

Jurnal

Tunas Bangsa

Volume 8, Nomor 2, Agustus 2021



Diterbitkan Oleh:
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP Bina Bangsa Getsempena





JURNAL TUNAS BANGSA

Volume 8, Nomor 2, Agustus 2021

Penanggung Jawab

Ketua STKIP Bina Bangsa Getsempena
Lili Kasmini

Ketua Penyunting

Haris Munandar

Desain Sampul

Eka Rizwan

Web Designer

Achyar Munandar

Editorial Assistant

Intan Kemala Sari
Yusrawati JR Simatupang
Achyar Munandar

Alamat Redaksi

Jalan Tanggul Krueng Aceh No 34, Desa Rukoh – Banda Aceh

Surel: lemlit@bbg.ac.id

Laman: <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa>

Diterbitkan Oleh:

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP Bina Bangsa Getsempena

Editorial Team

Editor In Chief

Haris Munandar (Sinta ID: 6007224), STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Managing Editor

Aprian Subhananto (Sinta ID: 6001611), STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Mega Prasrihamni (Sinta ID: 6702510), Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Rinja Efendi (Sinta ID: 6644922), STKIP Rokania, Indonesia

Gio Mohamad Johan (Sinta ID: 258042), STKIP Bina Bangsa Getsempena

Dyoty Aulia Vilda Ghasya (Sinta ID: 6723385), Universitas Tanjungpura, Indonesia

Erna Labudasari (Sinta ID: 6009598), Universitas Muhammadiyah Cirebon, Indonesia

Mardhatillah (Scopus ID: 57211433648), STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Indonesia

Beatus Mendelson Laka (Sinta ID: 6114464), STKIP Biak, Indonesia

Reviewer

Reza Rachmadtullah (Scopus ID: 57193240231), Universitas PGRI Adi Buana, Indonesia

Waspodo Tjipto Subroto (Scopus ID: 57191514395), Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

N. Tatat Hartati (Sinta ID: 6038950), Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Taufina Taufik (Sinta ID: 6024080), Universitas Negeri Padang, Indonesia

Nurmalahayati (Sinta ID: 6676147), Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Indonesia

Zaki Al Fuad (Sinta ID: 5978242), STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Farid Ahmadi (Sinta ID: 5989728), Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Tria Mardiana (Sinta ID: 5974135), Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

Slamet Widodo (Sinta ID: 255754), STKIP Al Hikmah Surabaya, Indonesia

Helminsyah (Sinta ID: 6001570), STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Beti Istanti Suwandayani (Sinta ID: 6073170), Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

Akhmad Habibi (Scopus ID: 57192920423), Universitas Jambi, Indonesia

Mohamad Syarif Sumantri (Scopus ID: 57188580512), Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Trianti Nugraheni (Sinta ID: 5995195), Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Cut Marlina (Sinta ID: 6105802), STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Puspa Djuwita (Sinta ID: 6035618), Universitas Bengkulu, Indonesia

Tiurida Intika (Sinta ID: 6692365), Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Salati Asmahanah (Scopus ID: 57209456457), Universitas Ibnu Khaldun Bogor, Indonesia

Prayuningtyas Angger Wardhani (Sinta ID: 6683992), Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Patma Tuasikal (Scopus ID: 57203680591), STKIP Biak, Indonesia

Deny Setiawan (Sinta ID: 74903), Universitas Negeri Medan, Indonesia

Bunda Harini (Sinta ID: 6083446), Universitas Negeri Sriwijaya, Indonesia

Moh. Salimi (Sinta ID: 5976132), Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Administration & IT Supports

Yusrawati JR Simatupang, STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Achyar Munandar, STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Yuni Afrizal, STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

PENGANTAR PENYUNTING

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat-Nya maka Jurnal Tunas Bangsa, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh Volume 8, Nomor 2, Februari 2021 dapat diterbitkan. Dalam volume kali ini, Jurnal Tunas Bangsa menyarikan 6 tulisan yaitu:

1. Penerapan Metode *Cooperatif Learning Tipe Jigsaw* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa, merupakan hasil penelitian Juni Agus Simaremare dan Emelda Thesalonika (Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar).
2. Pengaruh Program Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Siswa di SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru, merupakan hasil penelitian Hersi Nopita dan Febrina Dafit (Universitas Islam Riau).
3. Analisis Kesalahan Berbahasa pada Buku Siswa *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti* Kelas VI SD di Aceh Besar, merupakan hasil penelitian Wahidah Nasution (Universitas Bina Bangsa Getsempena).
4. Pengaruh Pendekatan *Open Ended* Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, merupakan hasil penelitian Lisbet Novianti Sihombing, Rio Parsaoran Napitupulu, Rosma Simangunsong (Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar)
5. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Tema 9 Subtema 2 Siswa Kelas V SDIT Al Madinah Dumai, merupakan hasil penelitian Meyshi Ziya Dwi Putri dan Febrina Dafit (Universitas Islam Riau).
6. Analisis Pembelajaran IPA Secara Daring di Kelas Tinggi Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19, merupakan hasil penelitian Kartono (Universitas Tanjungpura).

Akhirnya penyunting berharap semoga jurnal edisi kali ini dapat menjadi warna tersendiri bagi bahan literatur bacaan bagi kita semua yang peduli terhadap dunia pendidikan.

Banda Aceh, Agustus 2021

Penyunting

DAFTAR ISI

| | Hlm. |
|---|------|
| Susunan Pengurus | i |
| Pengantar Penyunting | ii |
| Daftar Isi | iii |
| | |
| Juni Agus Simaremare dan Emelda Thesalonika Penerapan Metode <i>Cooperatif Learning Tipe Jigsaw</i> untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa | 113 |
| | |
| Hersi Nopita dan Febrina Dafit Pengaruh Program Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Siswa di SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru | 134 |
| | |
| Wahidah Nasution Analisis Kesalahan Berbahasa pada Buku Siswa <i>Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti</i> Kelas VI SD di Aceh Besar, | 148 |
| | |
| Lisbet Novianti Sihombing, Rio Parsaoran Napitupulu, Rosma Simangunsong Pengaruh Pendekatan <i>Open Ended</i> Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar | 162 |
| | |
| penelitian Meyshi Ziya Dwi Putri dan Febrina Dafit Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Tema 9 Subtema 2 Siswa Kelas V SDIT Al Madinah Dumai | 180 |
| | |
| Kartono Analisis Pembelajaran IPA Secara Daring di Kelas Tinggi Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19 | 193 |

PENERAPAN METODE COOPERATIF LEARNING TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA

Juni Agus Simaremare^{*1}, Emelda Thesalonika²

^{1,2}Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Abstrak

Rendahnya motivasi dan hasil belajar mahasiswa menjadi dasar utama penelitian ini dilakukan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa PGSD Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, wawancara, angket, dan observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kualitatif. Langkah operasional penelitian meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Hasil Penelitian menunjukkan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Nilai motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran untuk prasiklus berkisar antara 2,5%-72,5% atau rata-rata indikator sebesar 40,83%. Nilai motivasi dan hasil belajar pada siklus I berkisar antara 30%-100% atau rata-rata persentase indikator yaitu mencapai 70,42%. Target untuk angket motivasi belajar adalah rata-rata indikator tiap aspek mencapai lebih dari atau sama dengan 75%. Nilai motivasi belajar untuk siklus II berkisar antara 75%-79,38%. Rata-rata indikator sebesar 76,44%. Dari persentasi dan rata-rata nilai prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa PGSD Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar.

Kata kunci : Metode Pembelajaran Kooperatif, Tipe Jigsaw, Motivasi dan Hasil Belajar

Abstract

The low motivation and student learning outcomes are the main basis for this research to be carried out. The purpose of this study was to determine whether the jigsaw cooperative learning method could increase the motivation and learning outcomes of PGSD students at HKBP Nommensen Pematangsiantar University. This study uses the Classroom Action Research method. Data collection methods in this study were documentation, interviews, questionnaires, and observation. The data analysis technique in this study is a qualitative descriptive technique. Operational steps of research include planning, action, observation, reflection. The results showed that the application of the jigsaw type of cooperative learning method can increase student motivation and learning outcomes. The value of motivation and learning outcomes in learning for the pre-cycle ranged from 2.5%-72.5% or an average indicator of 40.83%. The value of motivation and learning outcomes in the first cycle ranged from 30%-100% or the average percentage of indicators reached 70.42%. The target for the learning motivation questionnaire is the average indicator of each aspect reaches more than or equal to 75%. The value of learning motivation for the second cycle ranged from 75%-79.38%. The average indicator is 76.44%. From

*correspondence Address
E-mail: simaremarejuniagus@gmail.com

the percentage and average value of pre-cycle, cycle I, and cycle II, it can be concluded that the jigsaw type cooperative learning method can improve motivation and learning outcomes of PGSD students at HKBP Nommensen Pematangsiantar University

Keywords: *Cooperative Learning Method, Jigsaw Type, Motivation and Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Indikator suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila tercapainya peningkatan kualitas pembelajaran tersebut. Meningkatnya kualitas pembelajaran dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar. Usaha dan keberhasilan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor. "Faktor-faktor yang mempengaruhi usaha dan keberhasilan belajar dapat bersumber pada diri peserta didik atau lingkungan peserta didik (Juwita, 2018)." Faktor yang ada pada diri individu menyangkut a) aspek jasmaniah yang dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu keadaan jasmani pada umumnya dan fungsi alat-alat tubuh serta fungsi panca indera; b) aspek psikis, yang meliputi kondisi kesehatan psikis, kemampuan-kemampuan intelektual, sosial, psikomotor, kondisi afektif dari individu. Kondisi afektif merupakan motivasi untuk belajar. Belajar perlu didukung oleh motivasi yang kuat dan konstan. Motivasi yang lemah dan tidak konstan akan menyebabkan kurangnya usaha belajar, yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Peran pendidik sebagai motivator artinya pendidik sebagai pendorong siswa dalam rangka meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar siswa (Manizar, 2015). Peran pendidik sebagai fasilitator adalah memfasilitasi siswa agar dapat belajar dengan mendayagunakan potensi yang dimiliki. Cara yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk memfasilitasi peserta didik antara lain dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memberikan bimbingan pada saat kegiatan belajar.

Prodi PGSD merupakan prodi yang sangat diminati di Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, tetapi hasil belajar dari pengamatan peneliti masih bervariasi. Hasil observasi awal diperoleh jumlah rata-rata mahasiswa yang terlambat masuk kelas 5 % (2 orang), mahasiswa yang tidak mengerjakan tugas 40 % (16 orang), siswa yang bertanya mengenai materi kuliah 2,5 % (1 orang),

mahasiswa yang menjawab pertanyaan dosen tanpa ditunjuk 5% (2 orang), mahasiswa yang tidak memperhatikan sewaktu dosen menjelaskan 40% (16 orang), mahasiswa yang tidak membawa buku pegangan Konsep Dasar Bahasa Indonesia 30% (12 orang). Berdasarkan hasil tersebut diperoleh kesimpulan sementara bahwa motivasi belajar mahasiswa rendah.

Menurut (Manizar, 2015) "Motivasi belajar, persepsi siswa atas kemampuan pedagogik guru berhubungan secara signifikan terhadap prestasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya motivasi belajar yang tinggi, maka peserta didik akan terdorong untuk berusaha mencapai sasaran dan tujuannya. Selain itu "Motivasi merupakan kekuatan yang mendorong manusia untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan (Idzhar, 2016)".

Menurut (Masni, 2015) terdapat berbagai alternatif lain sebagai upaya dan usaha yang dapat meningkatkan motivasi belajar bagi mahasiswa yaitu:

1. Melalui Pengembangan Bahan Pembelajaran

Upaya-upaya dan usaha untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pengembangan bahan belajar sudah dilakukan dengan mengacu kepada teknik-teknik, konsep-konsep atau teori-teori pengembangan dan penulisan modul.

2. Melalui Awal Pembelajaran yang Baik

Pertama mengecek kehadiran siswa. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memusatkan perhatian siswa pada situasi pembelajaran yang akan di mulai. *Kedua*, Mengutarakan mata pelajaran, judul, dan nomor modul yang akan dibahas atau didiskusikan, dan diikuti dengan penjelasan singkata materi yang lalu serta kaitannya dengan modul yang didiskusikan. *Ketiga*, Membentuk kelompok, untuk menunjang beberapa upaya tersebut di atas, pada setiap bagian pendahuluan modul, selalu menggunakan bahasa sapaan, kaitan isi modul dengan modul sebelumnya, tujuan, pokok-pokok materi, petunjuk cara mempelajari modul, dan petunjuk mengerjakan tes akhir modul sebagai balikan hasil belajar.

Menurut Oemar Hamalik (2003: 156), mahasiswa akan suka dan termotivasi belajar apabila hal-hal yang dipelajari mengandung makna tertentu baginya. Kemaknaan sebenarnya bersifat personal karena dirasakan sebagai sesuatu yang

penting bagi diri seseorang. Ada kemungkinan pelajaran yang disajikan oleh pendidik tidak dirasakan sebagai bermakna berusaha menjadikan pelajarannya dengan makna bagi semua siswa.

Selain motivasi, "Penyebab rendahnya motivasi belajar mahasiswa adalah upaya pendidik dalam membelajarkan mahasiswa" (Ridha, 2017). Metode pembelajaran yang diterapkan masih berpusat pada pendidik sehingga membosankan bagi mahasiswa dan membuat mahasiswa kurang termotivasi mengikuti pembelajaran mata kuliah Konsep Dasar Bahasa Indonesia. Dosen sebagai pendidik perlu mengatasi hal tersebut, salah satunya dengan mencoba strategi pembelajaran yang lebih menarik bagi mahasiswa dan tidak membosankan agar dapat membangkitkan motivasi belajar mahasiswa. Motivasi belajar mahasiswa yang meningkat membuat mahasiswa belajar dengan sungguh-sungguh sehingga dapat berhasil dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran kooperatif *jigsaw* dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktifitas peserta didik, interaksi, dan penguasaan peserta didik terhadap materi. (Nurfitriyanti, 2017). Mahasiswa belajar bersama-sama dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok telah benar-benar menguasai materi yang sedang dipelajari. Beberapa keuntungan yang bisa diperoleh dari penerapan pembelajaran kooperatif yaitu mahasiswa dapat mencapai hasil belajar yang bagus. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa yang merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. mahasiswa juga dapat menerima dengan senang hati pembelajaran yang digunakan karena adanya kontak fisik antar mahasiswa, serta dapat mengembangkan kemampuan sosial mahasiswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang mampu mengajak mahasiswa untuk berpikir secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran (Kelly et al., 2018). Model ini tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual tetapi seluruh potensi yang ada, termasuk pengembangan emosional dan pengembangan keterampilan. Pembelajaran kooperatif *jigsaw*

membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok dengan karakteristik yang heterogen. Anggota dari berbagai kelompok yang berbeda memiliki tanggung jawab untuk mempelajari suatu bahan materi yang sama dan selanjutnya berkumpul dalam kelompok ahli untuk saling membantu mengkaji bagian bahan tersebut. Selanjutnya mahasiswa yang berada dalam kelompok ahli kembali ke kelompok semula untuk mengajar anggota lain mengenai materi yang telah dipelajari dalam kelompok ahli. mahasiswa dievaluasi secara individual mengenai bahan yang telah dipelajari setelah diadakan diskusi.

Adanya tanggung jawab mengajarkan materi kepada anggota kelompok lain pada pembelajaran kooperatif *jigsaw* dapat meningkatkan dorongan dan kebutuhan belajar serta melatih rasa percaya diri siswa. Melalui pembelajaran kooperatif *jigsaw* ketekunan mahasiswa untuk mengerjakan tugas dapat ditingkatkan, karena mahasiswa harus melaksanakan tugas membaca agar dapat mengajarkan materi kepada anggota kelompok sehingga motivasi belajar siswa bisa ditingkatkan.

Slavin (2008: 237) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif *jigsaw* menjadikan siswa termotivasi untuk belajar karena skor-skor yang dikontribusikan siswa kepada tim didasarkan pada sistem skor perkembangan individual, dan siswa yang skor timnya meraih skor tertinggi akan menerima sertifikat atau bentuk-bentuk rekognisi tim yang lain sehingga siswa termotivasi untuk mempelajari materi dengan baik dan untuk bekerja keras serta aktif dalam kelompok ahli supaya dapat membantu tim melakukan tugas dengan baik. Tiap individu memberi kontribusi pada pencapaian tujuan anggota yang lain pada pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

Tiap anggota kelompok bisa meraih tujuan pribadi jika kelompok sukses sehingga untuk meraih tujuan pribadinya, anggota kelompok harus membantu teman satu tim untuk melakukan apapun guna membuat kelompok berhasil, dan yang lebih penting adalah mendorong anggota satu kelompok untuk melakukan usaha maksimal. Setiap anggota kelompok memotivasi anggota kelompok lain.

Menurut (Solikha, 2018) Belajar kooperatif (*cooperatif learning*) mengandung pengertian sebagai suatu pembelajaran yang menggunakan grup kecil dimana

siswa bekerjasama belajar satu sama lain, berdiskusi dan saling berbagi ilmu pengetahuan, saling berkomunikasi, sedang membantu untuk memahami materi pelajaran. Belajar kooperatif mempunyai pengertian lebih luas dari hanya sekedar kerja kelompok

Menurut (Komang et al., 2018) Pembelajaran kooperatif (cooperative learning) merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat hingga lima orang siswa dengan struktur kelompok bersifat heterogen

Hasil Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah (Nurjaya, 2015) yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Metode Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Aplikatif Mahasiswa, berdasarkan hasil penelitiannya diperoleh prestasi mahasiswa setelah diajarkan dengan menggunakan bahan ajar yang telah disusun berada pada kategori baik. Penelitian yang sejalan yang dilakukan oleh (Agus Darmuki, 2019) dalam penelitiannya yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mahasiswa PBSI Tingkat I-B IKIP PGRI Bojonegoro Tahun Akademik 2018/2019" yang menyatakan bahwa penerapan metode kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa, proses dan hasil pembelajaran keterampilan berbicara pada mahasiswa tingkat I-B (gasal) Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP PGRI Bojonegoro Tahun Akademik 2018/2019.

Berdasarkan kedua peneliti di atas persamaan pada penelitian ini terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Adapun perbedaan antara penelitian di atas yaitu populasi, sampel penelitian, objek dan subjek penelitian.

METODE PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa PGSD berjumlah 40 orang, Objek dalam penelitian ini adalah kemampuan belajar mahasiswa memahami mata kuliah Konsep Dasar Bahasa Indonesia pada materi Struktur Pembentukan kata. Bentuk penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Data yang dikumpulkan dalam penelitian meliputi data deskripsi keadaan pembelajaran yang sebenarnya (deskripsi kualitatif), yaitu berupa keadaan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran yaitu berupa sikap mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Data penelitian dikumpulkan dari berbagai sumber meliputi: (1) Tempat dan peristiwa berlangsungnya aktivitas pembelajaran; (2) Informasi dosen dan mahasiswa; dan (3) Dokumentasi atau arsip, yang antara lain berupa kurikulum, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus, buku penilaian, buku referensi dan daftar hadir. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah Instrumen pembelajaran berupa silabus dan SAP, Angket, Lembar Observasi dan Pedoman Wawancara. Teknik pengumpulan data selama proses penelitian ini adalah (1) *Kajian Dokumentasi*, Kajian dokumentasi dilakukan terhadap berbagai arsip yang digunakan dalam proses pembelajaran yang meliputi silabus, SAP (Satuan Acara Perkuliahan), buku ajar yang digunakan (2) *Metode Wawancara*, Wawancara dilakukan untuk memperoleh data tentang motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia. Wawancara dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan hambatan-hambatan yang dihadapi selama penerapan metode tersebut. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara bebas dan dilakukan secara informal kepada guru dan mahasiswa yang dianggap mewakili. (3) *Metode Questioner atau Angket*, Angket diberikan pada siswa untuk mengambil data tentang motivasi dan hasil belajar mahasiswa dalam matakuliah Konsep Dasar Bahasa Indonesia. Angket yang digunakan berbentuk skala Likert yang mengacu pada Moh.Nasir (2005: 93) yaitu dengan menetapkan bobot jawaban terhadap tiap-tiap item atau sub item yang telah ditetapkan. Pertanyaan berbentuk positif

dan negatif. Bentuknya adalah cek-list, yaitu suatu bentuk angket dimana pengisi angket memberi tanda cek (v) pada kolom yang telah disediakan (4) dan Metode Observasi. Observasi yang dilakukan adalah observasi sistemik dimana bentuk instrumen pengamatan yang akan dilakukan di dalam proses pembelajaran beserta aspek-aspek yang akan diteliti dirancang terlebih dahulu, sehingga akan membantu dalam memfokuskan apa yang akan diteliti. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian meliputi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia. Pengisian dilakukan dengan memberikan tanda check (v) pada pilihan yang tepat.

Teknik yang digunakan untuk menjaga validitas data dalam penelitian digunakan teknik triangulasi. Data-data dari hasil penelitian di lapangan diolah dan dianalisis secara kualitatif karena sebagian besar data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa deskripsi tentang perkembangan proses pembelajaran. Teknik analisis kualitatif mengacu pada model analisis Miles dan Huberman (1992: 16-20) yang dilakukan dalam tiga komponen yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Modelnya adalah teknik analisis interaktif, dimana tiga komponen kegiatan yakni reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan saling terkait satu sama lain.

Prosedur dan langkah-langkah penelitian yang digunakan mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Robin MC Taggart dalam Sukardi (2001: 214-215). Langkah-langkah operasional penelitian meliputi tahap persiapan, perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Prasiklus

Kondisi awal mahasiswa diketahui melalui observasi pada proses pembelajaran di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 40 mahasiswa, jumlah rata-rata siswa yang terlambat masuk kelas 15% (6 orang), mahasiswa yang tidak mengerjakan tugas 40% (16 orang), mahasiswa yang bertanya mengenai materi pelajaran 2,5 % (1 orang), mahasiswa yang menjawab pertanyaan

guru tanpa ditunjuk 5% (2 orang), mahasiswa yang tidak memperhatikan sewaktu guru menerangkan 40% (16 orang), mahasiswa yang tidak membawa buku pegangan Konsep Dasar Bahasa Indonesia 30% (12 orang). Kesimpulan sementara berdasarkan hasil observasi tersebut adalah motivasi belajar mahasiswa rendah.

Kesimpulan sementara tersebut diperkuat dengan melakukan observasi lanjutan dengan menggunakan indikator motivasi belajar. Hasil observasi motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran pada prasiklus dapat dilihat pada table 4.1

Tabel 4.1 Persentase Masing-masing Indikator Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia Hasil Observasi Prasiklus

| Indikator | Capaian Indikator (%) |
|---------------------------------------|------------------------------|
| Perhatian mahasiswa | 70 |
| Keaktifan mahasiswa dalam diskusi | 67,5 |
| Tekun mengerjakan tugas | 72,5 |
| Adanya dorongan dan kebutuhan belajar | 2,5 |
| Senang dalam pemecahan masalah | 5 |
| Percaya diri | 27,5 |
| Jumlah | 245 |
| Rata-rata | 40,83 |

Berdasarkan tabel 4.1, dapat dilihat nilai motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran untuk prasiklus berkisar antara 2,5%-72,5%. Rata-rata indikator sebesar 40,83%. Mahasiswa dalam pembelajaran adalah metode pembelajaran yang digunakan monoton, kurang bervariasi dan hanya berpusat pada aktivitas dosen, sehingga membosankan bagi mahasiswa.

Alternatif yang digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah menerapkan pembelajaran kooperatif *jigsaw*. Ada dua siklus yang diterapkan untuk menyelesaikan permasalahan mengenai rendahnya motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran tersebut.

1. Deskripsi Siklus I

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Siklus I dilakukan dalam tiga pertemuan. Perencanaan tindakan untuk siklus I meliputi, (1) Penyusunan silabus; (2) Penyusunan Satuan Pelaksanaan

Perkuliahan (SAP); (3) Penyusunan angket motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran; (4) Penyusunan lembar observasi motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran (5) Penyusunan pedoman wawancara tentang motivasi belajar siswa

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I diawali dengan memberi motivasi kepada mahasiswa, Selanjutnya, menjelaskan langkah-langkah pembelajaran kooperatif *jigsaw* untuk memberi gambaran kepada mahasiswa tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan bertujuan agar mahasiswa tidak mengalami kebingungan selama proses pembelajaran. Tahap persiapan dalam pembelajaran kooperatif *jigsaw* meliputi penentuan topik bahasan yang akan diberikan kepada kelompok ahli, pembagian mahasiswa ke dalam tim, pembagian mahasiswa ke dalam kelompok ahli, dan penentuan skor awal, yaitu berupa pre tes. Langkah-langkah pengelompokan mahasiswa dalam pembelajaran kooperatif *jigsaw* dengan cara, (1) Mengurutkan mahasiswa berdasarkan kemampuan akademis, (2) Membentuk kelompok pertama; dan (3) Membentuk kelompok selanjutnya.

Tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan pembelajaran kooperatif *jigsaw* yang terdiri dari: membaca materi, diskusi kelompok ahli, laporan tim (diskusi kelompok awal), presentasi, penguatan konsep dan pembahasan hasil diskusi, tes, rekognisi tim.

c. Tahap evaluasi

Evaluasi dilakukan berdasarkan kinerja kelompok secara keseluruhan, bukan berdasarkan kinerja siswa secara individual.

1. Hasil observasi terhadap motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia

Hasil observasi terhadap motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia pada siklus I yang dirinci pada tiap indikatornya dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2. Persentase Capaian Setiap Indikator Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia Hasil Observasi Siklus I

| No | Indikator | Capaian Indikator(%) |
|------------------|---------------------------------------|----------------------|
| 1. | Perhatian mahasiswa | 87,5 |
| 2. | Keaktifan mahasiswa dalam diskusi | 82,5 |
| 3. | Tekun mengerjakan tugas | 100 |
| 4. | Adanya dorongan dan kebutuhan belajar | 30 |
| 5. | Senang dalam pemecahan masalah | 47,5 |
| 6. | Percaya diri | 75 |
| Jumlah | | 422,5 |
| Rata-rata | | 70,42 |

Nilai motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia pada siklus I berkisar antara 30%-100%. Rata-rata persentase indikator yaitu mencapai 70,42%. Target pada siklus satu belum tercapai. Target untuk hasil observasi adalah rata-rata indikator mencapai lebih dari atau sama dengan 75%.

2. Hasil Angket Motivasi Belajar mahasiswa dalam Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia

Hasil penelitian pada proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif *jigsaw* dapat diketahui dari persentase capaian setiap indikator motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia yang disajikan pada tabel 4.3.

Tabel 4.3. Persentase Capaian Setiap Indikator Motivasi Belajar Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia Pada Angket Siklus I

| No | Indikator | Capaian Indikator % |
|----|--|------------------------|
| 1. | Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran | 70,83 |
| 2. | Adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar | 73 |
| 3. | Adanya dorongan dan kebutuhan belajar | 73,88 |
| 4. | Tekun mengerjakan tugas | 75,3 |
| 5. | Tidak putus asa | 71 |
| 6. | Perhatian mahasiswa | 76,25 |
| 7. | Keaktifan mahasiswa dalam diskusi | 75,13 |
| 8. | Senang dalam pemecahan masalah | 75,83 |
| 9. | Percaya diri | 70,2 |

| | | |
|------------------|---|---------------|
| | Belajar dengan harapan untuk memperoleh | |
| 10. | penghargaan | 71 |
| 11. | Belajar karena adanya kegiatan yang menarik | 76,63 |
| Jumlah | | 809,04 |
| Rata-rata | | 73,55 |

Nilai motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia pada siklus I berkisar antara 70,2%-76,63%. Rata-rata persentase indikator yaitu mencapai 73,55%.

Persentase capaian aspek pada angket motivasi belajar mahasiswa dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Persentase Capaian Setiap Aspek Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia Pada Hasil Angket Siklus

| No. | Aspek | Capaian Aspek Siklus I (%) |
|------------------|--------------------|----------------------------|
| 1 | Dorongan internal | 73,49 |
| 2 | Dorongan eksternal | 73,81 |
| Jumlah | | 147,3 |
| Rata-rata | | 73,65 |

Rata-rata persentase indikator aspek I yaitu dorongan internal mencapai 73,49%. Rata-rata indikator aspek II, yaitu dorongan eksternal mencapai 73,81%. Target pada siklus I belum tercapai. Target untuk angket motivasi belajar siswa adalah rata-rata indikator tiap aspek mencapai lebih dari atau sama dengan 75%

Penerapan pembelajaran kooperatif *jigsaw* pada siklus I sudah terjadi peningkatan motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia. Meningkatnya motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia pada siklus I disebabkan diterapkannya pembelajaran kooperatif *jigsaw* dalam proses pembelajaran. Namun penerapan pembelajaran kooperatif *jigsaw* masih ditemukan beberapa masalah yaitu

Upaya perbaikan tindakan perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan pada siklus I agar tidak terjadi pada siklus II. Rencana perbaikan yang dilakukan antara lain:

- a. Memotivasi mahasiswa dengan memberi pertanyaan-pertanyaan pada awal pembelajaran.
- b. Menciptakan suasana menjadi lebih akrab dan komunikatif pada sesi dengan dosen di akhir pembelajaran, serta memberikan motivasi dengan intensitas yang lebih tinggi kepada mahasiswa sehingga mahasiswa merasa nyaman dalam pembelajaran.
- c. Lebih mengingatkan lagi tentang pentingnya kerja sama dalam kelompok, karena keberhasilan individu ditentukan oleh keberhasilan kelompok.
- d. Lebih bersikap tegas kepada mahasiswa, sehingga mahasiswa tidak seenaknya dalam pembelajaran.

2. Deskripsi Siklus II

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Hasil analisis dan refleksi pada siklus I, menunjukkan adanya beberapa kelemahan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II. Perencanaan perbaikan tindakan untuk siklus II meliputi hal-hal sebagai berikut.

- a. Memotivasi mahasiswa dengan memberi pertanyaan-pertanyaan pada awal pembelajaran,
- b. Menciptakan suasana menjadi lebih akrab dan komunikatif pada sesi dengan dosen di akhir pelajaran, serta memberikan motivasi dengan intensitas yang lebih tinggi kepada mahasiswa
- c. Lebih mengingatkan lagi tentang pentingnya kerja sama dalam kelompok,
- d. Lebih bersikap tegas kepada mahasiswa, sehingga mahasiswa tidak seenaknya dalam pembelajaran
- e. Penyusunan Silabus Materi Sistem Konsep Dasar Bahasa Indonesia.
- f. Penyusunan Satuan Acara Perkuliahan (SAP) pertemuan ke-4, ke-5 dan ke-6. SAP disusun sesuai dengan tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran kooperatif *Jigsaw*.
- g. Penyusunan lembar kegiatan diskusi yang terdiri dari lembar soal. Adapun lembar kegiatan diskusi pada siklus II terdiri dari 5 sub pokok bahasan,

antara lain: Morfem, Afiksasi, Kata Majemuk, Kata Ulang, dan Kata berimbuhan.

- h. Instrumen lain seperti, lembar observasi motivasi belajar mahasiswa dalam Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia, angket motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia, serta pedoman wawancara sama seperti yang digunakan pada siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini dilaksanakan dalam tiga kali tatap muka. Pelaksanaan tindakan pada siklus II merupakan hasil refleksi tindakan dari siklus I. Refleksi dari siklus I bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pelaksanaan tindakan sebelumnya dan membutuhkan upaya perbaikan pada siklus II. Upaya perbaikan yang direncanakan pada siklus I dilakukan pada siklus II. Upaya perbaikan yang pertama adalah memotivasi mahasiswa dengan memberi pertanyaan-pertanyaan pada awal pembelajaran. Yang kedua adalah membuat suasana menjadi lebih akrab dan komunikatif di akhir pelajaran, serta memberikan motivasi dengan intensitas yang lebih tinggi kepada mahasiswa sehingga mahasiswa merasa nyaman dalam pembelajaran. Ketiga yaitu mengingatkan tentang pentingnya kerja sama dalam kelompok.

Proses pembelajaran yang diterapkan pada tindakan II ini pada dasarnya masih sama seperti halnya pada siklus I yaitu menggunakan pembelajaran kooperatif *jigsaw*. Hal yang membedakan pembelajaran pada siklus II ini adalah upaya perbaikan pada proses pembelajaran seperti yang telah dituliskan pada tahap perencanaan tindakan siklus II.

c. Observasi Tindakan Siklus II

Observasi yang dilakukan pada siklus II masih sama seperti halnya pada siklus I yaitu untuk mendapatkan data tentang motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia. Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut.

- 1) Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia Siklus II.

Hasil observasi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia pada setiap indikatornya untuk siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.5

Tabel 4.5 Persentase Capaian Setiap Indikator Pada Motivasi Belajar mahasiswa dalam Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia Hasil Observasi Pada Siklus II

| No | Indikator | Capaian Indikator(%) |
|------------------|---------------------------------------|----------------------|
| 1. | Perhatian mahasiswa | 92,5 |
| 2. | Keaktifan mahasiswa dalam diskusi | 92,5 |
| 3. | Tekun mengerjakan tugas | 100 |
| 4. | Adanya dorongan dan kebutuhan belajar | 60 |
| 5. | Senang dalam pemecahan masalah | 72,5 |
| 6. | Percaya diri | 80 |
| Jumlah | | 497,5 |
| Rata-rata | | 82,92 |

Berdasarkan tabel 4.5, dapat dilihat bahwa nilai motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia untuk siklus II berkisar antara 60%-100%. Rata-rata indikator sebesar 82,92%. Hasil angket motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia untuk setiap aspek pada siklus II ditunjukkan pada Tabel 4.6.

2. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia Siklus II.

Hasil angket motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia untuk setiap aspek pada siklus II ditunjukkan pada Tabel 4.6

Tabel 4.6 Persentase Capaian Setiap Indikator Motivasi Belajar mahasiswa dalam Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia Hasil Angket Siklus II

| No | Indikator | Capaian Indikator % |
|----|--|---------------------|
| 1. | Adanya perasaan tertarik terhadap pembelajaran | 75 |
| 2. | Adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar | 76,75 |
| 3. | Adanya dorongan dan kebutuhan belajar | 75,88 |
| 4. | Tekun mengerjakan tugas | 77,4 |
| 5. | Tidak putus asa | 75,38 |
| 6. | Perhatian mahasiswa | 78,38 |

| | | |
|------------------|---|---------------|
| 7. | Keaktifan siswa dalam diskusi | 79,38 |
| 8. | Senang dalam pemecahan masalah | 75,42 |
| 9. | Percaya diri | 75 |
| | Belajar dengan harapan untuk memperoleh | |
| 10. | penghargaan | 75,63 |
| 11. | Belajar karena adanya kegiatan yang menarik | 76,63 |
| Jumlah | | 840,82 |
| Rata-rata | | 76,44 |

Berdasarkan tabel 4.6, dapat dilihat bahwa nilai motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia untuk siklus II berkisar antara 75%-79,38%. Rata-rata indikator sebesar 76,44%.

Tabel 4.7. Persentase Capaian Setiap Aspek Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia Pada Angket Siklus II

| No. | Aspek | Capaian aspek (%) |
|-----|--------------------|-------------------|
| 1 | Dorongan internal | 76,51% |
| 2 | Dorongan eksternal | 76,13% |
| | Jumlah | 152,64 |
| | Rata-rata | 76,32 |

Hasil perhitungan pada tabel 4.7 diperoleh rata-rata persentase indikator aspek I yaitu dorongan internal mencapai 76,51%. Rata-rata indikator aspek II, yaitu dorongan eksternal mencapai 76,13%. Pada siklus II target sudah tercapai

d. Refleksi Tindakan Siklus II

1. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia Siklus II.

Data dari tabel 4.5 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia pada siklus II untuk setiap indikatornya meningkat. Peningkatan capaian indikator dalam motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia tersebut disebabkan pada siklus II mahasiswa sudah lebih terbiasa dengan pembelajaran kooperatif *jigsaw*. Mahasiswa sudah mengerti apa yang harus dilakukan untuk mendapatkan hasil yang baik dalam pembelajaran. Masing-masing mahasiswa

sudah mempersiapkan dengan baik untuk mengajarkan materi kepada mahasiswa lain.

Perbandingan antara hasil observasi motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia antara prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat disajikan pada Tabel 4.8

Tabel 4.8 Perbandingan Capaian Setiap Indikator Pada Observasi Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

| Indikator | Capaian Indikator | | |
|---------------------------------------|-------------------|----------|-----------|
| | Pra Siklus | Siklus I | Siklus II |
| Perhatian mahasiswa | 70% | 87,5% | 92,5% |
| Keaktifan mahasiswa dalam diskusi | 67,5% | 82,5% | 92,5% |
| Tekun mengerjakan tugas | 72,5% | 100% | 100% |
| Adanya dorongan dan kebutuhan Belajar | 2,5% | 30% | 60% |
| Senang dalam pemecahan masalah | 5% | 47,5% | 72,5% |
| Percaya diri | 27,5% | 75% | 80% |
| Perhatian mahasiswa | 70% | 87,5% | 92,5% |

Persentase capaian untuk setiap indikator motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia pada siklus I secara umum lebih rendah dibandingkan dengan siklus II. Capaian persentase untuk setiap indikator tersebut lebih rendah disebabkan pada awal pemberian tindakan dengan pembelajaran kooperatif *jigsaw* mahasiswa masih belum terbiasa. Mahasiswa masih belum bisa menentukan strategi yang baik untuk meraih keberhasilan individu dan kelompok, sehingga dalam mengajarkan materi kepada mahasiswa lain masih belum optimal. Mahasiswa belum mempersiapkan dengan baik dengan kata lain belum optimal dalam belajarnya. Awal pembelajaran, motivasi yang diberikan pendidik kurang menarik, sehingga mahasiswa belum termotivasi secara kuat. Pendidik bersikap kurang tegas kepada mahasiswa selama proses pembelajaran, sehingga membuat mahasiswa bersikap seenaknya dalam pembelajaran. Mahasiswa belum bisa bekerja sama secara optimal dengan temannya, sebagai akibat dari pembentukan kelompok yang ditentukan oleh Pendidik, bukan dari keinginan mahasiswa, sehingga mahasiswa belum terbiasa. Mahasiswa hanya akan bertanya kepada apabila pendidik melakukan

pendekatan. Respon yang diberikan mahasiswa kurang pada saat dosen memberi kesempatan bertanya ataupun menanggapi pendapat, sehingga perlu adanya motivasi dari dosen yang lebih kuat lagi di awal pembelajaran.

Persentase untuk semua indikator pada siklus II telah mencapai target yang ditetapkan, hal ini disebabkan pada siklus II mahasiswa sudah terbiasa dengan pembelajaran yang digunakan. Mahasiswa sudah bisa menentukan strategi yang baik untuk meraih keberhasilan individu dan kelompok, yaitu mahasiswa harus belajar dengan baik, agar dapat menyampaikan materi dengan baik kepada teman lain, sehingga mahasiswa semakin termotivasi untuk belajar dan aktif dalam pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia. Dosen memotivasi siswa dengan memberi pertanyaan-pertanyaan pada awal pembelajaran, sehingga membuat maham lebih memiliki rasa ingin tahu untuk mempelajari materi, akibatnya mahasiswa akan termotivasi dan berantusias untuk mempelajari materi tersebut dari awal. Dosen mencoba membuat suasana menjadi lebih akrab dan komunikatif pada akhir pembelajaran, serta memberikan motivasi dengan intensitas yang lebih tinggi kepada mahasiswa sehingga mahasiswa merasa nyaman dalam pembelajaran. Dosen juga memberikan nilai bagi mahasiswa yang mau bertanya atau menjawab pertanyaan. Dosen juga lebih mengingatkan lagi tentang pentingnya kerja sama dalam kelompok, karena keberhasilan individu ditentukan oleh keberhasilan kelompok, sehingga membuat mahasiswa semakin meningkatkan kerja sama dalam kelompoknya.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan pembelajaran kooperatif *jigsaw* dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia. Peningkatan motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran dapat dilihat melalui hasil angket, observasi serta wawancara dengan Dosen dan mahasiswa tentang motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran.

Motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran meningkat dengan diterapkannya pembelajaran kooperatif *jigsaw*, hal ini dikarenakan pada pembelajaran kooperatif *jigsaw*, mahasiswa dituntut untuk mengajarkan sesuatu

kepada mahasiswa lain, sehingga ada tanggung jawab bagi setiap mahasiswa untuk mengajarkan sesuatu kepada mahasiswa lain. Adanya tanggung jawab kepada masing-masing mahasiswa untuk mengajarkan sesuatu kepada yang lain telah meningkatkan dorongan kebutuhan mahasiswa untuk belajar. Mahasiswa menjadi termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Setiap mahasiswa harus mengajarkan sesuatu sebaik mungkin kepada mahasiswa lain agar masing-masing mahasiswa dalam anggota kelompok dapat memahami apa yang diajarkan, sehingga diakhir pembelajaran, dapat mengerjakan kuis dan dapat meraih skor tertinggi. Adanya tuntutan tersebut telah meningkatkan keinginan mahasiswa untuk belajar. Penerapan pembelajaran kooperatif *jigsaw* melibatkan mahasiswa untuk berperan aktif dan dapat mengatasi kebosanan mahasiswa terhadap metode pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru, sehingga timbul kesenangan dari diri siswa pada saat kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada mahasiswa Prodi PGSD dapat ditarik simpulan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran konsep dasar bahasa Indonesia pada materi proses pembentukan kosa kata. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran untuk prasiklus berkisar antara 2,5%-72,5% atau rata-rata indikator sebesar 40,83%. Nilai motivasi dan hasil belajar pada siklus I berkisar antara 30%-100% atau rata-rata persentase indikator yaitu mencapai 70,42%. Target untuk angket motivasi belajar adalah rata-rata indikator tiap aspek mencapai lebih dari atau sama dengan 75%. Nilai motivasi belajar untuk siklus II berkisar antara 75%-79,38%. Rata-rata indikator sebesar 76,44%. Penggunaan metode kooperatif tipe *jigsaw* hendaknya lebih sering diaplikasikan karena telah terbukti mempengaruhi aktivitas belajar dan hasil belajar mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Dosen harus bersikap bijaksana terhadap mahasiswa yang kurang aktif dalam diskusi kelompok dan memberikan penghargaan kepada mahasiswa yang telah memiliki rasa percaya diri untuk tampil di depan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Darmuki, A. H. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mahasiswa PBSI Tingkat I-B IKIP PGRI Bojonegoro Tahun Akademik 2018/2019. *Jurnal Kredo*, 02(02), 256–267.
- Hamalik, Oemar. Kurikulum dan Pembelajaran, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008
- Idzhar, A. (2016). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Office*, 2(2), 221–228. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Juwita, R. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dalam meningkatkan motivasi dan ketuntasan hasil belajar siswa pada materi senyawa hidrokarbon di kelas X-C SMA Negeri 1 Bontang. *Jurnal Manajemen Dan Teknologi*, 4(5), 586–597.
- Kelly, S., Olney, A. M., Donnelly, P., Nystrand, M., & D’Mello, S. K. (2018). Automatically Measuring Question Authenticity in Real-World Classrooms. *Educational Researcher*, 47(7), 451–464. <https://doi.org/10.3102/0013189X18785613>
- Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Komang, N., Yunita, D., Ketut, N., Trisiantari, D., Dasar, J. P., & Ganesha, U. P. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. 1(2), 96–107.
- Manizar, E. (2015). Peran Guru Sebagai Motivator dalam Belajar. *Tadrib*, 1(2).
- Masni, H. (2015). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Dikdaya*, 5(1), 34–45.
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP
- Nurfitriyanti, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kecerdasan Emosional. 7(2), 153–162.
- Nurjaya, G. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Metode Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Pembelajaran Kooperatif Jigsaw untuk Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Aplikatif Mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 1(2), 102–111. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v1i2.4490>
- Ridha, D. (2017). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 108–118. <https://bit.ly/3xiiZKm>

Slavin. 2008. *Cooperative Learning (Cooperative Learning)*. Alih bahasa : Nurlita Yusron.. Bandung: Nusa Media

Solikha, E. (2018). Peningkatan Kemampuan Menghitung Volume Bangun Ruang Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Siswa Kelas VI SDN Cangkringsari Sukodono. *Urnal Tunas Bangsa*, 5(1), 21–32.

PENGARUH PROGRAM GERAKAN LITERASI SEKOLAH TERHADAP MINAT BACA SISWA DI SDIT INSAN UTAMA 2 PEKANBARU

Hersi Nopita*¹ dan Febrina Dafit²
^{1,2}Universitas Islam Riau

Abstrak

Membaca merupakan suatu proses untuk memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan, namun kenyataannya permasalahan yang terjadi rendahnya kemampuan membaca siswa dapat diatasi dengan dibentuknya GLS. tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh dan Hambatan Program Gerakan Literasi Sekolah terhadap Minat Baca Siswa di SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru. Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian ini berjumlah 49 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar angket dan wawancara. Untuk mengetahui pengaruh program gerakan literasi sekolah terhadap minat baca siswa di SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru, maka peneliti menggunakan analisis data regresi sederhana. Uji keabsahan data dengan uji validitas dan uji reliabilitas. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa program gerakan literasi terhadap minat baca siswa di SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru, dengan $r_{xy} = 0,565$, $r^2_{xy} = 0,320$, dan nilai $t_{hitung} (4,700) > t_{tabel} (2,011)$ artinya terdapat pengaruh program gerakan literasi sekolah terhadap minat baca dengan signifikan. Hambatan yang terjadi pada pelaksanaan program gerakan literasi di SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru yaitu siswa malas membaca, terkendala dalam sistem pembelajaran yang ringkas, dan ketidaksesuaiannya tenaga SDA dalam mengelola perpustakaan.

Kata Kunci: Program Gerakan Literasi Sekolah, Minat Baca

Abstract

Reading is a process to obtain information and knowledge, but in fact the problems that occur in student's low reading skills can be overcome by the formation of the GLS. The purpose of this study was to determine the influence and barriers of the School Literacy Movement Program on Students' Reading Interest at SDIT Insa Utama 2 Pekanbaru. This study uses a quantitative approach. The sample of this study amounted to 49 students. The instruments used in this study were a questionnaires and interviews. To determine the effect of the school literacy movement program on students' reading interest at SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru, the researchers used sample regression data analysis. Test the validity of the data with validity and reliability tests. From the results of the study, it was found that the literacy movement program on students' reading interest at SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru, with $r_{xy} = 0,565$, $r^2_{xy} = 0,320$, and the value of $t_{count} (4,700) > t_{table} (2,011)$ meaning that there was an influence of the school literacy movement program on reading interest by significant. The obstacles that occur in the implementation of the literacy movement program at SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru are students who are lazy to read, are constrained in a concise learning system, and the incompatibility of natural resources in managing the library.

Keywords: School Literacy Movement Program, Reading Interest.

*correspondence Address
E-mail: hersi.nopita02@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah arahan, muatan, dan pilihan, yang tepat sebagai wahana pengembangan masa depan peserta didik yang tidak dapat terlepas dari kontrol manusia sebagai pendidik. Salah satu yang mempengaruhi dalam pendidikan adalah keterampilan membaca. Menurut Hodgson (dalam Tarigan, 2008: 7) “membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang akan disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis”. Suatu masyarakat yang maju dapat ditunjang dengan budaya membaca. Segala pengetahuan yang diperoleh tidak mungkin di dapat tanpa dengan membaca, karena itu budaya membaca perlu dikembangkan sejak dini. Keterampilan membaca berperan penting dalam kehidupan karena pengetahuan diperoleh melalui membaca. Oleh karena itu, keterampilan membaca harus dikuasai peserta didik dengan baik sejak dini untuk membiasakan budaya membaca.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Programme for International Student Assessment (PISA) (dalam Kemendukbud, 2019: 2) kemampuan dalam matematika, sains dan membaca peserta didik Indonesia menempati peringkat 64 dan 65 negara peserta. Rendahnya kemampuan tersebut membuktikan bahwa proses pendidikan di Indonesia belum mengembangkan kompetensi dan minat peserta didik terhadap pengetahuan. Praktik pendidikan yang dilaksanakan di sekolah selama ini belum memperhatikan bahwa sekolah berfungsi sebagai tempat organisasi pembelajaran yang menjadikan semua warganya sebagai pembelajar sepanjang hayat. Untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan peserta didik tersebut, pemerintah mengembangkan sekolah sebagai organisasi pembelajaran, salah satunya dengan dibentuknya Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS).

GLS adalah suatu gerakan sosial dengan dukungan kolaboratif berbagai elemen yang untuk mewujudkan sekolah sebagai organisasi pembelajaran yang warganya literat sepanjang hayat dengan dilakukan pembiasaan membaca peserta didik. Pembiasaan ini dilakukan melalui kegiatan 15 menit membaca buku nonpelajaran sebelum waktu belajar dimulai. Menurut Faizah et, al (dalam Silvia & Djuanda, 2017: 161) menjelaskan bahwa Gerakan Literasi Sekolah ialah kemampuan untuk mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, diantaranya membaca, melihat, menyimak, menulis, dan atau berbicara. Dengan adanya program tersebut dilaksanakan untuk dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat baca peserta didik secara lebih baik. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23

Tahun 2015 materi baca yang ditujukan untuk GLS ini berisi nilai-nilai budi pekerti, berupa kearifan lokal, nasional, dan global yang disampaikan sesuai tahap perkembangan peserta didik yang ada.

Salah satu penggerak literasi di sekolah adalah warga sekolah diantaranya guru. Guru adalah motivasi yang terbesar yang dimiliki siswa untuk menumbuhkan minat membaca. Sarana yang digunakan untuk mendapat motivasi dalam membaca itu adalah perpustakaan dan pojok baca. Fasilitas ini harus ada di sekolah agar peserta didik termotivasi untuk membaca. Sasaran utama Gerakan Literasi Sekolah yaitu sekolah pada jenjang sekolah dasar. Peserta didik di sekolah dasar masih mudah untuk dikembangkan dalam usia 6 - 12 tahun. Oleh karena itu pihak sekolah harus mengadakan program Gerakan Literasi Sekolah sebagai upaya untuk meningkatkan minat baca peserta didik dengan cara mengembangkan pengelolaan perpustakaan sekolah. Dalam pelaksanaan program Gerakan Literasi Sekolah ini dapat dilihat dari kedisiplinan peserta didiknya itu sendiri, Gerakan Literasi Sekolah di sekolah dasar dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap pembiasaan, tahap pengembangan, dan tahap pembelajaran.

Menurut Utami (2016: 5) tahap-tahap pada program Gerakan Literasi Sekolah yaitu *pertama*, tahap pembiasaan bertujuan untuk menumbuhkan minat peserta didik terhadap bacaan dan terhadap kegiatan membaca siswa. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini berupa kegiatan menyimak dan membaca buku bacaan atau pengayaan, yang sesuai dengan jenjang pendidikan Sekolah Dasar kelas rendah dan kelas tinggi. *Kedua*, tahap pengembangan bertujuan untuk mempertahankan minat terhadap bacaan dan tahap kegiatan membaca, serta meningkatkan kelancaran dan pemahaman membaca menulis dan memilah informasi. *Ketiga*, tahap pembelajaran bertujuan untuk mempertahankan minat peserta didik terhadap bacaan dan tahap kegiatan membaca, serta meningkatkan kecakapan literasi pada peserta didik melalui buku-buku pengayaan dan buku teks pelajaran. Kegiatan literasi pada tahap pembelajaran ini meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif (membaca dan menyimak) dan aktif (berbicara dan menulis) yang sudah dilakukan pada tahap pengembangan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan penulis bersama kepala sekolah dan petugas perpustakaan di SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru, pelaksanaan program Gerakan Literasi yang dilaksanakan di perpustakaan belum berjalan sesuai dengan panduan dari Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Gerakan literasi ini masih butuh dukungan dari guru agar bisa berjalan secara maksimal. Dengan ada program literasi di perpustakaan dan di kelas

dapat meingkatkan minat baca siswa. Menurut Darmono (dalam Kasiyun, 2015: 81) mengemukakan bahwa minat baca merupakan kecenderungan jika yang mendorong seseorang berbuat sesuatu terhadap membaca. Sedangkan Rahayu (2016: 191) mengemukakan bahwa minat baca merupakan kekuatan yang mendorong warga belajar untuk memperhatikan, merasa tertarik dan senang terhadap aktifitas membaca sehingga mereka mau melakukan aktifitas membaca dengan kemauannya sendiri. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa minat baca dapat diartikan suatu dorongan yang mendorong seseorang yang timbul dalam diri untuk membaca tanpa adanya paksaan. Berdasarkan UU No. 12 Tahun 2017 Standar Nasional Perpustakaan Sekolah dimana jumlah koleksi perbandingan bahan pustaka 60% buku non fiksi dan 40% buku fiksi dengan ketentuan 12 sampai 24 rombel minimal mempunyai 2000 judul buku. Di perpustakaan SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru bahan pustaka yang tersedia lebih kurang 800 eks buku namun lebih banyak memiliki buku fiksi dari pada koleksi buku non fiksi, sedangkan untuk menarik minat baca peserta didik pada umumnya, peserta didik usia sekolah dasar lebih tertarik pada koleksi buku bergambar (non fiksi). Dengan melihat kondisi perpustakaan seperti itu maka dapat berpengaruh terhadap rendahnya kunjungan siswa yang datang ke perpustakaan untuk meminjam atau membaca buku. Dilihat dari data grafik peminjaman dan pegunungan perpustakaan siswa lebih banyak mengunjungi dan membaca di perpustakaan dibandingkan meminjam buku.

Ruang perpustakaan SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru terletak antara ruang kepala sekolah dan ruang guru, dengan letak perpustakaan yang dirasa kurang strategis membuat peserta didik kurang minat untuk berkunjung ke perpustakaan, serta koleksi bahan pustaka yang tersedia kurang bervariasi. Untuk fasilitas penunjang seperti meja baca sehingga untuk membaca siswa hanya bisa duduk berlesehan. Serata kurangnya pengetahuan petugas tentang inventarisasi buku karena pengampu pada perpustakaan ini bukanlah ahli dalam bidang perpustakaan. Sekolah ini memberikan tugas wewenang kepada guru dengan membentuk tim kelompok untuk merealisasikan perpustakaan.

Pelaksanaan program Gerakan Literasi Sekolah di SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru melibatkan warga sekolah seperti guru, kepala sekolah, siswa, orang tua, tenaga kependidikan, pengawas sekolah, dan komite sekolah. Dengan melibatkan warga sekolah terhadap program dapat berjalan dengan baik, pada kegiatan yang dilakukan perpustakaan SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru guru telah memberikan arahan kepada anak untuk menerapkan literasi 15 menit sebelum belajar sekita berada di kelas. Namun ketika di jam istirahat berlangsung peserta didik yang ingin membaca buku di

perpustakaan langsung mengambil buku bacaan yang menarik menurut mereka. Dan siswa kurang mendapatkan koordinasi dari guru untuk pelaksanaan literasi di perpustakaan. Pelaksanaan program Gerakan Literasi Sekolah tak terlepas dari hambatan atau kegagalan dalam pelaksanaan tersebut, karena sifat dan kemampuan yang dimiliki siswa berbeda-beda sehingga memungkinkan hambatan itu terjadi adanya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode asosiatif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016: 89) penelitian asosiatif adalah suatu penelitian yang menunjukkan adanya dugaan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru yang berjumlah 197 peserta didik.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu dan dianggap bisa mewakili populasi. Menurut Riduwan dan Akdon (2013: 253), "bahwa apabila subjek kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitian ini disebut penelitian populasi. Apabila subjeknya besar atau lebih dari 100 dapat diambil antara 10% - 15% atau 20% - 25 % atau lebih". Berdasarkan teori tersebut, maka sampel dalam penelitian ini dapat diambil 25% karena jumlah populasi dalam penelitian ini lebih dari 100 yaitu 197, sehingga disimpulkan bahwa sampelnya $25\% \times 197 = 49$ peserta didik SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa lembar kuesioner atau angket dan wawancara. Menurut Sugiyono (2014: 199) menjelaskan angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk memperoleh informasi yang jelas dengan cara narasumber memberikan jawaban yang jelas sesuai lembar wawancara yang ada. Angket yang digunakan berisi pernyataan-pernyataan tertulis mengenai hal-hal yang diteliti, sehingga dalam pengisian angket responden memberikan tanda checklist atau centang pada kolom jawaban yang tersedia dengan mempunyai susunan dari sangat positif (favorebel) sampai sangat negatif (unfavorebel), dapat berupa kata-kata sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju yang jawabannya boleh diberi dengan skor 1-5. Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala bertingkat atau skala likert.

Instrumen wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk mencari informasi mengenai pengaruh dan hambatan program gerakan literasi sekolah terhadap minat baca siswa di SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru. Peneliti menggunakan wawancara terstruktur sehingga pengumpulan datanya telah mengetahui dengan pasti mengenai informasi yang akan diperoleh. Wawancara ini ditujukan pada kepala sekolah dan guru atau petugas perpustakaan.

Untuk mengetahui apakah instrumen angket dikatakan memenuhi syarat instrumen yang baik atau belum. Maka dilakukan uji validitas. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan uji validitas empirik. Validitas empirik ialah validitas yang ditinjau melalui kriteria tertentu. Kriteria ini digunakan untuk menentukan tinggi rendahnya koefisien validitas alat evaluasi yang dibuat melalui dengan perhitungan korelasi product moment. Validitas butir item angket diujikan dengan bantuan Microsoft Exel 2013. Dari 40 butir-butir pernyataan angket, sebanyak 32 butir pernyataan dikatakan valid, 4 butir pernyataan dinyatakan tidak valid. Butir nyataan yang tidak valid dibuang dan tidak digunakan dalam angket penelitian ini.

Suatu alat evaluasi disebut reliabel apabila hasil evaluasi dinyatakan realif tetap dan digunakan untuk subjek yang sama. Rumus yang digunakan untuk menghitung reliabelitas angket ini adalah rumus alfa cronbach, dengan bantuan SPSS versi 23. Hasil perhitungan reliabilitas diperoleh koefisien reliabilitas instrumen angket gerakan literasi sekolah dan minat baca adalah 0,859 yang menunjukkan angka reliabilitas sangat tinggi, artinya angket tersebut memenuhi karakteristik yang memadai untuk digunakan dalam penelitian.

Analisis data yang dimaksud adalah untuk mencari jawaban atas pernyataan yang telah dirumuskan sebelumnya. Untuk mengetahui pengaruh program gerakan literasi sekolah di SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru, maka Peneliti menggunakan analisis regresi linier sederhana. Analisis regresi linier sederhana berguna untuk memprediksi seberapa jauh program gerakan literasi sekolah terhadap minat baca siswa. Sebelum analisis regresi digunakan maka diperlukan uji normalitas dan uji homogenitas. Persamaan regresi sederhana adalah

$$Y = a + bX \quad (1)$$

Keterangan :

Y' = Nilai yang diprediksi

a = Konstan atau bila harga $X = 0$

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel indenpenden

Data yang sudah diregresikan kemudian selanjutnya dianalisis dengan melakukan rekapitulasi data yang diperoleh dari angket ke dalam Microsoft Exel. Kemudian mencari total skor setiap variabel, selanjutnya mencari rerata dari setiap variabel, dan mengkategorikan setiap variabel. Urutan penyusunan nilai tabel kategori hasil tabulasi data yang dikemukakan oleh Saputra (2007: 70) yaitu menghitung skor minal ideal, menghitung rata-rata idel, dan menentukan rentang skor pada setiap kategori sebagai berikut.

Tabel 1. Pengkategorian Skor

| | |
|--------------------------|--------------------------------|
| Kelompok sangat tinggi = | $X + 1,5SD < X$ |
| Kelompok tinggi = | $M + 0,5SD < X \leq M + 1,5SD$ |
| Kelompok sedang = | $M - 0,5SD < X \leq M + 0,5SD$ |
| Kelompok rendah = | $M - 1,5SD < X \leq M - 0,5SD$ |
| Kelompok sangat rendah = | $X < M - 1,5SD$ |

Untuk harga mean ideal dan standar deviasi ideal (SDi) diperoleh berdasarkan rumus berikut.

Mean ideal $M_i = 1/2$ (skor tertinggi + skor terendah)

Standar Devisi (SDi) = $1/6$ (skor tertinggi - skor terendah)

Selanjutnya untuk menentukan pesentase hasil penelitian adalah menggunakan rumus sebagai berikut (Faradina, 2017: 66):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan :

P : Angka persentase

F : Frekuensi

N : Banyak responden

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang telah diperhitungkan maka diperoleh hasil angket program gerakan literasi sekolah (X) skor terendah diperoleh 53, skor tertinggi 95, rentang skor 10 jarak interval kelas diatas maka ditetapkan. Hasil angket minat baca (Y) diperoleh skor terendah 45, skor tertinggi 80. Rentang skor diperoleh 8.

Tabel 2. Kategori Distribusi Frekuensi

| Gerakan Literasi sekolah | | | | | Minat baca | | | |
|--------------------------|----------|----|----------------|----------------|------------|----|----------------|----------------|
| Kriteria | Interval | F | F _k | F _r | Interval | F | F _k | F _r |
| Sangat rendah | 53 - 65 | 5 | 49 | 10% | 45 - 53 | 4 | 49 | 8% |
| Rendah | 66 - 71 | 9 | 44 | 18% | 54 - 61 | 5 | 45 | 10% |
| Sedang | 72 - 77 | 8 | 35 | 16% | 62 - 69 | 26 | 40 | 53% |
| Tinggi | 78 - 84 | 23 | 27 | 47% | 70 - 77 | 12 | 14 | 24% |
| Sangat tinggi | 85 - 96 | 4 | 4 | 8% | 78 - 85 | 2 | 2 | 4% |
| Total | | 49 | | 100% | | 49 | | 100% |

Untuk melihat pengaruh gerakan program literasi sekolah terhadap minat baca siswa, maka diberikan angket dengan jumlah 49 peserta didik. Dari jumlah 49 peserta didik diperoleh rata-rata dengan skor 75,82, paling rendah 53 dan paling tinggi 95 dengan standar deviasi sebesar 10,097 penilaian diperuntukkan variabel gerakan literasi sekolah (X). Sedangkan variabel minat baca (Y) memperoleh rata-rata 64,49, dengan skor terendah 45, skor tertinggi 80 dan standar deviasi memperoleh nilai sebesar 7,56.

Pengaruh Gerakan Literasi Terhadap Minat Baca

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji regresi sederhana. Sebelum berlanjut pada pengujian regresinya, maka perlu dilakukan uji normalitas data angket gerakan literasi dan minat baca dengan menggunakan uji statistik Kolmogorof Smirnov menggunakan taraf signifikansi 0,05. Uji normalitas penelitian ini menggunakan hipotesis yaitu:

H_0 : sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_1 : sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

Kriteria pengujian yang dilakukan yaitu H_0 ditolak, apabila nilai *Sig.* (*p-value*) $< \alpha$ (dimana $\alpha = 0,05$). Hasil pengujian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

| Variabel | Kolmogorof Smirnov | | Kesimpulan |
|---|--------------------|-------|--------------|
| | N | Sig. | |
| Gerakan literasi sekolah dan minat baca | 39 | 0,200 | Terima H_0 |

Hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov minat baca diketahui yaitu nilai signifikansi 0,200 lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, artinya pada taraf signifikansi 5% nilai residual dapat berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas pada angket dan kunjungan yang berdistribusi normal, maka dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel tersebut berasal dari varians yang sama atau tidak. Untuk menguji homogenitas maka digunakan uji Levene Statistic dengan taraf signifikansi 0,05 dengan menggunakan hipotesis sebagai berikut:

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Keterangan :

σ_1 : varians kelompok gerakan literasi sekolah

σ_2 : varians kelompok minat baca

Kriteria pengujian homogenitas yang digunakan yaitu *Sig.* (*p-value*) $< \alpha$ ($\alpha = 0,05$), maka H_0 ditolak sedangkan untuk kondisi lain H_0 diterima. Nilai sig. Untuk kedua kelompok lebih besar dari 0,05, yaitu 0,048. Sehingga H_0 diterima, artinya varians populasi data angket pada minat baca siswa SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru dinyatakan homogen. Pengujian hipotesis menggunakan regresi sederhana yang diperoleh dengan perhitungan menggunakan program *SPSS Statistick 23 for Windows*. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Uji Hipotesis

| V | Nilai r | | Nilai t | | Ko ef | Kon st | Ket |
|---|-------------------------------|---------------------------|--------------|-------------|----------|-----------|---------------------------|
| | Korelas i (r_{hitung}) | Determi nasi (r^2) | t_{hitung} | t_{tabel} | | | |
| X | 0,565 | 0,320 | 4,700 | 2,01 | 0,4 | 32,3 | Positif dan signifikan |
| Y | | | | 1 | | | |

Kriteria pengambilan keputusan korelasi yaitu jika menggunakan nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima, tetapi jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 dapat ditolak. Hasil uji korelasi *Pearson Correlation* sebesar 0,565 dan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak artinya terdapat hubungan yang positif variabel gerakan literasi sekolah dengan minat baca siswa.

Hasil koefisien determinasi berdasarkan perhitungan diperoleh nilai r^2 sebesar 0,320 artinya gerakan literasi sekolah memberi pengaruh terhadap minat baca sebesar 3,20%. Sedangkan sisanya menunjukkan bahwa 96,8% faktor atau variabel lain yang mempengaruhi minat baca siswa selain program gerakan literasi sekolah di SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru. Pengujian selanjutnya dilakukan regresi linier sederhana.

Regresi linier sederhana bertujuan untuk mengetahui pengaruh program gerakan literasi sekolah terhadap minat baca siswa di SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan data angket yang dilihat adanya perbedaan antara variabel X (gerakan literasi sekolah) dan variabel Y (minat baca siswa) dan dicari menggunakan regresi sederhana. Besarnya nilai koefisien program gerakan literasi (x) sebesar 32,349. Berdasarkan angka tersebut, maka diperoleh persamaan regresi yaitu $Y = 32,349 + 0,424x$. Berdasarkan persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien x sebesar 0,424 artinya apabila program gerakan literasi sekolah (x) meningkat satu poin maka minat baca (y) akan meningkat sebesar 0,424.

Berdasarkan uraian hasil regresi sederhana, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi program gerakan literasi sekolah terhadap minat baca siswa di SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru.

Dari hasil analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa pelaksanaan program gerakan literasi di SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru masuk ke dalam kategori sedang, hal ini dapat dilihat dari hasil kategorisasi distribusi frekuensi yang menunjukkan angka

tertinggi 53% dengan frekuensi 26 peserta didik. hal ini menunjukkan bahwa program gerakan literasi sekolah yang dilaksanakan SDIT Insan Utama 2 dikatakan berhasil, dibuktikan saat berkunjung ke sekolah melihat lingkungan sekolah yang kaya akan teks seperti gambar-gambar karya siswa, poster pengetahuan dan lain sebagainya. Setiap kelas memiliki pojok baca yang memudahkan siswa dalam membaca dan dikatakan lebih strategis dibandingkan perpustakaan sekolah.

Program gerakan literasi tidak terlepas dari dukungan perpustakaan. Selain dukungan dari perpustakaan masih banyak melibatkan berbagai pihak seperti peserta didik itu sendiri, guru, kepala sekolah, renega kependidikan, komite sekolah, orang tua/wali murid dan perlu adanya kerja sama antara Kemendikbud dan pihak sekolah sehingga program gerakan literasi dapat berjalan dengan sesuai yang diharapkan.

Menurut Dalman (2014: 141) minat baca merupakan sebuah aktivitas yang didorong oleh keinginan sendiri yang kuat untuk menangkap makna yang terkandung dalam tulisan atau bacaan. Banyak berbagai faktor yang mempengaruhi minat baca dalam peningkatan minat baca siswa yaitu diantaranya seperti, faktor lingkungan keluarga, faktor kerukulum dan pendidikan sekolah yang kurang kondusif, faktor infrastruktur masyarakat yang kurang mendukung peningkatan minat baca masyarakat, faktor keberadaan dan kejangkauan bahan bacaan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah sekolah perlu melibatkan aspek lain dalam peningkatan program gerakan literasi.

Hambatan Program Gerakan Literasi

Hambatan yang utama diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti saat penelitian yaitu kurangnya variasi buku pengayaan yang ada di pustaka. Pengadaan bahan baca yang dimiliki pada perpustakaan SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru dikategorikan lebih banyak memiliki buku fiksi (buku pelajaran) dari pada koleksi buku non fiksi (buku cerita atau bergambar).

Hambatan lain yang terjadi seringkali adalah ditemukan siswa yang malas dalam membaca. Siswa lebih memilih untuk bermain bersama temannya saat waktu luang atau waktu istirahat. Mereka lebih memilih bersenang-senang dari pada membaca buku bacaan yang mereka sukai. Hambatan selanjutnya kualitas sumber daya manusia (SDM). Sumber daya manusia yang dimaksud yaitu petugas pengelola perpustakaan yang buka lulusan pada bidang perpustakaan. Dan hambatan lainnya terkait aspek administrasi atau pendataan buku, pengelolaan buku yang dirasa belum sesuai dengan ketentuan standar

pengelolaan perpustakaan. Dan hambatan yang terakhir waktu berkunjung ke perpustakaan yang dikatakan terbatas, dikarenakan waktu istirahat yang digunakan untuk makan dan sholat, sehingga siswa tidak memiliki waktu untuk berkunjung ke perpustakaan untuk membaca.

Menurut Pradana (dalam Aisyi et. al., 2020: 102) menyatakan bahwa hambatan dalam pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah ialah rasa malas yang terkadang dirasakan oleh siswa. Rasa malas tersebut dikarenakan tidak semua siswa mempunyai latar belakang menyukai membaca, tetapi justru mereka memiliki habitus membaca serta menulis yang rendah. Hal tersebut kemudian membuat tidak konsistennya guru mengawasi siswa dalam kegiatan literasi, sehingga membuat siswa kurang bersedia melaksanakan kegiatan literasi di sekolah. Dana yang kurang atau tidak memadai, membuat sekolah kurang maksimal dalam mengadakan kegiatan-kegiatan literasi yang baru atau inovasi kegiatan, karena kegiatan yang sudah berjalan dirasakan membosankan. Dalam kualitas sumber daya manusia atau petugas perpustakaan memiliki kualifikasi yaitu perpustakaan dikelola paling sedikit 1 orang tenaga perpustakaan, minimal diploma dua dibidang ilmu perpustakaan dan berhak menerima penghasilan tidak tetap atas kebutuhan hidup setara dengan upah minimum regional (UMR).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi program gerakan literasi terhadap minat baca siswa di SDIT Insan Utama 2 Pekanbaru sebesar 0,320 atau 3,20% sisanya 96,8% dipengaruhi faktor lain. Program gerakan literasi sekolah tak terlepas dari hambatan-hambatan yang ada dalam pelaksanaannya. Hambatan tersebut yaitu kurangnya bervariasi buku yang ada dipustaka, siswa yang malas membaca, petugas perpustakaan tidak sesuai dengan kualifikasi yang ditentukan, pengelolaan buku yang tidak susai ketentuan standar, dan keterbatasan waktu siswa dalam berkunjung ke perpustakaan. Untuk itu, agar dapat menjalankan program gerakan literasi sekolah sesuai panduan yang diharapkan sekolah dapat bekerja sama dengan pihak yang terkait demi terlaksananya program gerakan literasi tersebut sehingga dengan adanya gerakan literasi sekolah diharapkan dapat meningkatkan minat baca siswa diluar sekolah maupun di dalam sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aisyi, rizka., Syamsul G., & M Thamrin. (2020). *Gerakan Literasi Sekolah: Pelaksanaan, Hambatan, Dan Solusi (Studi Kasus Di Sd Ghufron Faqih Surabaya)*. *Jurnal Genta Mulia*, 11(12), 93-105. Retrieved from <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/454> (Diakses 20 Agustus 2021)
- Dalman. (2014). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Faradina, Nindya. (2017). *Pengaruh Program Gerakan Litarasi Sekolah Terhadap Minat Baca Siswa Di SD Islam Terpadu Muhammadiyah An-Najah*. *Jurnal Hanata Widya*, 6(8), 60-68. Retrieved from https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/download/258/169/ (Diakses 1 Januari 2021)
- Kasiun, Suharmono (2015). *Upaya Meningkatkan Minat Baca Sebagai Sarana Untuk Mencerdaskan Bangsa*. *Jurnal Pena Indonesia*, 1(1), 79-95. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpi/article/view/140> (Diakses 3 Januari 2021)
- Kemendikbud. (2019). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rahayu, Liza Ta'atiah Insani. (2016). *Hubungan Minat Membaca Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Materi Menulis Karangan Pada Warga Belajar Kejar Paket C Di Pkbm Al-Firdaus Kabupaten Serang*. *Jurnal Untirta*, 1(2): 188-201. Retrieved from <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/E-Plus/article/view/1165/930> (Diakses 08 April 2021)
- Riduwan & Akdon. (2013). *Rumusan dan Data dalam Analisis Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Saputra. Suprian A. (2007). *Statistika*. Bandung: FPTK-UPI.
- Silvia, Okeu Wila., & Dadan Djuanda (2017). *Model Literature Based Dalam Program Gerakan Literasi Sekolah*. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2): 160-171. Retrieved from

<https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/7799> (Diakses 23 Februari 2021)

Sugiyono. (2016). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Undang-Undang RI Nomor 12 Tahun 2017 Tentang Standar Nasional Perpustakaan Sekolah.

Undang-Undang RI Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penanaman Nilai Budi Pekerti.

Utami, Dewi et, al. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Wandasari, Yulisa., Muhammad K., dan Yasir A. (2019). *Policy Evaluation Of School's Literacy Movement On Improving Discipline Of State High School Students*. *International Journal Of Scientific & Technology Research*, Vol 8: 190-198.

ANALISIS KESALAHAN BERBAHASA PADA BUKU SISWA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VI SD DI ACEH BESAR

Wahidah Nasution*¹

^{1,2}Universitas Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Buku Ajar adalah salah satu karya tulis yang berbentuk buku, diperuntukkan membahas suatu bidang tertentu yang menjadi buku standar bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk maksud dan tujuan instruksional, yang dilengkapi dengan sarana-sarana pengajaran yang serasi dan mudah dipahami oleh pemakainya di sekolah-sekolah sehingga dapat menunjang program pengajaran. Kualitas buku harus menjadi perhatian semua pihak karena buku adalah sarana pembelajaran yang utama. Hal ini dapat diawali dari penggunaan bahasa yang terdapat dalam buku. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesalahan berbahasa yang terdapat pada buku siswa "Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti" kelas VI di Aceh Besar. Penelitian kepustakaan ini melibatkan berbagai sumber. Buku siswa sebagai sumber utama dan buku kepustakaan lain sebagai pendukung teori. Temuan penelitian yang diperoleh berupa kesalahan: Pemakaian huruf kapital, penulisan kata berimbuhan, penulisan partikel 'pun', pemakaian tanda baca, penulisan unsur serapan, dan saltik. Simpulan menunjukkan bahwa buku ini sudah baik dalam penggunaan bahasa Indonesia karena mengandung sedikit kesalahan berbahasa. Penggunaan bahasa yang baik dan benar mendominasi isi buku sehingga buku dapat dikategorikan layak sebagai buku ajar.

Kata Kunci: Kesalahan, Buku, Ejaan

Abstract

Textbook is one of the written works in the form of a book, intended to discuss a certain field which becomes a standard book for teachers and students in the learning process for instructional purposes and objectives, which is equipped with suitable teaching facilities and is easily understood by the users in schools. schools so that they can support teaching programs. The quality of books must be a concern for all parties because books are the main learning tool. This can be started from the use of language contained in the book. This study aims to find out the language errors contained in the class VI student book "Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti " in Aceh Besar. This library research involves various sources. Student books as the main source and other literature books as a supporter of the theory. The research findings obtained are in the form of errors: Use of capital letters, writing of affixes, writing of particle 'pun', use of punctuation, writing of absorption elements, and saltic. The conclusion shows that this book is good in using Indonesian because it contains a few language errors. The use of good and correct language dominates the contents of the book so that the book can be categorized as worthy of being a textbook.

*correspondence Address
E-mail: wahidahnasution@bbg.ac.id

Keywords: *Error, Book, Letter*

PENDAHULUAN

Secara umum linguistik diartikan ilmu tentang bahasa atau ilmu yang menjadikan bahasa sebagai objek kajiannya. Linguistik berasal dari kata latin *lingua* yang berarti bahasa. Dalam bahasa perancis disebut *langue* dan *langage* sementara bahasa Inggris menga-dopsi dari bahasa Perancis yang kini menjadi *language*. Linguistik modern berasal dari sarjana Swis yang bernama Ferdinand de Saussure. Ia membedakan kata *langue* dan *langage* dari bahasa perancis dan *parole* tuturan Ferdinand de Saussure menerangkan bahwa *langue* adalah salah satu bahasa (misalnya bahasa Perancis, bahasa Inggris atau bahasa Indonesia) sebagai suatu sistem sebaliknya *langage* berarti bahasa sebagai sifat khas makhluk manusia, seperti dalam ucapan manusia memiliki bahasa sementara binatang tidak memiliki bahasa. *Parole* yang diartikan tuturan merupakan bahasa yang dipakai secara konkret seperti logat, ucapan, dan perkataan. Dalam bahasa Indonesia ahli linguistik disebut *linguis*, yang dipinjam dari kata Inggris *linguist*. *Linguist* berarti orang yang fasih dalam berbagai bahasa.

Ilmu linguistik sering disebut linguistik umum karena tidak hanya menyelidiki salah satu bahasa saja tetapi linguistik menyangkut bahasa pada umumnya, bahasa yang menjadi alat interaksi sosial milik manusia yang dalam peristilahan Perancis disebut *langage*. Dalam bahasa Indonesia linguistik bukan hanya berarti ilmu tentang bahasa tetapi juga mengenai bahasa. Misalnya dalam ungkapan keadaan linguistik di Indonesia berarti keadaan bahasa di Indonesia dan frase tataran linguistik berarti tataran bahasa seperti fonologi, morfologi, sintaksis dan semantik. Keragaman bahasa di dunia memiliki persamaan dan perbedaan dan memiliki ciri-ciri yang universal, karena itulah linguistik sering disebut linguistik umum. Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa linguistik merupakan ilmu yang mencakup bahasa dan faktor-faktor yang mempengaruhi bahasa itu sendiri, serta menjadikan bahasa sebagai objek kajiannya.

Mempelajari linguistik merupakan usaha untuk mempelajari dan memahami sebuah bahasa (Tarigan, 1998:24). Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar berkomunikasi. Di dalam pembelajaran bahasa di sekolah, guru bahasa harus mampu melatih peserta didik agar mampu berkomunikasi dengan bahasa yang baik dan benar. Dikatakan baik, apabila berkomunikasi menuruti kaidah-kaidah bahasa yang sudah baku. Sedangkan dikatakan benar, apabila berkomunikasi mampu menyesuaikan dengan

konteks yang ada. Oleh karena itu, maka pengajaran linguistik mikro atau dikenal dengan linguistik struktural sangat penting untuk dipahami peserta didik.

Keadaan yang merisaukan tentang penggunaan bahasa Indonesia di masyarakat adalah tingginya intensitas kesalahan berbahasa penutur bahasa Indonesia di kalangan siswa sekolah dasar. Kesalahan-kesalahan tersebut mengakibatkan siswa menjadi tidak konsisten dalam penggunaan bahasa dan juga mengakibatkan pengaburan antara bahasa Indonesia dan bahasa daerah (Zenab: 2016). Baik dalam komunikasi lisan maupun komunikasi tulis dan aspek mikro maupun makro linguistik.

Kesalahan bahasa tersebut terjadi karena beberapa faktor. Ada tiga kemungkinan penyebab seseorang salah dalam berbahasa menurut Styawati (dalam Hasanah, 2018), antara lain; (1) terpengaruh oleh bahasa yang lebih dahulu dikuasainya (B1), (2) kekurangpahaman pemakai bahasa terhadap bahasa yang dipakainya, (3) pengajaran bahasa Indonesia yang kurang tepat dan kurang sempurna. Siswa sekolah dasar yang memiliki bahasa pertama adalah bahasa daerah cenderung mengalami kesalahan berbahasa. Hal ini sesuai dengan penelitian Gio M. Johan tahun 2016 yang menemukan kesalahan bidang frasa, kalimat, preposisi, dan pemakaian bahasa asing. Kesalahan ini diakibatkan oleh kecenderungan penggunaan bahasa lisan yang terbawa pada bahasa tulis.

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Sama halnya dengan proses belajar-mengajar yang tidak dapat terlepas dari alat bantu pembelajaran. Salah satu alat bantu kegiatan belajar adalah buku teks atau buku pelajaran. Dengan adanya buku teks, guru dan siswa terbantu dalam memperlancar proses belajar mengajar. Berdasarkan peraturan pemerintah No 32 Tahun 2013 disebutkan bahwa "Buku teks pelajaran adalah buku acuan wajib untuk digunakan di sekolah yang memuat materi pembelajaran dalam rangka meningkatkan keimanan dan ketakwaan, budi pekerti dan kepribadian, kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi kepekaan dan kemampuan estetis, potensi fisik dan kesehatan yang disusun berdasarkan Standar 2 Nasional Pendidikan.

Buku teks pelajaran adalah sumber pembelajaran utama untuk mencapai kompetensi dasar dan kompetensi inti". Buku teks yang dihasilkan harus memenuhi standar yang telah ditetapkan oleh Pusat Perbukuan (Pusbuk). Buku teks yang baik/standar yang mengacu pada ketentuan Pusat Perbukuan (Pusbuk, 2007) yakni, (1) sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditetapkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP); (2) meliputi kurun waktu sampai dengan tahun sekitar

2005; (3) meliputi pengarang ibu kota, kota besar dan pengarang daerah; (4) sesuai prinsip multikulturalisme; (5) mudah dipahami dan meningkatkan motivasi belajar.

Buku ajar *Pendidikan Agama dan Budi Pekerti* hendaknya memungkinkan siswa tidak hanya menguasai materi, namun juga mampu mempraktekkan unsur kebahasaan tulis yang tertera dalam buku. Guru berkesempatan untuk menentukan buku pelajaran yang sesuai untuk siswa. Guru harus terlepas dari satu buku pelajaran saja sebagai bahan dan materi. Guru dapat mengoleksi buku sumber yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Guru bisa menggunakan surat kabar, majalah, kliping, artikel, artikel dalam jurnal, pamflet dan media cetak lain yang berkaitan dengan materi pelajaran di kelas. Sebelum meminta siswa membaca materi bacaan yang disiapkan, guru harus menentukan tingkat keterbacaan materi tersebut. Penambahan referensi harusnya tidak perlu digunakan jika buku pelajaran yang digunakan sudah lengkap dan berkualitas.

Pemilihan buku pelajaran membutuhkan strategi pengambilan keputusan yang cerdas. Sama halnya dengan calon mahasiswa yang hendak memilih jurusan yang akan ditempuh 3,5 hingga 7 tahun berikutnya. Modal dengan jumlah yang besar ditanamkan untuk perkuliahan selama waktu tersebut. Hal yang lebih penting adalah pelajar mendapat pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilannya (Cunningsworth, 1995: 2). Pendapat Cunningsworth 3 tersebut merupakan sebuah analogi kebutuhan buku dan investasi pendidikan. Buku pelajaran adalah buku yang digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran. Buku pelajaran menurut Muslich (2010: 24) adalah himpunan materi yang membantu siswa untuk belajar dan memahami kompetensi inti dan kompetensi dasar. Penilaian kelayakan bahasa dalam buku pelajaran dapat dilakukan berdasarkan kesesuaian bahasa dengan perkembangan siswa dan ketepatan penggunaan simbol istilah dan ikon.

Buku teks mempunyai peran penting dalam pencapaian tujuan pendidikan nasional. Hal tersebut sesuai dengan Permendiknas Nomor 11/ 2005 Pasal 2 yang intinya menyatakan bahwa untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, selain menggunakan buku teks pelajaran sebagai acuan wajib, guru dapat menggunakan buku pengayaan dalam proses pembelajaran dan menganjurkan peserta didik membacanya untuk menambah pengetahuan dan wawasan (Pusat Perbukuan Depdiknas, 2005: 3).

Buku pelajaran adalah buku yang digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran. Buku pelajaran menurut Muslich (2010: 24) adalah himpunan materi yang membantu siswa untuk belajar dan memahami kompetensi inti dan kompetensi dasar. Membentuk perspektif siswa berkenaan dengan tujuan pendidikan secara umum

dan tujuan pembelajaran secara khusus memerlukan integrasi dari *students need and abilities, time, attitude, resources, facilities, support* dan *teacher abilities* (Genesee & Upshur, 1997: 37) Kesekian unsur tersebut menjadikan posisi sumber belajar (*resources*) cukup potensial. Banyak pihak swasta yang berusaha untuk mengisi kekurangmaksimalan pengadaan *resources* dari pemerintah.

Menurut Sumartono (2010: 2), isi buku teks meliputi: (1) Prakata; (2) Daftar Isi; (3) Batang tubuh yang terbagi dalam bab atau bagian; (4) Daftar Pustaka; (5) Glosarium; dan (6) Indeks. Bacon (dalam Husen, 1996: 178) secara lebih jelas mengemukakan bahwa buku teks adalah buku yang dirancang untuk penggunaan di kelas, disusun dan disiapkan dengan cermat oleh para pakar atau para ahli dalam bidang itu, dan dilengkapi dengan sarana-sarana pembelajaran yang sesuai dan serasi. Senada dengan itu, Widhiyanto (1997: 100) mengemukakan bahwa buku teks adalah buku yang digunakan sebagai sumber dalam proses belajar (*learning*) dan pembelajaran (*instruction*) dalam konteks pendidikan. Lebih lanjut, Widhiyanto menyebutkan bahwa di lingkungan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, buku teks dapat digolongkan ke dalam empat macam, yaitu buku teks utama, buku teks pelengkap, buku bacaan, dan buku sumber. Dari beberapa pendapat di atas, perlu dibatasi bahwa buku pelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah buku yang berisi uraian tentang mata pelajaran atau bidang studi dan disusun secara sistematis dan telah diseleksi berdasarkan tujuan tertentu, orientasi pembelajaran dan perkembangan siswa.

Buku *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti* merupakan buku siswa yang dipersiapkan pemerintah dalam rangka implementasi Kurikulum 2013. Buku ini telah ditelaah berbagai pihak dan senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Tim penulis menyatakan siap menerima masukan dari berbagai kalangan dalam memperbaiki isi buku sehingga analisis buku dari segi bahasa dianggap perlu guna penyempurnaan isi buku. Berdasarkan latar belakang yang peneliti jabarkan di atas, maka rumusan masalah yang akan peneliti angkat adalah bagaimanakah analisis kesalahan berbahasa yang digunakan dalam buku *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti* kelas VI sekolah dasar di Aceh Besar?

Parera (dalam Do, 2016) berpendapat bahwa analisis merupakan proses menjelaskan gejala-gejala alam dengan cara: (1) membedakan, (2) mengelompokkan, (3) menghubungkan-hubungkan, (4) mengendalikan, dan (5) meramalkan. Berdasar pengertian

tentang analisis tersebut, sepertinya Parera (dalam Do, 2016) berusaha menyampaikan pengertian tentang analisis kesalahan secara tersendiri. Menurutnya, analisis kesalahan adalah kajian dan analisis mengenai kesalahan berbahasa yang dibuat oleh siswa atau peserta didik atau pelajar asing atau seseorang atau bahasa kedua.

Ellis (dalam Do, 2016) mengatakan bahwa analisis kesalahan berbahasa ialah suatu prosedur yang digunakan oleh para peneliti dan para guru, yang meliputi pengumpulan sampel, pengidentifikasian kesalahan yang terdapat dalam sampel, penjelasan kesalahan tersebut, pengklasifikasian kesalahan itu berdasarkan penyebabnya, serta pengevaluasian atau penilaian taraf keseriusan kesalahan itu.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa analisis kesalahan berbahasa adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk melihat kesalahan bahasa yang dilakukan oleh seseorang atau instansi (dalam hal ini adalah pada penulisan buku siswa dengan judul *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti* kelas VI).

Penelitian serupa sudah pernah dilakukan seperti pada penelitian Gio Mohammad Johan tahun 2018 yang berjudul Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia dalam Proses Diskusi Siswa yang menemukan bahwa terdapat kesalahan penggunaan bahasa Indonesia yang meliputi fonologis, morfologis, sintaksis, semantik, kohesi, koherensi, dan logika dalam proses diskusi yang dilakukan oleh siswa sekolah dasar. Penelitian yang sama juga pernah dilakukan oleh Nurul Fajriani dkk. dengan judul Analisis Kesalahan Berbahasa di Bidang Diksi dalam Buku Panduan UPT Perpustakaan IAIN Surakarta Edisi 2018. Penelitian ini menemukan bahwa terdapat 32 kesalahan dalam bidang diksi di dalam buku panduan UPT perpustakaan IAIN Surakarta.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, instrumen penelitian adalah peneliti sendiri. Instrumen yang disusun merupakan hasil sintesis dari berbagai teori yang dikembangkan dalam landasan teori yang telah ada. Sumber data dalam penelitian ini berupa buku ajar berjudul *Pendidikan Agama dan Budi Pekerti* yang merupakan buku pegangan siswa. Buku ini diterbitkan pada tahun 2018 dengan ketebalan 130 halaman, diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Instrumen terdiri dari empat aspek meliputi, pemakaian huruf, penulisan kata, pemakaian tanda baca, dan penulisan unsur serapan. Setelah instrumen selesai disusun, maka diberlakukan expert judgment, yaitu Teknik

validasi instrumen oleh pihak ketiga yaitu reviewer untuk menilai instrument yang disusun sudahkah valid atau absah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan bahasa buku pelajaran yang diterbitkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan RI disebutkan sudah mengacu pada kurikulum 2013. Hal ini terlihat dari gambar di atas sebelah kanan yang disertai dengan tulisan “Kurikulum 2013” edisi revisi 2018. Adanya simbol tersebut menyiratkan bahwa kesalahan buku sebelumnya telah diperbaiki dan disempurnakan kembali pada tahun 2018. Analisis kelayakan bahasa yang dilakukan meliputi, (1) huruf kapital; (2) penulisan kata; (3) pemakaian tanda baca; (4) penulisan unsur serapan; dan (5) salah ketik

Penulisan huruf kapital atau huruf besar telah diatur dalam Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) yang berlaku. Salah dua penggunaan huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama setiap kata nama agama, kitab suci, dan Tuhan termasuk sebutan dan kata ganti untuk Tuhan. Buku *Pendidikan Agama dan Budi Pekerti* mengalami kekeliruan dalam penulisan kapital seperti berikut, “Banyak ulama Muslim yang wafat”. Penggunaan kata ‘muslim’ sebagai nama kelompok agama Islam tidak memerlukan huruf kapital. Penggunaan kapital hanya khusus pada kitab suci, nama agama dan sebutan untuk Tuhan sedangkan penulisan muslim tidak termasuk ditulis dengan huruf besar.

Penggunaan kapital lain adalah untuk penulisan judul buku karangan, artikel dan makalah serta nama majalah dan surat kabar kecuali kata tugas yang tidak terletak pada posisi awal. Hasil analisis menemukan terdapat satu kesalahan dalam penulisan kapital jenis ini. Kalimat yang salah berupa, “Catatan untuk Orang Tua Peserta didik”. Kalimat ini merupakan sub judul yang terdapat dalam halaman 42. Teks tersebut menunjukkan kesilapan dalam penulisan huruf besar pada huruf pertama kata ‘didik’ padahal dapat diketahui bahwa kata ‘didik’ bukanlah kata tugas yang harus menggunakan huruf kecil.

Imbuhan adalah bunyi yang ditambahkan pada sebuah kata entah itu di awal, di akhir, di tengah, atau gabungan di antara tiga imbuhan itu untuk membentuk kata baru yang artinya berhubungan dengan kata yang pertama.

Ketidaktelitian dalam proses afiksasi terlihat pada kata ‘menyermati’ yang terdapat pada halaman 83. Penulisan seharusnya adalah ‘mencermati’. Hal ini karena pertemuan imbuhan *men-* dengan fonem [c] sehingga tidak membuat huruf pertama menjadi lesap. Proses afiksasi dilihat dari pertemuan prefiks *meN-* dengan bentuk dasarnya selain dapat menimbulkan berbagai macam makna, juga menimbulkan berbagai macam perubahan bentuk. Perubahan itu sangat bergantung pada fonem awal bentuk dasarnya. Prefiks *meN-* berubah menjadi *men-* jika pada bentuk dasar yang berfonem awal /c/, /d/, dan /t/. Contohnya, perubahan yang terjadi pada kata *mencaci*, *mencari*, *mencela*.

Imbuhan yang mengalami kesilapan terlihat pada kata kerja ‘hidupkan’. Kata kerja ini menjadi keliru karena setelah disusun dalam kalimat “Kita tidak hidupkan radio”. Kata kerja ‘hidupkan’ bermakna ‘perintah’ sedangkan kata yang bermaksud melakukan akan lebih tepat bila menambahkan prefiks *me-* dan sufiks *-kan* atau dapat menjadi kalimat menghidupkan. Bila disusun dalam kalimat yang utuh menjadi “Kita tidak menghidupkan radio”.

Gabungan kata adalah gabungan morfem dasar yang mana seluruhnya memiliki status sebagai kata dengan pola fonologis, gramatikal, serta semantis yang khusus sesuai kaidah bahasa yang bersangkutan. Gabungan kata dapat disebut pula sebagai kata majemuk. Gabungan kata ada ditulis secara terpisah (menggunakan *spasi*) ada pula sebaliknya. Keragaman bahasa Indonesia dengan dipengaruhinya beberapa bahasa daerah bahkan bahasa asing turut mempengaruhi penulisan gabungan kata. Pada halaman 108 ditemukan gabungan kata ‘tuna’ dan ‘netra’. Kedua kata ini jika digabungkan dapat bermakna buta. Kata *tuna* sendiri adalah kata yang berasal dari bahasa Jawa berarti rusak dan *netra* yang berarti mata. Tim penulis buku *Pendidikan Agama dan Budi Pekerti* mengalami kekeliruan dalam menulis gabungan kedua kata ini yang seharusnya ditulis tanpa pemisah atau pun garis hubung. Beberapa kata serupa yaitu kata *nontunai*, *pascabayar*, *wiraswasta*, dan lain-lain.

Kata partikel juga disebut kata tugas. Beberapa kata yang termasuk kata partikel yaitu ada *-lah*, *-kah*, *-tah*, *pun*, dan *per*. Kelima partikel ini mempunyai cara dan aturan penulisan yang agak berbeda. Mengutip dari Kamus Besar Bahasa

Indonesia (KBBI), partikel adalah kata yang biasanya tidak dapat diinfleksikan (perubahan bentuk kata), mengandung makna gramatikal dan tidak mengandung makna leksikal. Di antara kelima partikel yang ada, didapati satu partikel yang ditemukan kesilapan yaitu partikel 'pun'. Partikel ini ditulis serangkai sengan kata 'satu' menjadi 'satupun'. Penulisan partikel 'pun' biasanya digunakan untuk menegaskan makna kata yang dirinya, memberikan makna yang berlawanan, atau menunjukkan sesuatu sedang dimulai. Penulisan partikel pun umumnya adalah dipisah dengan kata yang mendahuluinya. Beberapa partikel pun yang ditulis serangkai seperti kata walaupun, bagaimanapun, meskipun, dan lain-lain telah dibakukan dalam PUEBI.

Kata ganti digunakan untuk mengganti penyebutan nama benda atau orang. Kata gantimembuat sebutannya oini bersifat lebih umum karena tidak menyebutkan nama benda atau orang yang dipanggil. Dalam bahasa Indonesia, penulisan kata ganti termasuk hal yang harus diperhatikan penulisannya. Aturan penulisan kata ganti tercantum dalam PUEBI atau (Pedoman umum Ejaan Bahasa Indonesia). Menurut Nugraheni (2017), ada beberapa jenis kata ganti dalam bahasa Indonesia. Ada yang digunakan secara lengkap, namun ada pula yang dipendekkan. Kata ganti dalam bahasa Indonesia meliputi, aku(-ku), saya, kita, kamu (-mu), engkau (-kau), dia (-nya), dan mereka. Untuk kata ganti aku, saya, kamu, engkau, dia, dan mereka merupakan bentuk yang digunakan secara lengkap. Sedangkan untuk -ku, -mu, ku-, kau-, dan -nya adalah versi yang dipendekkan. Antara penulisan kata gnti yang lengkap dan dipendekkan, ada sejumlah perbedaan. Untuk kata ganti lengkap, penulisannya terpisah dengan kalimat sebelum dan sesudahnya. Lalu, untuk kata ganti yang dipendekkan, seperti -ku, -mu, ku-, kau-, dan -nya penulisannya serangkai atau disambung.

Buku *Pendidikan Agama dan Budi Pekerti* mengalami kekeliruan dalam penulisan kata ganti. Kekeliruan tersebut akibat penulisan kata ganti yang tidak ditulis serangkai. Kata yang ditemukan tersebut adalah kata 'teman-teman mu'. Penulisan kata yang tepat seharusnya 'teman-temanmu'

Tanda baca atau punctuation adalah simbol yang tidak berhubungan dengan suara atau kata dan frasa pada suatu bahasa. Tanda baca dalam sebuah

kalimat ini menunjukkan struktur dan organisasi suatu tulisan, intonasi dan jeda Ketika dibaca. Pungtuasi adalah tanda grafis yang digunakan secara konvensional untuk memisahkan berbagai bagian dari suatu kalimat. Ada pula beberapa macam tanda baca, antara lain tanda titik (.), tanda koma (,), tanda seru (!), tanda tanya (?), tanda hubung (-), tanda kurung ((...)), tanda petik tunggal ('...'), tanda petik ("..."), tanda titik dua (:), dan lainnya yang sering ditemukan dalam sebuah tulisan. Aturan penggunaan tanda baca berbeda antar bahasa, lokasi, waktu dan akan terus berkembang. Karena, beberapa aspek dalam tanda baca merupakan gaya spesifik yang tergantung pada pilihan penulisnya.

Tanda baca memiliki peran dalam menunjukkan struktur tulisan, intonasi dan jeda saat pembacaan. Makna pesan yang ingin disampaikan dalam bahasa tulis dapat diketahui dari penggunaan tanda baca. Temuan pada buku menunjukkan terdapat 2 kesalahan penggunaan ejaan yaitu tanda baca tanya (?) dan koma (,). Penggunaan kata tanya pada kalimat harus diakhiri pula dengan tanda tanya namun data yang ditemukan bahwa kalimat tanya tersebut di akhiri tanda baca titik.

"Jangan lupa hitung berapa rupiah untuk zakat fitrah seluruh keluarga."

"Beliau seorang pemberani, adil, tegas, bijaksana dan bertanggung jawab terhadap rakyatnya"

Kedua kalimat tersebut dapat diperbaiki dengan mengubah dan menambahkan tanda baca. Tanda koma yang berfungsi sebagai pemisah unit hendaknya ditambahkan sebelum konjungsi 'dan' sehingga dapat terlihat perbaikannya seperti pada kalimat di bawah ini,

"Jangan lupa hitung berapa rupiah untuk zakat fitrah seluruh keluarga?"

"Beliau seorang pemberani, adil, tegas, bijaksana, dan bertanggung jawab terhadap rakyatnya"

Bahasa Indonesia telah menyerap dari berbagai bahasa, baik dari bahasa daerah maupun bahasa asing. Salah satu bahasa yang diserap yaitu bahasa Arab. Penelusuran yang dilakukan pada buku menunjukkan sebagian besar unsur

serapan telah ditulis sesuai PUEBI namun kekurangsempurnaan ditemukan dalam sebuah kata yang dirasa ganjil yaitu kata 'sorga' setelah diselancar melalui KBBI daring Kemendikbud, ditemukan bahwa kata 'sorga' merupakan kata tidak baku yang seharusnya unsur serapannya berubah menjadi 'surga'. Kesalahan ini bisa diakibatkan karena pembawaan bahasa asing (Arab) yang dianggap oleh penulis belum berubah.

Saltik atau salah tik dapat ditemukan di banyak tulisan. Penyebabnya bisa bermacam-macam. Keengganan membaca ulang tulisan merupakan penyebab utama. Padahal, tulisan yang baik adalah tulisan yang nirkesalahan. Buku siswa dengan judul *Pendidikan Agama dan Budi Pekerti* tidak luput dari salah tik ini. Setelah membaca keseluruhan isi mulai halaman 1 hingga 116 ditemukan empat kata saltik. Kata-kata tersebut dapat dirincikan sebagai berikut, 'pertanggungjawabannya' seharusnya 'pertanggungjawabannya', 'Umat bin Khattab' seharusnya 'Umar bin Khattab', 'bergotongroyong' seharusnya 'bergotong royong', dan 'memelihari' seharusnya 'memelihara'. Keempat kekeliruan ini tidaklah banyak untuk ukuran buku yang ketebalannya hingga 130 halaman namun ketelitian akan menjadikan buku ini lebih baik sehingga nirkesalahan. Kewaspadaan dalam menulis harus dilakukan karena buku yang diajarkan merupakan buku siswa sebagai pembelajar. Kesempurnaan bahasa Indonesia sebagai ragam formal akan membantu siswa juga untuk membiasakan diri menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam situasi formal.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan adalah pernyataan singkat, jelas, dan sistematis dari keseluruhan hasil analisis, pembahasan dan pengujian hipotesis dalam sebuah penelitian. Peneliti berusaha mengaitkan antara variabel, masalah penelitian dan temuan penelitian. Simpulan yang dapat ditarik dalam penelitian "Analisis kesalahan berbahasa pada buku siswa *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti* kelas VI SD di Aceh Besar" dapat dibeberkan sebagai berikut,

1. Pengguna bahasa Indonesia berdasarkan segi ejaan telah baik. Hal ini dapat dilihat dari sedikitnya temuan kesalahan berbahasa. Terdapat lima belas

kesalahan yang ditemukan yang dapat dirincikan sebagai berikut: dua pemakaian huruf kapital, dua penulisan kata berimbuhan, satu penulisan gabungan kata, satu penulisan partikel pun dan satu penulisan kata ganti, tiga pemakaian tanda baca, satu penulisan unsur serapan, dan empat salah tik.

2. Penggunaan bahasa yang baik dan benar mendominasi isi buku sehingga buku dapat dikategorikan layak sebagai buku ajar. Penulisan kapital untuk sebutan nama Tuhan, kitab suci, penulisan imbuhan, penulisan gabungan kata, penulisan kata depan, dan pemilihan diksi benar. Sehingga dapat dikategorikan bahwa buku ini berkualitas baik dari segi bahasa.

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti memiliki saran untuk pengguna bahasa Indonesia, khususnya di ruang publik, yakni:

1. Diharapkan bagi guru dan staff sekolah agar lebih memperhatikan lagi terkait tentang kaidah kebahasaan sebagai upaya dalam pencerminan rasa cinta dan bangga terhadap bahasa Indonesia.
2. Diharapkan penelitian yang serupa terus dilakukan sebagai upaya mengajak orang, khususnya bagian pelayanan, dalam mengenal lebih jauh terkait kaidah kebahasaan agar ke depannya tidak melakukan kesalahan dalam menulis buku, dalam hal ini buku ajar yang merupakan dokumen formal di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariningsih, N. E., Sumarwati, S., & Saddhono, K. (2012). Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia dalam Karangan Eksposisi Siswa Sekolah Menengah Atas. *BASASTRA*, 1(1), 130-141.
- Cunningsworth, A. (1995). *Choosing Your Course Book*. Oxford: Heinemann. CUP.
- Do, Khooleyoh. 2016. Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia Pada Surat Dinas Himpunan Mahasiswa Patani (Selatan Thailand) di Indonesia (HMPI) Periode 2014 - 2016. Skripsi. Universitas Jember
- Fajriyani, N., Ridho, M. R., & Laili, Q. (2020). Analisis Kesalahan Berbahasa Di Bidang Diksi Dalam Buku Panduan Upt Perpustakaan Iain Surakarta Edisi 2018. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 21(1), 55-68.
- Hasanah, N. (2018). Analisis Kesalahan Gramatika Bahasa Indonesia dalam Surat Resmi di Kantor Desa Mamben Lauk. *Prasasti: Journal of Linguistics*, 3(1), 98-112.
- Johan, G. M., & Simatupang, Y. J. (2017). Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia secara Sintaktis dalam Proses Diskusi Siswa Kelas IV SDN MIRI. *Visipena*, 8(2), 241-253.
- Johan, G. M. (2018). Analisis kesalahan berbahasa indonesia dalam proses diskusi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 18(1), 136-149.
- Muslich, Masnur. 2010. *Text Book Writing: Dasar-dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Teks*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nugraheni, Aninditya Sri. 2017. *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi Berbasis Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Kencana.
- Nurwicaksono, B. D., & Amelia, D. (2018). Analisis kesalahan berbahasa Indonesia pada teks ilmiah mahasiswa. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 138-153.
- Prayudi, S., & Nasution, W. (2020). RAGAM BAHASA DALAM MEDIA SOSIAL TWITTER. *Jurnal Metamorfosa*, 8(2), 269-280.
- Sumartono. 2010. "Program Buku Teks di DP3M Ditjen Dikti". *Makalah*. Disampaikan dalam Lokakarya Penulisan dan Penerbitan Buku Akademik, LPP UNS, 2010.
- Tarigan, Guntur H. 1988. *Pengajaran Pemerolehan Bahasa*. Bandung: Angkasa.

Zenab, A. S. (2016). Kedwibahasaan Anak Sekolah Dasar dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 2(1)

PENGARUH PENDEKATAN *OPEN ENDED* DAN KREATIVITAS GURU TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Lisbet Novianti Sihombing^{*1}, Rio Parsaoran Napitupulu², Rosma Simangunsong³
^{1,2,3}Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh pendekatan open-ended dan kreativitas guru terhadap prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 122540 Pematangsiantar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan analisis data deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian yaitu siswa kelas IV SD Negeri 122540 Pematangsiantar dengan jumlah 168 orang, sampel penelitian berjumlah 63 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, dimana purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner (angket). Teknik pengujian hipotesis menggunakan regresi berganda, uji t, uji F, koefisien determinasi. Hasil penelitian diperoleh bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan pendekatan *open-ended* dan kreativitas guru terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 122540 Pematangsiantar. Besar pengaruh pendekatan *open-ended* dan kreativitas guru terhadap prestasi belajar ekonomi siswa kelas IV Sekolah dasar negeri 122540 Pematangsiantar yaitu 0,099 atau 9,9% selebihnya dipengaruhi faktor lain diluar dari penelitian ini.

Kata Kunci: pendekatan open-ended, kreativitas guru, prestasi belajar

Abstract

This research aims to determine the effect of an open-ended approach and teacher creativity on student achievement of class IV SD Negeri 122540 Pematangsiantar. This type of research is a quantitative study with a descriptive quantitative data analysis approach. The study population was 63 students of class IV SD Negeri 122540 Pematangsiantar, the study sample was 63 people. The sampling technique used was purposive sampling, where purposive sampling is a sampling technique carried out by taking the subject not based on strata, random or regional but based on the existence of certain objectives. The data collection technique used was a questionnaire (questionnaire). Hypothesis testing techniques using multiple regression, t test, F test, coefficient of determination. The result showed that there was a positive and significant effect of the open-ended approach and teacher creativity on the learning achievement of the fourth grade students of SD Negeri 122540 Pematangsiantar. The magnitude of the influence of the open-ended approach and teacher creativity on learning achievement of social science of students of class IV SD Negeri

*correspondence Address
E-mail: lisbetsihombings@yahoo.co.id

122540 Pematangsiantar, namely 0.099 or 9.9%, the rest is influenced by other factors outside of this study

Keywords: open-ended approach, teacher creativity, learning achievement

PENDAHULUAN

Pemerintah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui penyempurnaan kurikulum. Penerapan kurikulum 2013 diharapkan bisa berjalan secara optimal untuk meningkatkan kualitas pendidikan terutama pada mata pelajaran ekonomi. Keberhasilan pendidikan disekolah dapat dipantau dari prestasi belajar. Salah satu tolak ukur keberhasilan siswa adalah dengan melihat prestasi belajar siswa tersebut.

Pada masa sekarang ini pendidikan sangatlah penting, karena dalam dunia pendidikan kita dilatih untuk menjadi seseorang yang memiliki karakter yang baik. Selain kita dilatih untuk menjadi pribadi yang baik, kita juga dilatih untuk mendisiplinkan diri kita. Pendidikan merupakan proses kegiatan belajar mengajar dimana proses belajar mengajar itu dilakukan antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan juga diharapkan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas dan bertanggung jawab serta mampu menyongsong kemajuan pada masa mendatang. Pendidikan juga berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat karena kemajuan suatu bangsa juga dapat dilihat dari seberapa maju pendidikan yang dimiliki. Seperti diterangkan dalam UU Sistem pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 sebagai berikut: "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bertabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Pada hakikatnya di dalam belajar senantiasa ada rintangan dan hambatan yang akan mempengaruhi prestasi yang dicapai siswa. Adanya rintangan dan hambatan ini yang akan menimbulkan kesulitan dalam belajar. Kesulitan belajar yang di alami siswa bisa berasal dari dalam diri siswa (faktor intern) dan dari luar diri siswa (faktor ekstern). Faktor dari siswa yaitu karena sakit, karena kurang sehat, intelegensi, bakat, minat, motivasi, faktor kesehatan mental, tipe khusus seorang pelajar. Faktor dari luar diri siswa yaitu faktor orang tua, faktor sekolah dan faktor lingkungan masyarakat. Dalam

pembelajaran ekonomi siswa harus mampu dalam menguasai pengetahuan, sikap dan keterampilan baik mempelajari, memahami dan mampu mengerjakan atau menjawab pertanyaan-pertanyaan dari materi pelajaran IPS di sekolah.

Pembelajaran merupakan serangkaian perlakuan atau tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mentransfer informasi kepada siswa. Pembelajaran tentunya harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk mendapatkan hasil yang maksimal pula. Perencanaan merupakan langkah utama untuk menuju kearah tersebut. Banyak hal yang harus disiapkan ketika merencanakan suatu pembelajaran, salah satunya adalah memilih pendekatan pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa adalah pendekatan *open-ended*.

Pendekatan *open-ended* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang bisa memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir bebas dalam menyelesaikan suatu masalah sesuai dengan cara mereka sendiri. Pendekatan *open-ended* adalah pendekatan pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan yang memiliki kebenaran penyelesaian masalah lebih dari satu, sehingga dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam menyelesaikan masalah melalui berbagai cara yang berbeda. Berpedoman pada teori tersebut, maka perlu dilakukan pendekatan pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan untuk siswa menggunakan pemahamannya untuk menjawab setiap soal IPS, bukan hanya menghafal teori saja tetapi juga dapat meningkatkan pemahamannya. Prestasi belajar sangatlah penting karena merupakan suatu indikasi perubahan dalam diri siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Prestasi belajar yang diraih oleh siswa adalah bentuk keberhasilan sekolah melaksanakan proses pendidikan.

Disamping itu untuk mencapai prestasi belajar siswa juga sebagian besar dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam mengajar. Kreativitas guru dalam mengajar sama dengan keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar. Disini guru dituntut untuk menggunakan ide-ide yang baru yang mampu membuat siswa tertarik dalam pelajaran IPS sehingga ketika siswa tertarik dengan mata pelajaran IPS, siswa akan terus belajar dan prestasi siswa juga tentunya akan meningkat.

Keberhasilan seorang guru tergantung pada kemampuan untuk bekerjasama dengan siswanya, mengarahkan, menuntun, serta menerima saran-saran yang nantinya dapat dipergunakan untuk menjalin hubungan yang baik dengan siswa agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih baik. Untuk itu guru dituntut memiliki

kemampuan dalam mengajar sehingga dapat menumbuhkan keterampilan mengajar.

Untuk dapat mempertahankan prestasi belajar siswa maka guru diharapkan untuk menjadi pendidik yang kreatifitas dalam mengelola kelas, menyampaikan materi bagaimana supaya siswa tidak bosan dengan mata pelajaran IPS yang sulit, dan dengan menggunakan pendekatan *open-ended* siswa lebih leluasa dalam memecahkan masalah dengan cara nya sendiri dan juga siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam jurnal Vivi Nur Koriyah (2015), dengan judul "Pengaruh *Open-Ended* Terhadap Prestasi Belajar, Berpikir Kritis dan Kepercayaan Diri Siswa SMP". Menjelaskan bahwa pendekatan *open-ended* adalah memungkinkan siswa berpikir secara lebih mendalam dimana berpikir secara kritis merupakan berpikir secara mendalam dan merupakan bagian dari berpikir tingkat tinggi serta dengan jawaban yang berbeda sehingga siswa dengan kemampuan rendah dapat memberikan respon terhadap masalah dengan cara mereka sendiri secara bermakna. Maka dari itu pendekatan *open-ended* ini sangatlah berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa.

Dalam jurnal Milata Zamana Dkk (2018), dengan judul "Kreativitas Guru Dalam penerapan metode Pembelajaran Al'quran Hadits di MIN Rukoh Banda" Menjelaskan bahwa kreativitas guru dalam penerapan metode pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MIN Rukoh Banda Aceh adalah dengan adanya komunikasi bersama antara para guru dengan siswa dalam menyelesaikan kendalakendala ang menghambat terjadi proses belajar mengajar yang efisien.

Dalam Jurnal Fiqan Mukrona (2019) dengan judul " Pengaruh Kepribadian (Personality) dan integritas terhadap kreativitas guru SD Negeri di Kabupaten Aceh Singkil" menjelaskan kepribadian berpengaruh langsung positif terhadap kreativitas artina kepribadian yang baik dapat mengakibatkan peningkatan kreativitas guru SD Negeri di Kabupaten Aceh Singkil.

Dari penelitian yang telah diuraikan diatas penelitian tersebut sama-sama membahas mengenai kreativitas guru dalam mengajar. Maka kreativitas guru dapat meningkatkan datau menyelesaikan hambatan-hambatan yang terjadi dalam proses belajar mengajar.

Asumsi Yang Mendasari Pendekatan *Open-Ended*

Menurut Miftahul Huda (2017: 279) Ada beberapa asumsi yang mendasari Pendekatan *Open-Ended*

- a. Konteks dan pengalaman merupakan hal penting untuk dipahami: pembelajaran

akan sangat efektif jika ia melibatkan pengalaman yang kaya dan konkret yang dengannya siswa bisa menjumpai, membentuk, dan mengubah teori-teorinya secara praktis dilapangan.

- b. Pemahaman harus dimediasi secara individual: siswa menilai apa, kapan, dan bagaimana pembelajaran terjadi.
- c. Meningkatkan proses kognitif sering kali lebih penting daripada menciptakan produk-produk pembelajaran. Untuk itu, lingkungan yang *open-ended* perlu dirancang untuk mendukung skill-skill kognitif tingkat tinggi, seperti identifikasi dan manipulasi variabel-variabel, interpretasi data, hipotesis dan eksperimentasi. Proses penelitian ilmiah lebih dihargai daripada pemeroleh "kebenaran" ilmiah itu sendiri.
- d. Pemahaman lebih berharga daripada hanya sekedar mengetahui: lingkungan pembelajaran yang *open-ended* harus menggelamkan siswa dalam pengalaman-pengalaman yang dapat melejitkan pemahaman mereka melalui eksplorasi, manipulasi, dan kesempatan untuk „memahami“ suatu gagasan daripada sekedar melalui pengajaran langsung.
- e. Proses-proses pembelajaran yang berbeda secara kualitatif sering kali mengharuskan metode-metode yang juga berbeda secara kualitatif: *open-ended* berfokus pada skill-skill pemecahan masalah dalam konteks yang autentik serta memberi kesempatan untuk eksplorasi dan pembangunan teori.

Miftahul Huda (2017: 280) langkah-langkah yang perlu diambil oleh guru dalam *open-ended* adalah:

- a. Menghadapkan siswa pada problem terbuka dengan menekankan pada bagaimana siswa sampai pada sebuah solusi.
- b. Membimbing siswa untuk menemukan pola dalam mengkonstruksi permasalahannya sendiri.
- c. Membiarkan siswa memecahkan masalah dengan berbagai penyelesaian dan jawaban yang beragam.
- d. Meminta siswa untuk menyajikan hasil temuannya.

Kelebihan Pendekatan *Open-Ended*

Erman Suherman (2001) kelebihan pendekatan *open-ended* adalah:

- a. Peserta didik memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara lebih aktif serta memungkinkan untuk mengekspresikan idenya.

- b. Peserta didik memiliki kesempatan lebih banyak menerapkan pengetahuan serta keterampilan.
- c. Peserta didik dari kelompok lemah sekalipun tetap memiliki kesempatan untuk mengekspresikan penyelesaian masalah yang diberikan dengan caranya sendiri
- d. Peserta didik terdorong untuk membiasakan diri memberikan bukti atas jawaban yang diberikan.
- e. Peserta didik memiliki banyak pengalaman, baik melalui temuannya sendiri maupun temannya dalam menjawab permasalahan.

Erman Suherman (2001) kelemahan pendekatan *open-ended* adalah:

- a. Sulit membuat atau menyajikan situasi masalah yang bermakna bagi peserta didik.
- b. Sulit bagi guru untuk menyajikan masalah secara sempurna.
- c. Karena jawabannya bersifat bebas, maka peserta didik kelompok pandai seringkali merasa cemas bahwa jawabannya akan tidak memuaskan.
- d. Terdapat kecenderungan bahwa peserta didik merasa kegiatan belajar tidak menyenangkan karena merasa kesulitan dalam mengajukan kesimpulan secara tepat dan jelas.

Ciri-ciri Kreativitas

Sund (1997) (dalam Slameto 2013: 147) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri- ciri sebagai berikut:

- a. Hasrat keingintahuan yang cukup besar
- b. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru
- c. Panjang akal
- d. Keinginan untuk menemukan dan meneliti
- e. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit
- f. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan
- g. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas
- h. Berpikir fleksibel
- i. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak
- j. Kemampuan membuat analisis dan sintesis
- k. Memiliki semangat bertanya serta meneliti

- l. Memiliki daya abstraksi yang cukup
- m. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas

Langkah-langkah Mengembangkan Kreativitas Guru

Slameto (2013: 152) langkah-langkah dalam mengembangkan kreativitas adalah sebagai berikut:

- a. Menolong siswa mengenal masalah-masalah untuk dipecahkan
- b. Menolong siswa menemukan informasi, pengertian-pengertian, asas-asas, dan metode-metode yang perlu untuk memecahkan masalah
- c. Menolong siswa merumuskan dan membatasi masalah-masalah
- d. Menolong siswa mengolah dan kemudian menerapkan informasi, pengertian, asas-asas dan metode-metode itu pada masalah tersebut untuk memperoleh kemungkinan-kemungkinan pemecah (hipotesis)
- e. Mendorong siswa merumuskan dan menguji hipotesis-hipotesis itu untuk memperoleh pemecahan masalah
- f. Mendorong siswa mengadakan penemuan dan penilaian sendiri secara bebas

Asas-asas Dalam Pengembangan Kreativitas

Di samping itu, dari hasil-hasil penelitian tentang kreativitas dapat dikemukakan asas-asas dalam pengembangan kreativitas (Klausmeier & Ripple, 1971) sebagai berikut:

- a. Berekspresi, misalnya dengan alat bahasa, dengan alat angka- angka , dengan anggota-anggota badan, dan lain-lain, merupakan hal yang penting untuk menghasilkan sesuatu atau gagasan-gagasan baru, dengan perkataan lain: penting untuk perkembangan kreativitas. Supaya ini dapat terlaksana, siswa perlu diberi kesempatan untuk melakukannya. Kurikulum sekolah biasanya tidak sesuai untuk maksud-maksud seperti itu, karena biasanya kurikulum itu pertama-tama berisi tugas-tugas dan kegiatan- kegiatan itu, siswa belajar dan memproduksi apa yang telah diketahui oleh manusia. Hal ini menyebabkan siswa menggunakan lebih banyak waktunya untuk mempelajari bahan-bahan yang bagi dirinya mungkin bukan bahan baru. Keadaan seperti itu, tentu saja tidak mendorong ekspresi yang asli, ekspresi yang kreatif.
- b. Keberhasilan yang dialami dalam usaha-usaha kreatif mendorong ekspresi kreatif yang tinggi tingkatannya. Sebagai contoh dari sejarah olahraga diketahui bahwa

prestasi dalam cabang-cabang tertentu selama berpuluh-puluh tahun relatif tetap. Hal ini disebabkan oleh karena pelatihan berpendapat bahwa hanya ada satu cara yang cocok dan tepat misalnya untuk "shooting" dalam bola basket, untuk lari 1.500 meter.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Guru

Menurut Davis (1973) (dalam Slameto 2013: 154) menyatakan bahwa terdapat tiga faktor yang perlu diperhatikan didalam pengembangan kreativitas:

a) Sikap individu

Mencakup tujuan untuk menemukan gagasan-gagasan serta produk-produk dan pemecahan baru. Untuk tujuan ini beberapa hal perlu diperhatikan:

- 1) Perhatikan khusus bagi pengembangan kepercayaan diri siswa perlu diberikan. Secara aktif guru perlu membantu siswa mengembangkan kesadaran diri yang positif dan menjadikan siswa sebagai individu yang seutuhnya dengan konsep diri yang positif. Guru harus dapat menanamkan rasa percaya diri pada siswa.
- 2) Rasa keinginan tahu siswa perlu dibangkitkan. Rasa keinginan tahu merupakan kapasitas untuk menemukan masalah-masalah teknis serta usaha untuk memecahkannya.

b) Kemampuan dasar yang diperlukan

Mencakup berbagai kemampuan berpikir *konvergen* dan *divergen* yang diperlukan. Menurut Osborn (1963) (dalam Slamato 2013:155) memperkenalkan 10 tahap pengajaran pemecahan masalah yang kreatif bagi orang dewasa:

- 1) Memikirkan keseluruhan tahap dari masalah
- 2) Memilih bagian masalah yang perlu dipecahkan
- 3) Memikirkan informasi yang kiranya dapat membantu
- 4) Memilih sumber-sumber yang paling memungkinkan
- 5) Memikirkan segala kemungkinan pemecahan masalah tersebut
- 6) Memilih gagasan-gagasan yang paling memungkinkan bagi pemecahan
- 7) Memikirkan segala kemungkinan cara pengujian
- 8) Memilih cara yang paling dapat dipercaya untuk menguji
- 9) Membayangkan kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi

10) Mengambil keputusan

c) Teknik-teknik yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas menurut Slameto (2013: 156)

Melakukan pendekatan "*inquiry*" (pencaritahuan): pendekatan ini memungkinkan siswa menggunakan semua proses mental untuk menemukan konsep atau prinsip ilmiah. Pendekatan ini banyak memberikan keuntungan antara lain meningkatkan fungsi intelegensi, membantu siswa belajar, melakukan penelitian, meningkatkan daya ingat, menghindari proses belajar secara menghafal, mengembangkan kreativitas, meningkatkan aspirasi, membuat proses pengajaran menjadi "*student centered*" sehingga dapat membantu lebih baik kearah pembentukan konsep diri, memberikan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk menampung serta memahami informasi.

Akan tetapi ada perbedaan dengan kenyataan, pada saat melakukan observasi awal dan wawancara terhadap beberapa peserta didik SD Negeri 122540, ada beberapa peserta didik membagi kesan dan pengalamannya bahwa masih adanya guru yang kurang efektif dalam melakukan model pembelajaran *open-ended* pada saat melakukan proses pembelajaran sehingga membuat siswa merasa bosan karena semua proses pembelajaran dikuasai oleh guru. Selain itu, berdasarkan wawancara tersebut siswa juga menyatakan bahwa masih adanya guru yang kurang kreatif dalam mengajar, tidak menggunakan berbagai ide-ide yang membuat peserta didik tertarik dengan mata pelajaran IPS. Akhirnya peserta didik pun merasa bosan pada saat belajar.

Selain itu, berdasarkan wawancara tersebut siswa juga menyatakan bahwa masih adanya guru yang kurang kreatif dalam mengajar, tidak menggunakan berbagai ide-ide yang membuat peserta didik tertarik dengan mata pelajaran IPS. Akhirnya peserta didik pun merasa bosan pada saat belajar. Oleh karena itu peneliti berkeinginan untuk mengetahui Pengaruh Pendekatan *open-ended* dan Kreativitas Guru terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 122540 Pematangsiantar.

Tujuan Penelitian:

1. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan Open ended terhadap prestasi belajar IPS siswa
2. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas guru terhadap prestasi belajar IPS siswa
Untuk mengetahui pengaruh pendekatan open ended dan kreativitas terhadap prestasi belajar IPS Siswa

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini disebut metode kuantitatif data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Populasi penelitian yaitu siswa kelas IV SD Negeri 122540 Pematangsiantar dengan jumlah 168 orang, sampel penelitian berjumlah 63 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, dimana purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner (angket) yang dibagikan ke setiap responden. Angket yang digunakan sebelumnya sudah diuji baik validitas maupun reliabilitas. Analisis Data menggunakan: (1) Teknik pengujian hipotesis menggunakan regresi berganda Secara umum persamaan regresi ganda dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Y' = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

(2) Uji t atau yang biasa dikenal dengan uji signifikan terhadap masing-masing koefisien regresi untuk mengetahui terjadinya signifikan atau tidaknya dari masing-masing variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$t = \frac{r_p \sqrt{n-3}}{\sqrt{1-r_p^2}}$$

(3) uji F, koefisien determinasi. Uji ini dilakukan untuk melihat apakah variabel independen secara keseluruhan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Rumus yang digunakan adalah:

$$F_h = \frac{R^2/k}{(1-R^2)/(n-k-1)}$$

(4) Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Menurut Priyatno, koefisien determinasi ini mengukur presentase total variasi variabel dependen (Y) yang dijelaskan oleh variabel independen (X) didalam garis regresi. Adapun rumus koefisien determinasi sebagai berikut:

$$R^2 = \frac{b(n \sum X_1 Y_1 - (\sum X_1)(\sum Y_1))}{n \sum Y_1^2 - (\sum Y_1)^2}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Normalitas

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | Unstandardized Residual |
|------------------------------------|----------------|-------------------------|
| N | | 63 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | ,0000000 |
| | Std. Deviation | 7,13571694 |
| Most Extreme Differences | Absolute | ,071 |
| | Positive | ,071 |
| | Negative | -,070 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | ,566 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,906 |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dasar pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan probabilitas (*Asyotic Signifikance*) yaitu:

- Jika probabilitas $> 0,05$ data berdistribusi normal
- Jika probabilitas $< 0,05$ data berdistribusi tidak normal

Berdasarkan tabel sebelumnya bahwa *Asyotic Signifikance* adalah 0,906. Nilai 0,906 $>$ dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel pendekatan *open ended* dan kreativitas guru berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Fungsi uji linearitas untuk mengetahui bentuk pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Kriteria pengujian uji linearitas adalah:

- Jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka terdapat pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat.
- Jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Tabel 2 Hasil Uji Linearitas pendekatan open ended

| | | ANOVA Table | | | | | |
|--|----------------|--------------------------|----------|-------------|--------|-------|------|
| | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. | |
| Prestasi Belajar Siswa * Pendekatan Open Ended | Between Groups | (Combined) | 1719,289 | 20 | 85,964 | 2,023 | ,027 |
| | | Linearity | 93,303 | 1 | 93,303 | 2,196 | ,146 |
| | | Deviation from Linearity | 1625,986 | 19 | 85,578 | 2,014 | ,030 |
| | Within Groups | 1784,648 | 42 | 42,492 | | | |
| Total | | 3503,937 | 62 | | | | |

Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui nilai F_{hitung} 2,014 < 2,21. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara pendekatan *open ended* dengan prestasi belajar siswa.

Tabel 3 Hasil Uji Linearitas Kreativitas Guru

| | | ANOVA Table | | | | | |
|---|----------------|--------------------------|----------|-------------|---------|-------|------|
| | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. | |
| Prestasi Belajar Siswa * Kreativitas Guru | Between Groups | (Combined) | 1643,074 | 21 | 78,242 | 1,724 | ,067 |
| | | Linearity | 323,991 | 1 | 323,991 | 7,138 | ,011 |
| | | Deviation from Linearity | 1319,083 | 20 | 65,954 | 1,453 | ,153 |
| | Within Groups | 1860,862 | 41 | 45,387 | | | |
| Total | | 3503,937 | 62 | | | | |

Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui nilai F_{hitung} 1,453 < 2,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara pendekatan *open ended* dengan prestasi belajar siswa.

4. Uji Regresi Berganda

Berdasarkan hasil analisis dengan program SPSS 21 for windows diperoleh hasil regresi berganda seperti terangkum pada tabel 4 berikut

Tabel 4. Analisis Regresi Berganda

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|-------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| | B | Std. Error | Beta | | |
| (Constant) | 115,855 | 12,009 | | 9,648 | ,000 |
| 1 Pendekatan Open Ended | -,103 | ,155 | -,084 | -,661 | ,511 |
| Kreativitas Guru | -,367 | ,167 | -,280 | 2,196 | ,032 |

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar Siswa

Berdasarkan tabel 1 diatas diperoleh persamaan regresi berganda sebagai berikut:

$$Y = 115,855 + 98,966X_1 + 398X_2$$

5. Uji t

- Jika nilai signifikansi < 0,05 artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.
- Jika nilai signifikansi > 0,05 artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Tabel 5. Hasil Uji t Pendekatan Open-Ended

| Model | Coefficients ^a | | | T | Sig. |
|-------------------------|-----------------------------|------------|--------------------------|--------|------|
| | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficient | | |
| | B | Std. Error | Beta | | |
| (Constant) | 98,966 | 9,507 | | 10,410 | ,000 |
| 1 Pendekatan Open Ended | -,198 | ,154 | -,163 | -1,292 | ,201 |

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar Siswa

a) Pengujian Hipotesis Pertama (H₁)

Berdasarkan Tabel 2 diketahui nilai signifikan 0,201 > 0,05. Maka pendekatan *open-ended* tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar.

Tabel 6 Hasil Uji t Kreativitas Guru

| Coefficients ^a | | | | | | |
|---------------------------|------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | T | Sig. |
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 | (Constant) | 111,461 | 9,955 | | 11,196 | ,000 |
| | Kreativitas Guru | -,398 | ,160 | -,304 | -2,493 | ,015 |

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar Siswa

b) Pengujian Hipotesis Kedua (H_2)

Berdasarkan Tabel 6 diketahui nilai signifikan nilai signifikan $0,15 < 0,05$.

Maka kreativitas guru berpengaruh terhadap prestasi belajar.

6. Uji F (Uji Signifikan Simultan)

a) Jika nilai sig $< 0,05$, atau $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y.

b) Jika nilai sig $> 0,05$, atau $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Tabel 7 Uji F(Uji Signifikan Simultan)

| ANOVA ^a | | | | | | |
|--------------------|------------|----------------|----|-------------|-------|-------------------|
| Model | | Sum of Squares | Df | Mean Square | F | Sig. |
| 1 | Regression | 346,992 | 2 | 173,496 | 3,297 | ,044 ^b |
| | Residual | 3156,944 | 60 | 52,616 | | |
| | Total | 3503,937 | 62 | | | |

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar Siswa

b. Predictors: (Constant), Kreativitas Guru, Pendekatan Open Ended

c) Pengujian Hipotesis Ketiga (H_3)

Berdasarkan output diatas diketahui nilai signifikansi untuk pengaruh X_1 dan X_2 secara simultan terhadap Y adalah sebesar $0,044 < 0,05$ dan nilai $F_{hitung} 3,297 > F_{tabel} 3,15$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_3 diterima berarti terdapat pengaruh X_1 dan X_2 secara simultan terhadap Y.

7. Uji Koefisien Determinasi

Tabel 8 Uji Koefisien Determinasi

| Model Summary | | | | |
|---------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1 | ,315 ^a | ,099 | ,069 | 7,254 |

a. Predictors: (Constant), Kreativitas Guru, Pendekatan Open Ended

Berdasarkan output diatas diketahui nilai R Square sebesar 0,099, hal ini mengandung arti bahwa pengaruh variabel X_1 dan X_2 secara simultan terhadap variabel Y adalah sebesar 9,9%.

Pembahasan

Hasil uji asumsi klasik adalah syarat utama untuk bisa dilanjutkan ke uji regresi berganda dengan data telah terdistribusi normal dan tingkat signifikansi $> 0,05\%$. Pada variabel pendekatan *open-ended* dan kreativitas terhadap prestasi belajar siswa data telah terdistribusi normal antar variabel dengan tingkat signifikansi $0,906 > 0,05$.

Pengaruh pendekatan *open-ended* terhadap prestasi belajar dalam tabel 2 ang menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} 2,014 < F_{tabel} 2,21$. Dan pengaruh kreativitas guru terhadap prestasi belajar pada tabel 4.9 $F_{hitung} 1,453 < F_{tabel} 2,05$. Sehingga dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh pendekatan *open-ended* dan kreativitas guru terhadap prestasi belajar siswa.

Penelitian ini menyerupai penelitian terdahulu yang membedakannya adalah hasil penelitian. Dan hasil penelitian Vivi Nur Koriyah (2015) sebesar 5%. Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,099 yang berarti diketahui 9,9% yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel diluar dari penelitian.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan pendekatan *open-ended* dan

kegiatan kreativitas guru terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 122540 Pematangsiantar. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk menggunakan variabel lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini Nur Ainun. 2016. "Pengaruh Disiplin Belajar dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di SMA Batik 1 Surakarta".
- Andika, Kenny. 2016. "Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 89 Jakarta". *Jurnal Ilmiah Econosains*. Vol. 14 No. 1, Maret 2016. E-ISSN: 2252-8490. <http://doi.org/10.21009/econosains.014.1.8>.
- Andi Yudha, Asfandiyar. 2009. *Kenapa Guru Harus Kreatif*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabetha.
- Dalyono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Erman, Suherman. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: FMIPA UPI.
- Faridah Nenden. 2016. "Pendekatan Open Ended Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Kepercayaan Diri Siswa". *Jurnal Pena Ilmiah*. Vol. 1, No. 1.
- Firqan Mukroma. 2019. "Pengaruh Kepribadian (Personality) dan integritas terhadap kreativitas guru SD Negeri di Kabupaten Aceh Singkil". *Jurnal Tunas Bangsa*. Vol 6 No. 2, Agustus 2019 (266-276). Available online at <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/964/901>
- Ghifar Riyadhhel. 2019. "Peningkatan Kreativitas Guru Melalui Pengembangan Supervisi Kepala Sekolah Dan Iklim Organisasi". *Jurnal Manajemen Pendidikan*. Vol.7, No.2.
- Guntur, Talajan. 2012. *Menumbuhkan Kreativitas Dan Prestasi Guru*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Koriyah Nur Vivi. 2015. "Pengaruh Open-Ended Terhadap Prestasi Belajar, Berpikir Kritis dan kepercayaan Diri Siswa SMP". *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 10 - Nomor 1, Juni 2015, (95-105). Available online at: <http://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras> .
- Miftahul Huda. 2017. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Millata Zamana dkk. 2018. *Kreativitas Guru Dalam penerapan metode Pembelajaran Al'quran Hadits di MIN Rukoh Banda*; *Jurnal Tunas Bangsa*. Volume 5 No. 2, (221-230) available online <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/948/886>
- Muhibbin Syah. 2013. *Psikologi Pendidikan. Dengan Pendekatan Baru* . Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Nuryadi. 2014. Pendekatan Open Ended. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Retno, Indayani. 2002. *Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran*. Tulungagung: STAIN tulungagung.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi, Arikunto. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2016. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tarnoto Nissa. "Pendekatan Kreativitas Siswa SMP Negeri 2 Moyudan Ditinjau Dari Tingkat Pendidikan Ibu".
- Utami, Munandar. 2002. *Kreativitas Dan Keterbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wicaksana Nugraha Made. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended Berbantuan Media Audio Visual dan Motivasi Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika". *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD* Vol: 5 No: 2.
- Zaiful Rosyid. 2019. *Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA TEMA 9 SUBTEMA 2 SISWA KELAS V SDIT AL MADINAH DUMAI

Meyshi Ziya Dwi Putri¹, dan Febrina Dafit²
^{1,2}Universitas Islam Riau

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi pada tema 9 subtema 2 kelas V, mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahapan yaitu 1) tahap analisis terdiri dari analisis kurikulum, analisis guru dan siswa, dan analisis media; 2) tahap desain yaitu rancangan media pembelajaran video animasi dengan menggunakan aplikasi *kinemaster*; 3) tahap pengembangan yaitu memproduksi media pembelajaran yang telah dirancang pada tahap desain. Selain produksi media, peneliti juga menyusun instrumen penelitian yaitu lembar validasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi memenuhi kriteria sangat layak, pada pembelajaran 1 memperoleh hasil 94,85%, pembelajaran 2 memperoleh hasil 95% dan pembelajaran 3 memperoleh hasil 95%.

Kata Kunci: Media pembelajaran, video animasi, tema 9

Abstract

The purpose of this research is to develop animated video learning media on theme 9 sub-theme 2 class V, make it easier for teachers to deliver learning materials. This research method uses development research with ADDIE development model. This research was conducted in three stages: 1) the analysis phase consisted of curriculum analysis, teacher and student analysis, and media analysis; 2) the design stage, namely the design of animated video learning media using the kinemaster application; 3) the development stage, namely producing learning media that have been designed at the design stage. In addition to media production, the researcher also developed a research instrument, namely a validation sheet. The results of this study indicate that the animated video learning media meets the very feasible criteria, in learning 1 the results are 94,85%, in learning 2, the results are 95% and in learning 3, the results are 95%.

Keywords: Learning media, animated video, theme 9

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat berperan penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat memajukan generasi bangsa dan negara dari ketinggalan dalam ilmu pengetahuan

*correspondence Address
E-mail: meyshiziya@student.uir.ac.id

maupun teknologi. Pendidikan mampu mengubah kehidupan manusia kearah yang lebih baik dan pendidikan juga merupakan tumpuan utama dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 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".

Kemudian untuk mencapai kualitas pendidikan terbaik tentu harus mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa : tujuan pendidikan nasional adalah "mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Dengan adanya pendidikan manusia dapat mempelajari semua mata pelajaran dan juga dapat memanfaatkan teknologi untuk mempermudah dalam proses pendidikan, salah satunya yaitu penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi hal yang penting dalam mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Ini dikarenakan media merupakan alat bantu antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran didalam kelas. Menurut Priadi (2017:13) "Media pembelajaran merupakan informasi dan pengetahuan yang digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dan media pembelajaran dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa". Dengan adanya media pembelajaran guru menjadi lebih mudah dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan tentu harus menarik dan media yang dipilih tentu harus tepat sasaran dan juga harus efektif sehingga materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas yaitu media audiovisual, salah satu media yang termasuk kedalam media audiovisual yaitu media video. Menurut Arsyad (2016:49) "Video merupakan gambar- gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksi melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup" dan Menurut Elly (dalam Putro, 2018: 228) Animasi merupakan suatu teknik untuk membuat sebuah karya audio visual agar menghasilkan urutan gambar yang membentuk satu adegan yang dapat menarik perhatian siswa. Sejalan dengan pendapat Elly, Menurut Ponza (2018:11) Video animasi merupakan video yang di dalamnya terdapat animasi kartun yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan cocok untuk anak sekolah dasar. Video animasi dapat bergerak sesuai dengan materi pembelajaran yang dibuat oleh guru dan dapat ditampilkan menggunakan bantuan lensa proyektor. Video animasi ini memiliki sifat yang menarik untuk siswa dan memiliki warna-warna yang beragam sehingga dapat membuat siswa menjadi senang terhadap media video tersebut.

Pada video animasi ini peneliti mengambil materi pembelajaran tematik yaitu tema 9 subtema 2 pembelajaran 1,2, dan 3 yang terdiri dari pembelajaran IPS, BAHASA INDONESIA, IPA, SBDP, dan PPKN. Materi yang di sajikan yaitu mengenai iklan elektronik. Alasan peneliti memilih tema 9 subtema 2 karena pada subtema 2 materi yang disajikan sangat ringan, menarik, beragam, dan saling terhubung, adapun masalah yang ditemukan didalam subtema 2 yaitu dalam menyampaikan materi pembelajaran guru tidak dapat menyajikan contoh gambar-gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran, ini dikarenakan kurangnya kreativitas guru dan keahlian guru.

Tujuan pembuatan media video animasi ini untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tanpa harus mengambil gambar yang ada di internet kemudian ditampilkan satu- persatu didepan kelas. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi ini layak digunakan pada proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan pada penelitian yang dilakukan oleh Dimas Nuswantoro dan Vicky Dwi Wicaksono pada tahun 2019 yang menjelaskan bahwa hasil validasi oleh ahli media diperoleh persentase 90,21% (layak) dan ahli materi diperoleh persentase 95,37% (layak). Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis video animasi ini layak untuk dikembangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDIT Almadinah Dumai, pada tanggal 5 Februari 2021, guru mengakui adanya kendala yang dialami dalam kegiatan pembelajaran yaitu siswa kurang fokus saat mengikuti proses pembelajaran. Guru mengakui dalam kegiatan pembelajaran media yang digunakan merupakan media sederhana yaitu media gambar. Dalam penggunaan media gambar guru menggunakan media gambar yang di peroleh dari internet contohnya seperti media gambar mengenai contoh iklan elektronik kemudian gambar yang diperoleh dari internet tersebut di print seukuran kertas A4 penuh dan ditempelkan di papan tulis menggunakan isolasi, kemudian penyampaian materi yang masih dominan dengan metode ceramah, dalam penyediaan sarana dan prasarana di SDIT Almadinah Dumai sudah terbilang cukup lengkap namun guru masih belum bisa memanfaatkan fasilitas tersebut dan belum adanya penggunaan media video animasi pada pembelajaran tematik, ini dikarenakan kurangnya keterampilan guru dalam pembuatan media video animasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dicky,dkk (2018: 120) yang menyatakan bahwasanya berdasarkan temuan di lapangan bahwa seluruh kelas telah terpasang perlengkapan media audio visual berupa LCD proyektor dan speaker, namun penerapan media pembelajaran dalam penyampaian materi masih kurang, guru menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media gambar dan buku, sehingga dalam proses pembelajaran tersebut siswa merasa bosan.

Berdasarkan masalah yang sudah dijelaskan, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu permasalahan yang ada, dan dapat membantu guru dalam memanfaatkan sarana yang ada di sekolah. Peneliti akan mengembangkan media video animasi pada tema 9 subtema 2 yaitu benda dalam kegiatan ekonomi kelas V SD. Pada materi ini video pembelajaran hadir untuk mengatasi keterbatasan aspek-aspek berupa gambar, animasi, dan suara. Dalam penggunaan media video animasi dapat diputar melalui laptop maupun handphone. Oleh karena itu diharapkan penggunaan media video animasi ini dapat meningkatkan fokus siswa dan pemahaman siswa dikelas.

Sehingga hal ini sejalan dengan tujuan peneliti yang ingin mengembangkan media video animasi pada tema 9 subtema 2 kelas V SDIT Almadinah Dumai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian pada pengembangan media pembelajaran ini menggunakan dua pendekatan yaitu pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kualitatif bertujuan untuk mendapatkan informasi dan data melalui wawancara, lembar validasi dan dokumentasi. Sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk uji validasi media pembelajaran yang akan dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluasi. Namun penelitian yang dilakukan peneliti hanya dibatasi sampai tahap 3 saja yaitu tahap Analysis, Design, Development. Hal ini karena keterbatasan peneliti dan kondisi covid-19 yang menyebabkan sekolah masih ditutup.

Tempat pelaksanaan pada penelitian ini adalah di SDIT Almadinah Dumai, Jalan Soekarno Hatta, Kelurahan Bagan Besar, Kecamatan Bukit Kapur, adapun waktu Penelitian ini dilaksanakan selama 7 bulan yang dimulai dari bulan Januari 2021 sampai dengan juli 2021. Secara rinci prosedur penelitian pada model ADDIE dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis*, merupakan tahap pengumpulan data dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada. Tahapan analisis terdiri dari tahapan analisis kurikulum, analisis guru dan siswa, dan analisis media.
2. Tahap *Design*, pada tahap ini peneliti merancang media video animasi yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap ini peneliti menggunakan aplikasi *kinemaster* dalam pembuatan media video animasi.
3. Tahap *Development*, dalam tahap ini peneliti mulai memproduksi media video animasi sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Adapun tahapannya terdiri dari menyiapkan aplikasi yang digunakan, menyiapkan desain gambar, menyiapkan rekaman suara, penambahan materi, menambahkan animasi gambar, penambahan background pada awal dan akhir video dan menyimpan video yang telah di buat. Setelah itu, media video siap untuk di validasi.

Media yang telah dibuat oleh peneliti akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, agar dapat mengetahui kekurangan dari media video animasi yang telah dibuat dan dapat dilakukan revisi/ perbaikan. Kemudian media video animasi akan divalidasi kembali untuk di uji kelayakan dari materi tersebut. Jika media video animasi yang dikembangkan telah dinyatakan valid maka media pembelajaran berbasis video animasi siap digunakan.

Jenis data yang diperoleh dari penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data mentah yang diperoleh secara langsung melalui observasi maupun wawancara dan dari validator media, validator materi, dan validator bahasa. Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui jurnal maupun buku yang berkaitan dengan media video animasi. Selanjutnya instrumen yang digunakan adalah lembar validasi dan dokumentasi, serta data yang diperoleh akan di analisis secara kualitatif dan

kuantitatif. Pada analisis data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar validasi yang telah di isi oleh validator ahli. Sedangkan pada analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validasi yang sudah di isi oleh validator. Penilaian yang dilakukan validator menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2019: 165) Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu rancangan atau produk yang akan dikembangkan. skala likert yang peneliti gunakan pada lembar validasi ini yaitu: (1) sangat tidak baik, (2) tidak baik, (3) baik, (4) sangat baik.

Rumus yang digunakan peneliti dalam mengolah data didapati dari Akbar (2013:158) sebagai berikut:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

V : Persentase Validasi

Tse : total skor empirik yang di peroleh

Tsh : Total maksimum yang di diharapkan

Analisis di lanjutkan dengan menggunakan perhitungan validasi gabungan dengan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{Va1+Va2+Va3}{3}$$

Keterangan :

V : Validasi (Gabungan)

Va 1 : Validasi Ahli 1

Va 2 : Validasi Ahli 2

Va 3 : Validasi Ahli 3

Sumber : Akbar (2013:158)

Untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu media pembelajaran dapat digunakan kriteria validitas sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Hasil Validasi

| No | Kriteria Validitas | Tingkat Validitas |
|----|--------------------|--|
| 1. | 85,01%- 100% | Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi. |
| 2. | 70,01%-85,00% | Cukup valid, dapat digunakan namun perlu di revisi kecil. |
| 3. | 50,01%- 70,00% | Kurang valid, disarankan tidak di pergunakan karena perlu direvisi besar |
| 4. | 01,00%- 50,00% | Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan. |

Sumber: Akbar (2013: 155)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dibahas semua kegiatan yang telah dilakukan. Kegiatan itu meliputi hasil perolehan data hasil validasi oleh para ahli. Untuk uji validasi dilakukan oleh enam orang ahli untuk tiga bidang keahlian, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Setiap bidang keahlian akan dinilai oleh dua orang ahli menggunakan lembar validasi yang telah disediakan peneliti dengan penilaian menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban. Uji validasi dilakukan sebanyak dua kali untuk mencapai tingkat kevalidan produk sampai sangat valid. Peneliti melakukan pengolahan data untuk setiap media pembelajaran agar mendapat nilai rata-rata untuk setiap media serta mengetahui tingkat kevalidan dari masing-masing media pembelajaran. Adapun hasil validasi media video animasi dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran 1

| Validator | Persentase % | |
|-------------|--------------|------------|
| | Validasi 1 | Validasi 2 |
| Validator 1 | 90% | 93,33% |
| Validator 2 | 85% | 90% |
| Rata -rata | 87,5% | 91,66% |

(Sumber ; data olahan peneliti)

Pada tabel 2 diatas, merupakan hasil validasi ahli media pada pembelajaran 1 yang dilakukan dua kali validasi. Pada aspek media dilakukan oleh dua orang validator ahli yaitu Bapak Benni Handayani, M.I.Kom dan Bapak Harry Setiawan, M.I.Kom selaku (Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau) ahli media memberikan penilaian terhadap aspek tampilan video. Pada aspek media pembelajaran 1 untuk hasil uji validas pertama memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak. Pada validasi 1 terdapat masukan dan saran yang diberikan yaitu: 1) Gambar/ Objek seperti TV, Radio, dan lainnya agar diganti dengan gambar asli bukan animasi; 2) Sesuaikan Visual dan verbal; 3) Contoh harus sesuai dengan karakter anak.

Setelah itu media video animasi di perbaiki sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh para validator pada validasi 1, selanjutnya peneliti melakukan validasi ke 2 dan mendapati nilai rata-rata sebesar 91,66% dengan tingkat kevalidan sangat valid.

Tabel 3. Hasil Penilaian Validasi media pembelajaran 2

| Validator | Persentase ⁰ % | |
|-------------|---------------------------|------------|
| | Validasi 1 | Validasi 2 |
| Validator 1 | 90% | 91,66% |
| Validator 2 | 86,66% | 91,66% |
| Rata -rata | 88,33% | 91,66% |

(Sumber: data olahan peneliti)

Hasil dari uji validasi pertama untuk pembelajaran 2 mencapai nilai 88,33% dengan tingkat kevalidan sangat valid namun terdapat beberapa perbaikan sehingga peneliti tetap melakukan revisi dan uji validasi yang kedua. Adapun hasil revisi dan saran yaitu sebagai berikut: 1) style pada animasi Bergeraknya lebih baik diganti; 2) gambar animasi internet diganti menjadi gambar asli, 3) Bahasa Inggris pada materi lebih baik dihilangkan; 4) Ganti iklan menjadi iklan yang ramah anak; 5) Sesuaikan visual dan verbal.

Hasil validasi 2 pada tampilan desain media video animasi diperoleh dari gabungan nilai dari dua validator dengan perolehan nilai untuk uji validasi kedua adalah 91,66% dengan tingkat kevalidan mencapai tingkat sangat valid. Maka dari itu media pembelajaran ini sudah layak digunakan.

Tabel 4. Hasil Penilaian Validasi media pembelajaran 3

| Validator | Persentase % | |
|--------------------|--------------|------------|
| | Validasi 1 | Validasi 2 |
| Validator 1 | 88,33% | 90% |
| Validator 2 | 90% | 93,33% |
| Rata -rata | 89% | 91,66% |

(Sumber : data olahan peneliti)

Pada hasil pembelajaran 3 untuk media video animasi memperoleh nilai rata-rata sebesar 89% dengan tingkat kevalidan sangat valid pada uji validasi pertama. Namun pada pembelajaran 3 masih terdapat beberapa perbaikan sehingga media video animasi perlu direvisi dan uji validasi kembali dengan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli. Pada tahap validasi kedua, Hasil validasi pada media pembelajaran setelah melakukan perbaikan berdasarkan komentar dan saran dari validator, perolehan nilainya sebesar 91,66% dengan kategori sudah sangat valid. Dengan demikian, media pembelajaran sudah dapat digunakan untuk siswa kelas V SD dalam proses pembelajaran secara *online* maupun secara *offline*.

Setelah melakukan validasi pada tahap media, selanjutnya peneliti melakukan validasi pada ahli bahasa. Validasi bahasa dilakukan oleh dua orang ahli yaitu Bapak Latif, S.Pd.,M.Pd (Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Islam Riau) dan Ibu Dr. Fatmawati,S.Pd.,M.Pd (Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Islam Riau). Ahli bahasa memberikan penilaian pada aspek penggunaan bahasa dalam media video yang dikembangkan.

Tabel 5. Hasil Penilaian Validasi Bahasa pembelajaran 1

| Validator | Persentase % | |
|--------------------|--------------|------------|
| | Validasi 1 | Validasi 2 |
| Validator 1 | 87,5% | 100% |
| Validator 2 | 87,5% | 95,83% |

| | | |
|-------------------|-------|--------|
| Rata -rata | 87,55 | 97,91% |
|-------------------|-------|--------|

(Sumber: data olahan peneliti)

Dari hasil validasi pertama pada aspek bahasa pada pembelajaran 1 diperoleh jumlah rata-rata sebesar 87,5% yang termasuk kedalam kategori sangat valid. Walaupun media sudah sangat valid, namun ada beberapa perbaikan sehingga peneliti tetap melakukan revisi dan uji validasi pada aspek bahasa. Adapun saran dan masukan yang diberikan yaitu : masih terdapat kalimat yang belum diawali huruf kapital.

Kemudian peneliti melakukan validasi kedua dan hasil validasi aspek bahasa media video diperoleh dari gabungan dua validator ahli dengan melakukan perbaikan sesuai komentar dan saran yang diberikan , kemudian diperoleh nilai rata-rata penilaian 97,91% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Dan kedua para ahli memberikan komentar bahwa media video animasi sudah layak digunakan tanpa revisi dan video dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Penilaian Validasi Bahasa Pembelajaran 2

| Validator | Pesentase % | |
|--------------------|--------------------|------------|
| | Validasi 1 | Validasi 2 |
| Validator 1 | 83,33% | 100% |
| Validator 2 | 91,66% | 100% |
| Rata-rata | 87,49% | 100% |

(Sumber : data olahan peneliti)

Hasil uji validasi pertama untuk pembelajaran ke 2 mencapai nilai rata-rata 87,49% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Namun terdapat beberapa perbaikan yang harus di perbaiki sehingga peneliti tetap melakukan revisi dan uji validasi yang kedua. Setelah melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan, selanjutnya peneliti melakukan validasi kedua kepada para ahli. Setelah uji validasi kedua dilakukan kepada kedua ahli, maka diperoleh hasil penilaian terhadap media pembelajaran pada aspek bahasa dengan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 100% dengan tingkat kevalidan mencapai sangat valid. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi sudah layak digunakan.

Tabel 7. Hasil Penilaian Validasi Bahasa Pembelajaran 3

| Validator | Persentase % | |
|--------------------|---------------------|------------|
| | Validasi 1 | Validasi 2 |
| Validator 1 | 87,5% | 100% |
| Validator 2 | 91,66% | 100% |
| Rata-rata | 89,58% | 100% |

Pada pembelajaran 3 hasil uji validasi pertama memperoleh nilai rata-rata sebesar 89,58% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Walaupun tingkat kevalidan media sudah sangat valid, peneliti tetap harus melakukan revisi kembali ini dikarenakan terdapat beberapa masukan dan saran dari validator ahli mengenai media video pembelajaran 3. Setelah melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran yang diperoleh dari validator, selanjutnya peneliti melakukan validasi kedua. Setelah uji validasi kedua dilakukan kepada kedua ahli, maka diperoleh hasil penilaian terhadap media pembelajaran pada aspek bahasa dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 100% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi sudah layak digunakan.

Validasi selanjutnya yaitu pada tahap materi. Pada tahap validasi ahli materi dilakukan oleh dua orang validator yaitu Ibu Suryati, S.Pd.,M.Si selaku (kepala sekolah di SDN 115 Pekanbaru) dan Ibu Jannati Sulaiman, S.Pd selaku (kepala sekolah di SDN 104 Pekanbaru). Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek materi dalam media video animasi. Berikut hasil validasi pertama terhadap ketiga media pembelajaran video animasi:

Tabel 8. Hasil penilaian validasi materi pembelajaran 1

| Validator | Persentase % | |
|--------------------|--------------|------------|
| | Validasi 1 | Validasi 2 |
| Validator 1 | 75% | 97,5% |
| Validator 2 | 87,5% | 92,5% |
| Rata-rata | 81,25% | 95% |

(Sumber: data olahan peneliti)

Hasil penilaian ahli materi pada validasi pertama memperoleh nilai rata rata 81,25% dengan tingkat kevalidan cukup valid. Adapun saran dan komentar yaitu: 1) Tambahkan soal evaluasi pada akhir video; 2) berikan feedback kepada anak. Selanjutnya peneliti melakukan revisi sesuai saran dan masukan yang diberikan dan melakukan validasi kedua.

Hasil penilaian ahli materi terhadap produk media video animasi pada validasi kedua pada pembelajaran 1. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 95% dengan kategori sangat valid dan sudah layak digunakan kepada siswa kelas V SD.

Tabel 9 hasil penilaian validasi materi pembelajaran 2

| Validator | Persentase % | |
|--------------------|--------------|------------|
| | Validasi 1 | Validasi 2 |
| Validator 1 | 75% | 95% |
| Validator 2 | 87,5% | 92,5% |
| Rata-rata | 81,25% | 93,75 |

(Sumber : data olahan peneliti)

Pada validasi pertama hasil penilaian pada pembelajaran 2 memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,25% dengan tingkat kevalidan cukup valid. Perolehan nilai pada validasi kedua pada pembelajaran 2 memperoleh nilai rata-rata 93,75% dengan tingkat kevalidan sangat valid dan mendapat komentar dari kedua ahli bahwa media video animasi sudah dapat digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 10 hasil penilaian validasi materi pembelajaran 3

| Validator | Persentase % | |
|--------------------|--------------|------------|
| | Validasi 1 | Validasi 2 |
| Validator 1 | 75% | 95% |
| Validator 2 | 87,5% | 92,5% |
| Rata-rata | 81,25% | 93,75% |

(Sumber : data olahan peneliti)

Berdasarkan penilaian tersebut, perolehan nilai untuk media pembelajaran 3 pada validasi pertama memperoleh nilai rata-rata 81,25% dengan tingkat kevalidan cukup valid. Pada hasil penilaian ahli materi terhadap produk media video animasi validasi kedua. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 93,75% dengan tingkat kevalidan sangat valid dan media sudah layak digunakan tanpa revisi.

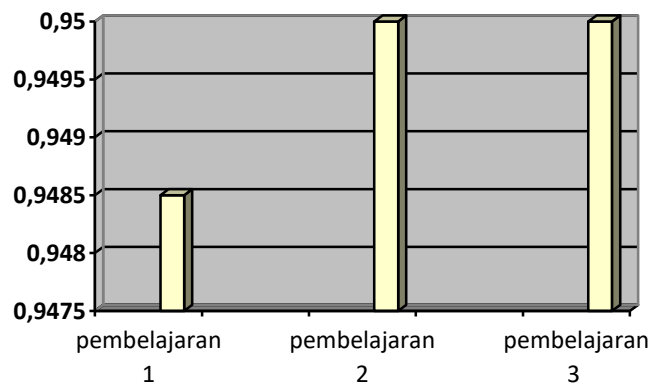
Selanjutnya peneliti melakukan perhitungan gabungan yang nantinya akan mengetahui nilai rata-rata pada setiap media pembelajaran. Adapun rekapitulasi hasil nilai untuk validasi media dapat dilihat pada tabel 11 dibawah ini.

Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Video Animasi

| Uji validasi | | Aspek yang dinilai | | | Rata -rata |
|-----------------------|---|--------------------|--------------|--------------|---------------|
| | | Aspek Media | Aspek Bahasa | Aspek Materi | |
| Pembelajaran 1 | 1 | 87,5% | 87,5% | 81,25% | 85,41% |
| | 2 | 91,66% | 97,91% | 95% | 94,85% |
| Pembelajaran 2 | 1 | 88,33% | 87,49% | 81,25% | 85,69% |
| | 2 | 91,66% | 100% | 93,75% | 95% |
| Pembelajaran 3 | 1 | 89% | 89,58% | 81,25% | 86,61% |
| | 2 | 91,66% | 100% | 93,75% | 95% |

(Sumber : data olahan peneliti)

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil validasi media video animasi pada aspek Media, Bahasa, dan Materi untuk pembelajaran 1, 2, dan 3 memperoleh nilai yang sangat valid.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Hasil Penilaian Media Video

Pada pembelajaran 1 memperoleh nilai rata-rata sebesar 94,85% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Dengan kategori sangat valid maka video animasi layak digunakan. Selanjutnya pada pembelajaran 2 memperoleh hasil dari keseluruhan aspek yaitu sebesar 95% dengan tingkat kevalidan sangat valid, dan media yang dinilai juga sudah layak digunakan di sekolah dasar. Pada pembelajaran 3 untuk perolehan nilai rata-rata pada seluruh aspek mencapai 95% dengan tingkat kevalidan yang didapat sangat valid.

Ketiga pembelajaran sudah layak digunakan tanpa melakukan revisi dengan kriteria mencapai tingkat kevalidan sangat valid, dengan melakukan uji validasi sebanyak dua kali. Namun pada penelitian ini dibatasi hingga tahap uji validasi sehingga tidak dilakukan uji coba kepada siswa di Sekolah Dasar.

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Agustin,dkk (2020:21) yaitu mengembangkan video animasi pada pelajaran sejarah kelas X dengan hasil yang layak karena mampu memiliki daya tarik media video animasi tersebut. Sedangkan penelitian oleh isti,dkk (2020:25) dalam mengembangkan video animasi pada materi sifat-sifat cahaya untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan hasil layak dan efektif serta berhasil membantu siswa di kelas dalam memahami materi sifat-sifat cahaya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi pada tema 9 subtema 2, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1)Media pembelajaran yang di kembangkan adalah media pembelajaran video animasi untuk pembelajaran 1,2, dan 3 pada tema 9 “ Benda-benda di sekitar kita” Subtema 2 “ Benda dalam kegiatan ekonomi” untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. 2) Hasil validasi terhadap media pembelajaran video animasi untuk ketiga pembelajaran sudah mencapai tingkat kevalidan sangat valid. Dengan rincian penilaian sebagai berikut: (a)Pembelajaran 1 dengan rata-rata perolehan skor untuk ketiga ahli sebesar 94,84% dengan tingkat kevalidan sangat valid. (b)Pembelajaran 2 dengan skor rata-rata yang diperoleh sebesar 95% dengan tingkat kevalidan sangat valid. (c)Pembelajaran 3 dengan rata-rata skor yang diperoleh adalah 95% dengan tingkat kevalidan sangat valid.

Saran yang diberikan peneliti terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi ini sesuai dengan kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagi siswa, agar dapat menggunakan media pembelajaran video animasi ini dalam proses memahami materi pembelajaran. (2) Bagi guru, sebaiknya lebih memanfaatkan prasarana dan sarana yang ada di sekolah seperti proyektor, dimana guru bisa menggunakan sarana tersebut dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. (3) Bagi peneliti lainnya, agar dapat mengembangkan media pembelajaran video animasi dengan inovasi dan kreativitas yang lebih lagi serta materi yang dikembangkan lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Relis, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Perkauman di Bondowoso Dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5 (1).
- Akbar, Sa'adun. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta : PT. RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Isti, Lailia Arditya. 2020. Pengembangan Media Video Animasi Tema 5 Fokus Bahasan Sifat-sifat Cahaya dan Keterkaitannya dengan Indera Penglihatan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jember
- Kurniawan, Dicky Candra, dkk. 2018. Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *Jurnal JINOTEP*, 4 (2).
- Nuswantoro, Dimas dan Wicaksono, Vicky Dwi. 2019. Pengembangan Video Animasi Powtoon "Hakan" Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *JPGSD*, 7(4).
- Ponza, Putu Jerry Radita, dkk. 2018. Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1).
- Priadi, Benny A. 2017. Media & teknologi dalam pembelajaran. Jakarta : PT. Balebat Dedikasi Prima.
- Putro, Aji Lkasono, dan Sujatmiko, Bambang. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Psikomotorik Siswa Pada Mata Pelajaran Pengambilan Gmabar Bergerak di SMKN 3 Surabaya. *Jurnal IT-Edu*, 3(1).
- Sugiyono, 2019. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung : ALFABET
- Undang- undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

ANALISIS PEMBELAJARAN IPA SECARA DARING DI KELAS TINGGI SEKOLAH DASAR PADA MASA PANDEMI COVID-19

Kartono*¹

¹Universitas Tanjungpura

Abstrak

Adanya pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia secara langsung sangat berdampak pada kegiatan pembelajaran di sekolah dasar, termasuk pembelajaran IPA sehingga pembelajaran tatap muka dialihkan ke pembelajaran online. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara daring kegiatan pembelajaran, faktor pendukung, kendala yang dihadapi, dan keefektifan pembelajaran daring selama Pandemi Covid-19. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dasar Kecamatan Pontianak Kota dari bulan Maret sampai April 2021. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk memberikan gambaran pembelajaran online di sekolah dasar Kecamatan Pontianak Kota. Penelitian ini menggunakan data dari wawancara semi terstruktur yang diberikan kepada guru kelas, siswa, dan orang tua siswa. Analisis data menggunakan teknik analisis Miles & Huberman melalui empat tahap, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pandemi Covid-19 berdampak pada kegiatan pembelajaran. Pembelajaran secara daring dilakukan dengan menggunakan media *Google Meet* dan *WhatsApp*. Faktor pendukung dan yang menjadi hambatan dalam pembelajaran online, yaitu alat komunikasi, jaringan internet, motivasi siswa, dan dukungan dari orang tua. Pembelajaran daring dirasakan kurang efektif karena materi tidak tersampaikan seluruhnya kepada siswa. Sebagian besar kegiatan dilakukan hanya dengan memberikan materi secara singkat dan pemberian tugas serta mengumpulkan tugas. Dengan demikian perlu adanya langkah terobosan yang perlu dilakukan guru agar pembelajaran tidak monoton dan bisa bermakna bagi siswa meskipun dalam keadaan pembelajaran daring.

Kata Kunci: pembelajaran daring, IPA, pandemi, sekolah dasar

Abstract

The Covid-19 pandemic that hit Indonesia had a direct impact on learning activities in elementary schools, including science learning, so that face-to-face learning was shifted to online learning. This study aims to analyze online learning activities, supporting factors, obstacles faced, and the effectiveness of online learning during the Covid-19 pandemic. This research was conducted an elementary school of Pontianak Kota Regency, Pontianak City from March to April 2021. This study used a qualitative descriptive method to provide an overview of online learning an elementary school of Pontianak Kota Regency. This study uses data from semi-structured interviews given to classroom teachers, students, and parents. Data analysis used the analysis technique of Miles & Huberman through four stages, namely data collecting, data reduction, data presentation, and conclusion drawing/verification. The results of this study show that the Covid-19 pandemic has an impact on learning activities. Online learning is carried out using Google

*correspondence Address
E-mail: kartono@fkip.untan.ac.id

Meet and WhatsApp media. Supporting factors and obstacles in online learning, namely communication tools, internet networks, student motivation, and support from parents. Online learning is felt to be less effective because the material is not fully conveyed to students. Most of the activities are carried out only by giving material briefly and assigning assignments and collecting assignments. Thus, there is a need for breakthrough steps that teachers need to take so that learning is not monotonous and can be meaningful for students even in a state of online learning.

Keywords: *online learning, science, pandemic, elementary school.*

PENDAHULUAN

Pada tanggal 2 Maret 2020 silam, untuk pertama kalinya pemerintah mengumumkan dua kasus pasien positif Corona Virus Disease 2019 (covid-19) di Indonesia. Corona Virus Disease 2019 adalah keluarga besar virus yang dapat menyebabkan penyakit pada hewan dan manusia. Pada manusia, corona virus diketahui dapat menyebabkan infeksi pada saluran pernafasan mulai dari flu biasa hingga penyakit yang lebih parah seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan *Serve Acute Respiratory Syndrome* (SARS). Sedangkan corona virus yang terbaru adalah yang menyebabkan covid-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh corona virus yang baru ditemukan (Sukur dkk, 2020).

Virus dan penyakit baru ini tidak diketahui sebelum wabah dimulai di Wuhan, China pada bulan Desember 2019. covid-19 ini sekarang menjadi pandemi yang menyerang semua negara yang ada di dunia. Virus covid-19 bisa menimbulkan beragam gejala pada pengidapnya. Infeksi covid-19 disebabkan oleh virus corona itu sendiri. Kebanyakan virus corona menyebar seperti virus lain pada umumnya, seperti melalui percikan air liur pengidap (bantuk dan bersin), menyentuh muntahan pengidap, menyentuh tangan atau wajah orang yang terinfeksi, menyentuh mata, hidung, atau mulut setelah memegang barang yang terkena percikan air liur pengidap virus corona, tinja atau feses (jarang terjadi). Khusus untuk covid-19, masa inkubasi belum diketahui secara pasti (Ghasya, D. A. V., Salimi, A., & Pranata, R., 2021)

Di Indonesia, pembelajaran dari rumah mulai diberlakukan sejak 24 Maret 2020 tanpa atau sedikit persiapan dalam hal akses internet, kapasitas guru, dan kesiapan siswa orang tua. Diterapkannya pembelajaran daring guna untuk tetap menjaga kesehatan, keselamatan dan kesejahteraan selama pandemi covid-19. Pembelajaran daring disampaikan seperti pembelajaran konvensional yang disajikan dalam format digital melalui internet. Model pembelajaran ini menggabungkan pembelajaran formal dengan informal, merangsang kolaborasi dengan kolega dan spesialis, menciptakan komunitas virtual. Tujuan pembelajaran daring adalah untuk meningkatkan tingkat efisiensi dan keefektifan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ini memudahkan siswa dimanapun berada untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran serta berguna untuk meningkatkan motivasi siswa menuju pembelajaran kolaboratif dan memungkinkan siswa untuk mencapai pengalaman belajar yang tak terlupakan (Milman, 2015).

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan pembelajaran ketika siswa dan pengajar tidak selalu hadir secara fisik secara bersamaan di sekolah. Pelaksanaan dapat sepenuhnya jarak jauh (*hybrid*) atau campuran jarak jauh dengan kelas (*blended*). Sistem

pembelajaran jarak jauh memiliki perbedaan yang signifikan dengan penyelenggaraan sistem pendidikan reguler, yang lebih menekankan pada pentingnya pertemuan atau pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) antara guru dengan siswa. Dalam PJJ penggunaan bahan ajar dan teknologi komunikasi memegang peranan yang sangat penting bagi sarana penyampai materi.

Proses kegiatan belajar mengajar muatan materi IPA pada kelas IV, V dan VI yang sebelumnya dilakukan secara langsung dengan cara pertemuan tatap muka (PTM) antara guru serta siswa lainnya, kini berubah menjadi pembelajaran jarak jauh semenjak adanya covid-19. Dengan merebaknya pandemi covid-19 ini, guru, siswa, serta orang tua atau wali murid di Sekolah Dasar (SD) merasakan adanya perubahan signifikan dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu menjadi pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh di SD tentunya dapat berjalan dengan baik apabila dilaksanakan melalui bimbingan orang tua. Dengan adanya pembelajaran jarak jauh, diharapkan siswa memiliki kesempatan belajar dimanapun dan kapanpun. Pembelajaran jarak jauh ini merupakan sebuah inovasi dalam pendidikan untuk menyediakan sumber belajar yang variatif.

Keuntungan penerapan pembelajaran ini yaitu mengurani jumlah staf pengajar yang dibutuhkan dan biaya yang dikeluarkan. Siswa dapat mengontrol jadwal belajar mereka dengan kecepatan belajar sesuai yang mereka inginkan (Elfrianto, dkk., 2020). Siswa dapat menyesuaikan pembelajarannya sendiri sesuai dengan tanggung jawab kepada keluarga. Hal ini juga memberikan kesempatan bagi siswa yang sebelumnya tidak dapat belajar karena keterbatasan biaya, jarak, waktu, dan memungkinkan siswa menjangkau area yang luas (Elfrianto, dkk., 2020; Riyana, 2013).

Namun, pembelajaran ini tidak lepas dari hambatan. Akses yang tidak memadai ke internet oleh guru atau siswa dapat mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran (George, 2020). Masih ada siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran online karena tidak stabilnya akses internet. Kondisi ini menuntut siswa untuk mencari tempat akses internetnya cepat dan stabil untuk dapat mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran online perlu diperhatikan (Alchamdani, dkk., 2020). Peran orang tua sangat di perlukan saat pandemi ini, yaitu untuk memberikan pemahaman kepada siswa untuk tetap berdiam diri dan melakukan pembelajaran di rumah. Menurut sebagian orang tua, pembelajaran daring dinilai tidak lebih menguntungkan bagi siswa karena tidak dapat berinteraksi langsung dengan guru dan bisa bersosialisasi dengan teman-temannya (Cahyati & Kusumah, 2020).

Banyak hambatan dialami guru karena kurang adanya persiapan untuk peralihan kegiatan pembelajaran beralih ke pembelajaran secara daring (Rigianti, 2020). Banyak kekurangan dan keterbatasan yang dihadapi guru ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga menyebabkan pembelajaran daring tidak berjalan sesuai yang diharapkan. Keterbatasan yang harus dihadapi oleh guru diantaranya yaitu: (1) kurangnya persiapan untuk melaksanakan pembelajaran penuh secara online; (2) keterampilan literasi digital yang dimiliki setiap guru tidak sama, sehingga mereka mengalami kesulitan untuk pembelajaran secara daring; (3) terbatasnya perangkat lunak yang dimiliki guru dan siswa untuk mendukung pembelajaran daring; dan (4) terbatasnya koneksi internet dan ketersediaan paket, sehingga membutuhkan biaya yang besar (Hamdani & Priatna, 2020). Penelitian Purwanto, dkk. (2020) menunjukkan bahwa

terdapat tantangan pembelajaran jarak jauh saat pandemi covid-19. Tantangan yang dihadapi oleh siswa antara lain terbatasnya komunikasi dan sosialisasi antar siswa. Tantangan yang dihadapi orang tua, mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk membantu pembelajaran anak mereka di rumah, kurangnya keterampilan penggunaan teknologi, serta tingginya tagihan. Tantangan yang dihadapi guru, terbatasnya dalam pemilihan metode pengajaran, kurangnya cakupan konten kurikulum, kurangnya keterampilan teknologi yang menghambat potensi pembelajaran online, minimnya e-resource dalam bahasa Indonesia sehingga membutuhkan lebih banyak waktu untuk mengembangkan konten elektronik.

Pembelajaran secara mandiri dianggap tidak lebih baik daripada pembelajaran tatap muka. Kurangnya interaksi dan organisasi menjadi kendala dalam pembelajaran. Pembelajaran daring yang efektif didukung oleh materi yang tersedia dan ketersediaan koneksi internet. Penelitian Purwanto, dkk. (2020), tidak efektifnya kegiatan pembelajaran saat pandemi dikarenakan sebanyak 43,3% guru IPA belum pernah melakukan pembelajaran daring. Pembelajaran mengalami penurunan sebesar 93,3%. Faktor penghambat dalam pembelajaran ini antara lain 70% sarana dan prasarana; 66,7% jaringan internet; dan 76,7% kurangnya konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran daring memiliki sisi negatif yakni dapat memperburuk dalam kemajuan pendidikan yang disebabkan oleh ketidaksetaraan. Siswa dengan keterbatasan sumber daya lebih sedikit untuk mendapatkan dukungan orang tua berisiko tertinggal, memperlebar kesenjangan yang sudah ada sebelumnya. Sedangkan di sekolah, siswa dapat berbagi ruang, pelajaran, guru, dan sumber daya yang sama, yang meningkatkan peluang sampai batas tertentu. Berdasarkan permasalahan Di atas, maka dilakukan penelitian mengenai gambaran mengenai proses pembelajaran IPA secara daring pada masa pandemi covid-19. Penelitian ini dilakukan di beberapa sekolah dasar dalam wilayah Kecamatan Pontianak Kota, Kota Pontianak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kegiatan pembelajaran daring, faktor pendukung, dan keefektifan pembelajaran daring di sekolah dasar pada masa pandemi covid-19.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk memberikan gambaran tentang pembelajaran daring di beberapa sekolah dasar dalam wilayah Kecamatan Pontianak Kota, Kota Pontianak. Penelitian deskriptif bersifat mengumpulkan informasi sesuai dengan fakta yang terjadi dilapangan (Arikunto, 2012). Penelitian kualitatif berguna untuk memahami pandangan individu, menjelaskan proses, dan menggali informasi mendalam tentang subjek yang diteliti. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Mei 2021. Sumber data diperoleh secara langsung melalui wawancara semi terstruktur melalui panggilan *Whatsapp*.

Subjek dalam penelitian ini adalah 2 guru kelas tinggi, 4 siswa, dan 4 orang tua siswa di beberapa sekolah dasar dalam wilayah Kecamatan Pontianak Kota, Kota Pontianak. Aspek-aspek yang ditanyakan dalam wawancara adalah: (1) prosedur pelaksanaan pembelajaran daring; (2) penyusunan RPP; (3) pelaksanaan penilaian; (4) teknis pelaksanaan kegiatan praktikum; serta (5) faktor pendukung. Triangulasi sumber

data dilakukan setelah semua data hasil wawancara dan dokumentasi lengkap sehingga dapat ditarik kesimpulan.

Teknik analisis data yang digunakan peneliti merupakan teknik analisis Miles & Huberman yang berlangsung secara terus menerus hingga data sudah jenuh. Terdapat empat tahapan dalam analisis data yaitu, pengumpulan data, data reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. *Reduction*, berarti merangkum hal-hal yang penting sesuai tema dan membuang hal-hal yang tidak perlu. *Data display*, peneliti akan memahami apa yang terjadi dan merencanakan langkah-langkah selanjutnya. *Conclusion drawing/verivication*, menjawab rumusan masalah atau bisa saja tidak karena penelitian kualitatif bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian didapat dari pengumpulan data menggunakan Teknik wawancara semi struktur melalui panggilan *Whatsapp*. Wawancara dilakukan dengan 2 guru kelas, 4 siswa, dan 4 orang tua siswa di Sekolah dasar kecamatan Pontianak Kota. Dalam hasil penelitian ini, disertakan kutipan jawaban dari beberapa responden saja yang jawabannya mewakili dari keseluruhan responden. Kemudian dilakukan pengecekan keabsahan data terhadap sumber data hasil wawancara dan dokumentasi lengkap sehingga dapat ditarik kesimpulan Berikut merupakan hasil dan pembahasan dari penelitian ini.

1. Prosedur Pelaksanaan Pembelajaran Daring

Pelaksanaan pembelajaran IPA yang dilaksanakan di kelas tinggi di sekolah dasar yaitu dengan penyampaian materi menggunakan media *Google meet* dan *Whatsapp*. Guru menjelaskan materi melalui rekaman video, guru juga memberikan materi berupa gambar, power point, materi yang berbentuk PDF, dan link video untuk dipelajari siswa. Berikut kutipan jawaban dari guru:

Jawaban Guru 1 :

“Iya, selama pandemi ini saya melaksanakan pembelajaran daring. Pembelajaran menggunakan metode daring dengan memadukan berbagai macam media baik youtube dan WA. Pembelajaran langsung dengan Google Meet, materi dalam *power point* atau PDF dan tugas siswa dikirim melalui *Whatsapp* pribadi guru”

Jawaban Guru 2 :

“Selama pandemi dilakukan pembelajaran daring. Penyampaian materi melalui rekaman video di *Whatsapp*. Jadi saya merekam instruksi pembelajaran melalui WA. Saya juga memberikan materi dalam bentuk PDF dan video melalui *Whatsapp* dan menggunakan youtube apabila ada topik atau materi yang perlu divisualisasikan”

Dari kutipan jawaban di atas, didapatkan bahwa pada masa pandemi Covid-19 ini pembelajaran di sekolah dasar, khususnya untuk muatan materi IPA dapat dilakukan secara daring. Media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran daring antara lain *Google Meet* dan *WhatsApp*. *WhatsApp* digunakan sebagai media pengiriman materi dan

tugas-tugas, sedangkan Google Meet untuk melakukan pembelajaran secara langsung. Dewi (2020) menyatakan bahwa pembelajaran daring dapat menggunakan teknologi digital, tugas diberikan melalui grup *Whatsapp*. Guru bisa melakukan panggilan video untuk materi pembelajaran yang memerlukan penjelasan langsung.

Penelitian Purwanto, dkk. (2020), media komunikasi yang beragam memungkinkan siswa untuk memilih dan dapat menggunakannya dengan mudah dan efektif. Sedangkan penelitian Subandi, dkk. (2018), aplikasi *Google Meet* dan *whatsapp* sebagai sarana pembelajaran pada saat pandemi, dinilai efektif dan efisien karena dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran melalui media online tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk tertulis, tetapi juga bisa lebih variatif seperti penambahan video atau audio. Dalam pembelajaran online, akan bermanfaat jika guru melengkapi pembelajaran mereka dengan obrolan video, pertemuan virtual, dan sebagainya untuk mendapatkan umpan balik langsung dan menjaga hubungan pribadi dengan siswa (Dhawan, 2020). Berbagai variasi aplikasi dan media untuk digunakan secara efektif selama pandemi ini. Namun pemanfaatannya kurang karena biasanya media hanya berupa teks atau slide presentasi, harus ada pengembangan untuk meningkatkan minat belajar (Cucus & Aprilinda, 2016).

2. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam Masa Pembelajaran Daring

Perubahan pembelajaran yang berlangsung secara online, menuntut guru lebih kreatif dalam merancang pembelajaran. Guru perlu menentukan strategi pembelajaran yang efektif untuk memberikan pembelajaran online. Pembelajaran online yang efektif memfasilitasi umpan balik dari siswa, membuat siswa mengajukan pertanyaan, dan memperluas pengetahuan pelajar. Rencana pelaksanaan pembelajaran memuat prosedur dan pengorganisasian pembelajaran yang dirancang oleh guru untuk memenuhi kompetensi dasar yang ditetapkan. RPP mencakup kompetensi dasar yang terdiri beberapa indikator dalam satu kali pertemuan atau lebih (Mulyasa, 2007). Dalam RPP juga berkaitan dengan rancangan kegiatan praktikum dan apa yang harus ditargetkan selama menjalankan aktivitas dasar belajar mengajar tentu hasil yang sesuai. Penyusunan RPP di sekolah dasar disesuaikan dengan kondisi pandemi Covid-19. Tidak ada yang dirubah dalam RPP, hanya saja penyederhanaan komponen dan langkah-langkah pembelajarannya disesuaikan dengan pembelajaran daring. Berikut kutipan jawaban dari guru

Jawaban Guru 1:

“Penyusunan RPP disesuaikan dengan kondisi darurat saat pandemi Covid-19. Tidak ada perubahan dalam penyusunan RPP, yang ada hanya penyederhanaan komponen RPP yang mengacu kepada Permendikub terbaru yang menyatakan RPP mengandung 3 unsur wajib saja.”

Jawaban Guru 2:

“RPP disesuaikan dengan pembelajaran daring sehingga menjadi lebih sederhana dan simple daripada yang sebelumnya digunakan saat pembelajaran pada kondisi normal. Dalam RPP komponennya juga banyak yang dikurangi.”

Dari kutipan jawaban di atas didapatkan bahwa dilakukan sedikit perubahan pada langkah pembelajaran dan sistem penilaian dibuat menjadi lebih mudah, menyesuaikan kondisi pandemi. Persiapan sebelum pembelajaran merupakan faktor penentu dalam keberhasilan belajar, terutama pada online learning di mana adanya jarak antara guru dan siswa (Prawiradilaga, dkk., 2013). Guru sekolah dasar harus memiliki keterampilan mengajar agar siswa lebih termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran. Guru harus dan perlu menyiapkan pedoman pembelajaran agar indikator dan tujuan pembelajaran dapat tercapai serta terukur. Pedoman ini berupa rencana yang berfungsi sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas agar lebih efektif dan efisien.

3. Pelaksanaan Penilaian

Penilaian pembelajaran pada saat pandemi Covid-19 di sekolah dasar kecamatan Pontianak Kota dilakukan saat pembelajaran daring berlangsung serta tugas-tugas yang diberikan guru melalui media Whatsapp dan file yang dikirim guru. Apabila ada siswa yang terkendala jaringan dan alat komunikasi maka siswa diminta untuk mengambil tugas di sekolah. Berikut kutipan jawaban dari guru:

Jawaban Guru 1:

“Penilaian melalui tugas yang diberikan secara daring dan tugas yang diambil langsung ke sekolah. Ketepatan waktu saat mengumpulkan juga saya nilai. Keaktifan siswa dinilai saat mengikuti kelas daring dan pengumpulan tugas yang tepat waktu”

Jawaban Guru 2:

“Tugas saya sampaikan kepada siswa melalui grup Whastapp, kalau soalnya pilihan ganda melalui file yang saya kirim di WA. Ketepatan waktu saat mengumpulkan tugas saya nilai sebagai penilaian sikap disiplin siswa”

Kegiatan penilaian sebagai satu kesatuan dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pencapaian kompetensi siswa (Rigianti, 2020). Dari kutipan jawaban di atas didapatkan bahwa pelaksanaan penilaian pembelajaran dilakukan dengan memberikan tugas tertulis kepada siswa melalui *Whatsapp*. Sesuai dengan penelitian Purwanto, dkk. (2020), dalam pembelajaran daring penilaian dilaksanakan melalui grup kelas dengan penugasan dan pekerjaan rumah. Tugas daring berupa pilihan ganda bisa memanfaatkan soal yang dibuat guru dalam bentuk PDF dikirim melalui *Whatsapp*. Penilaian keaktifan dinilai ketika siswa aktif mengikuti pembelajaran daring dan aktif bertanya saat diadakan grup diskusi. Penilaian sikap seperti tanggung jawab dan disiplin, dinilai dari ketepatan waktu saat pengumpulan tugas. Penilaian sikap kejujuran masih belum bisa dilaksanakan karena hal

tersebut memang sulit untuk dikontrol dan diawasi oleh guru. Guru tidak mengetahui hasil pekerjaan siswa itu murni pekerjaannya sendiri atau hasil dibantu orang tuanya. Perlunya kesadaran siswa untuk mengerjakan tugas secara online sebagai akibat pandemi Covid-19.

4. Keefektifan Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19

Banyaknya kendala yang menjadi penghambat dalam pembelajaran dari mengakibatkan kurang efektifnya kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara semi terstruktur yang dilakukan kepada guru di sekolah, siswa dan orangtua didapatkan bahwa pembelajaran daring tidak cukup efektif jika dibandingkan pembelajaran langsung di sekolah. Berikut kutipan jawaban siswa dan orang tua :

Jawaban Siswa 1:

“Kurang efektif pak karena susah sinyalnya, kadang hape lemot”

Jawaban Siswa 2:

“Kurang efektif Pak. Tidak semua siswa bisa belajar di rumah, malah ada yang main terus.”

Jawaban siswa 3:

“Ada materi yang tidak bisa saya mengerti dengan cepat. Lebih enak belajar di sekolah karena bisa tatap muka dengan gurunya.”

Jawaban siswa 4:

“Sebagian materi yang tidak saya pahami. Lebih enak belajar di sekolah karena materi bisa dijelaskan langsung oleh Pak guru. Jika ada yang susah bisa langsung ditanyakan.”

Berikut kutipan jawaban orang tua :

Jawaban Orang Tua 1:

“Lebih efektif belajar di sekolah Pak, karena anak bisa tanya langsung guru jika ada materi yang sulit. Karena kalau sama kami orang tua di rumah kadang anak malas belajar juga.”

Jawaban Orang Tua 2:

“Lebih bagus anak-anak itu dapat belajar di sekolah. Anak bisa mendapat materi langsung dari guru. Dan jika ada materi yang sulit, bisa ditanyakan langsung.”

Jawaban Orang Tua 3:

“Baiknya anak-anak itu belajar di sekolah pak. Anak dapat materi langsung dari guru.”

Jawaban Orang Tua 4:

“Jelas beda Pak, mending anak kami masuk sekolah, tidak main hape terus di rumah, karena itu membuat mereka malas buka buku pelajaran.”

Dari kutipan di atas didapatkan bahwa pembelajaran di sekolah lebih efektif daripada pembelajaran daring. Siswa mendapatkan kesulitan memahami materi jika belajar sendiri. Siswa juga tidak bertanya langsung ke guru jika ada materi yang tidak paham. Dengan adanya kendala, pelaksanaan pembelajaran menjadi tidak maksimal. Materi pelajaran tidak tersampaikan secara keseluruhan dikarenakan keterbatasan waktu. Tidak semua siswa dapat mengangkap materi pembelajaran. Derajat kemampuan dan tingkat kepercayaan diri semua siswa tidaklah sama. Beberapa siswa merasa tidak nyaman saat belajar online, yang menyebabkan bertambahnya kebingungan. Tidak memadainya teknologi dan penyesuaian proses pembelajaran dapat menghambat proses pengajaran dan menciptakan ketidakseimbangan.

Riyana (2013) menyatakan bahwa pembelajaran daring menekankan pada ketelitian dan kejelian siswa dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara online. Pada pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada muatan materi IPA diperlukan pemahaman materi yang lebih dan penjelasan dari guru yang detail. Saat pembelajaran normal saja belum tentu siswa dapat menangkap materi pelajaran secara keseluruhan. Sesuai dengan hasil penelitian Dwi, dkk. (2020) bahwa hambatan para pembelajaran online dapat berpengaruh terhadap keefektifan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang diberikan oleh guru sepenuhnya lancar dan efektif. Hambatan seperti inilah yang menjadi sebab tidak efektifnya pelaksanaan pembelajaran saat pandemi Covid-19.

5. Faktor Pendukung Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring akan berjalan lancar apabila faktor pendukung terpenuhi. Berdasarkan hasil wawancara semi terstruktur yang dilakukan kepada guru kelas dan siswa didapatkan bahwa terdapat faktor yang mendukung pembelajaran daring. Faktor tersebut antara lain alat komunikasi (HP/laptop), jaringan internet, kuota internet, motivasi siswa, dan dukungan orang tua. Mayoritas siswa menggunakan gawai pribadi yang dimiliki siswa untuk melaksanakan pembelajaran. Pada kelas tinggi dalam hal ini kelas 6 mereka sudah sebagian besar diberikan gawai sendiri oleh orang tuanya.

Berikut kutipan jawaban dari guru :

Jawaban Guru 1:

“Faktor yang mendukung berupa perangkat seperti gawai, jaringan internet, dan tentunya perhatian orang di sekitar siswa. Kadang ada siswa yang harus terus dipantau orang tua supaya mau untuk belajar.”

Jawaban Guru 2:

“Kondisinya sangat beragam, karena latar belakang siswa juga berbeda-beda pak. Siswa perlu dimotivasi oleh orang tua agar siswa semangat mengikuti pembelajaran, ditambah lagi kuota internet adalah faktor utama juga.”

Berikut kutipan jawaban siswa :

Jawaban Siswa 1:

“Yang mendukung pembelajaran daring adalah adanya HP dan sinyal internet. Saya memakai HP saya sendiri.”

Jawaban Siswa 2:

“Saya pakai HP sendiri. Orang tua saya jarang mendampingi karena kalau pagi bekerja, tetapi orang tua saya mengingatkan untuk mengerjakan tugas.”

Jawaban siswa 3:

“Sebenarnya enak di sekolah langsung, karena boros kuota internet. Lebih enak belajar di sekolah karena bisa tatap muka dengan gurunya.”

Jawaban siswa 4:

“HP dipegang mama, jadi kalau mau pakai harus izin dulu, kan Papa kerja juga jadi susah pak kalau harus cepat-cepat dikerjakan tugasnya.”

Berdasarkan hasil kutipan di atas didapatkan faktor pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran daring pada sekolah dasar di Kecamatan Pontianak Kota. Faktor yang mendukung pembelajaran daring antara lain sarana pembelajaran (smartphone) dan jaringan internet. Pembelajaran online dapat dikatakan sebagai pembelajaran dalam lingkungan menggunakan perangkat seperti ponsel dan laptop dengan akses internet sebagai pendukung (Singh & Thurman, 2019). Pembelajaran online ini dibutuhkan koneksi internet yang baik, pembelajaran dapat diakses di ponsel juga dan tidak hanya laptop sehingga dapat tercapai umpan balik dari siswa (Basilaia, 2020).

Menurut Gikas & Grant (2013), pembelajaran daring membutuhkan dukungan perangkat mobile untuk mengakses informasi dimanapun dan kapanpun, seperti smartphone, tablet dan laptop. Purwanto, dkk. (2020) menyatakan bahwa pentingnya sarana seperti laptop, komputer ataupun handphone untuk kelancaran proses belajar mengajar secara daring. Sarana tersebut memudahkan guru untuk memberikan materi pembelajaran. Guna memaksimalkan faktor pendukung, guru dapat mencari media pembelajaran berupa video serta terus mengikuti perkembangan atau kemajuan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran daring yang dilaporkan oleh orang tua melalui *Whatsapp*. Guru dapat memberikan informasi atau hal-hal yang ditanyakan oleh peserta didik dalam pembelajaran.

Faktor pendukung lainnya yaitu motivasi siswa dan dukungan orang tua. Kegiatan pembelajaran daring akan berjalan dengan lancar apabila orang tua siswa juga terlibat. Dukungan dan pengawasan orang tua sangat dibutuhkan siswa untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran daring, karena secara langsung orang tua membimbing dan mengawasi peserta didik dalam pembelajaran. Perlunya memberikan motivasi kepada siswa agar siswa kembali bersemangat meskipun belajar dari rumah (Purwanto, dkk., 2020). Hasil penelitian Sari (2015), bahwa memotivasi siswa harus memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan serta manfaat dan kerugian proses pembelajaran dengan media online.

Proses pembelajaran daring hendaknya tidak menempatkan siswa hanya sebagai pendengar atau pemirsa saja, melainkan harus melibatkan partisipasi siswa untuk aktif berinteraksi, berdiskusi dan bekerja sama dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.

SIMPULAN DAN SARAN

Pandemi Covid-19 yang menyebar ke seluruh wilayah Indonesia menimbulkan dampak bagi kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar. Kegiatan pembelajaran di sekolah dasar secara tatap muka berganti menjadi pembelajaran secara daring menggunakan media *Google Meet* dan *Whatsapp*. Faktor pendukung dan penghambat kegiatan pembelajaran ini antara lain, sarana atau alat yang digunakan, jaringan internet, motivasi siswa, dan dukungan dari orang tua. Pembelajaran dirasa kurang efektif karena materi tidak tersampaikan secara keseluruhan kepada siswa. Kegiatan yang paling banyak dilakukan hanya sekedar memberikan materi dan tugas serta mengumpulkan tugas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Basilaia, G. & Kvavadze, D. (2020). Transition to online education in schools during SARSCoV-20-coronavirus (Covid-19) Pandemic in Georgia. *Pedagogical Research*, 5(4):1-9.
- Cahyati, N., & Kusumah, R. 2020. Peran orang tua dalam menerapkan pembelajaran di rumah saat pandemi Covid 19. *Jurnal Golden Age*, 4(1):152-159.
- Dewi, W.A.F. 2020. Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1): 55-61.
- Dhawan, S. 2020. Online learning: a panacea in the time of Covid-19 crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1): 5-22.
- Dwi, B., Amelia, A., Hasanah, U., & Putra, A.M. (2020). Analisis keefektifan pembelajaran online di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1):28-37
- Elfrianto, E., Dahnia, I., & Tanjung, B.N. 2020. The competency analysis of principal against teachers in conducting distance learning in Covid-19 pandemic. *Jurnal Tarbiyah*, 27(1):156-171
- Ghasya, D. A. V., Salimi, A., & Pranata, R. (2021). Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Tinggi Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Numeracy*, 8(1), 41-57
- Milman, N.B. (2015). *Distance education. International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition*, 567-570
- Mulyasa, E. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Sebuah Panduan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Prawiradilaga, D.S., Wirasti, M.K., Siregar, E., Suprayekti, Nursetyo, K.I., & Ariani, D. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Lokakarya Content Design of Web-Based Learning*, Jakarta: Prenadamedia Group
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P.B., Wijayanti, L.M., Choi, C.H., & Putri, R.S. (2020). Studi eksploratif dampak pandemi covid-19 terhadap proses Pembelajaran online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1):1-12
- Riyana, C. (2013). *Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online*, Universitas Terbuka, Tangerang Selatan

- Rigianti, H.A. 2020. Kendala pembelajaran daring guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara. *Journal Elementary School*, 7(2):297-302
- Singh, V. & Thurman, A. (2019). How many ways can we define online learning? A systematic literature review of definitions of online learning (1988-2018). *American Journal of Distance Education*, 33(4):289-306
- Subandi, S., Choirudin, C., Mahmudi, M., & Nizaruddin, N. (2018). Building interactive communication with Google Classroom. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(2.13):460- 463
- Sonjaya, D. N., & Disman, D. (2021). The Effectivity Of Online Learning In Exploring Mathematical Ability Of Elementary Students Assisted Whatsapp Group Application. *Jurnal Tunas Bangsa*, 8(1), 31-41
- Sukur, M. H. 2020. "Penanganan Kesehatan Di Masa Pandemi Covid-19 Dalam Perspektif Hukum Kesehatan". *Journal Incio Legis*. 1(1)



Jurnal

Tunas Bangsa

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP Bina Bangsa Getsempena