
DEWAN EDITOR DAN TIM REVIEWER

Editor in Chief:

Nurul Istiq'faroh, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

Editor Member:

Arie Widya Murni, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

Fajar Nur Yasin, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

Niken Wahyu Utami, Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

Reviewers Team:

Nurul Aini, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

Wahyu Maulida Lestari, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

Erif Ahdhianto, Universitas Negeri Malang, Indonesia

Rikke Kurniawati, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

Muhammad Assegaf Baalwi, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

Weni Tria Anugrah Putri, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia

Izzatul Fajriyah, STKIP PGRI Sidoarjo, Indonesia

Cover Design:

Moch. Fabet Ali Thoufan, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

KATA PENGANTAR

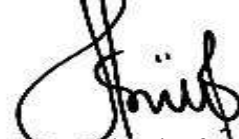
Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT, **Jurnal Muassis Pendidikan Dasar (JMPD)** Volume 1 Nomor 2 Mei 2022 telah diterbitkan. Terdapat sembilan artikel ilmiah yang merupakan hasil penelitian dalam bidang penelitian sekolah dasar. Semua artikel yang diterbitkan di Volume 1 Nomor 2 Mei 2022 telah melewati proses telaah oleh minimal dua orang reviewer. Tata kelola artikel yang dilaksanakan di Jurnal Muassis Pendidikan Dasar (JMPD) mengikuti standar tata kelola jurnal terakreditasi nasional dan setiap proses terekam di dalam sistem *Open Journal System* (OJS).

Kami menyampaikan terima kasih kepada Tim Editor dan Reviewer yang telah menelaah artikel secara substansial, sehingga kualitas artikel yang dipublikasikan oleh Jurnal Muassis Pendidikan Dasar (JMPD) terjamin baik dari segi originalitas karyanya, kebaruan maupun kualitas penulisannya. Tim Editor selalu berusaha sebaik-baiknya untuk menjaga kualitas penerbitan dengan harapan dalam 3 kali dalam setahun penerbitan, Jurnal Muassis Pendidikan Dasar (JMPD) dapat mengajukan akreditasi jurnal nasional.

Tidak lupa kami sampaikan terima kasih kepada para penulis yang sudah mempercayakan penerbitan hasil-hasil penelitiannya di Jurnal Muassis Pendidikan Dasar (JMPD), serta telah mengikuti setiap tahapan proses pengelolaan artikel dengan baik. Semoga terbitan Volume 1 Nomor 2 Mei 2022 ini dapat berkontribusi pada perkembangan penelitian khususnya dalam bidang pendidikan sekolah dasar.

Sidoarjo, 25 Mei 2022

Editor in Chief,



Dr. Nurul Istiq'faroh, M.Pd.

DAFTAR ISI

Volume 1, Nomor 2, Mei 2022

COVER.....	i
DEWAN REDAKSI DAN TIM REVIEWER.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
Pengaruh Media Film Animasi terhadap Kemampuan Menulis Narasi: Studi Eksperimen pada Siswa Kelas V SD Negeri 13 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone Nurul Pratiwi, H. Sudirman, Sitti Jauhar	97
Kajian Tingkat Kompleksitas Masalah pada Buku Pembelajaran Matematika Berbasis Taksonomi Solo Nur Asitah, Fatkul Anam, Agung Purnomo	109
Analisis Literasi Numerasi dan Berkarakteristik HOTS pada Soal Ujian Matematika Kelas V SD/MI Tahun Pelajaran 2020/2021 Kecamatan Menganti Gresik Rizka Nur Oktaviani, Cahyani Rahmatika	119
Efektivitas Metode Drill terhadap Hasil Belajar dalam Keterampilan Menulis Tegak Bersambung pada Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Subtema 4 Merawat Tumbuhan Peserta Didik Kelas II SDN 2 Kedunggebang Banyuwangi Silvia Indriati, Hari Satrijono, Fitria Kurniasih	132
Pengaruh Media Pembelajaran <i>Big Book</i> dengan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Informasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Fajar Nur Yasin	142
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Claws Box</i> Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang dan Bangun Datar di Kelas II SDN Plumbungan Elis Indah Saraswati, Rikke Kurniawati.....	154
Efektifitas Media Interaktif Berbasis <i>Quiz Maker</i> dalam Pembelajaran Online SDIT Mumtazul Qur'an Takmbakboyo Tuban Wendri Wiratsiwi, Yulia Prastika	162
Kemampuan Penggunaan Huruf Kapital dalam Menulis Karangan Berdasarkan Pokok Pikiran Peserta Didik Kelas V SDN Balungkidul 02 Jember Anggun Indah Saputri, Hari Satrijono, Zetti Finali	170
Penerapan Metode Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas III SDN Sidoklumpuk Sidoarjo Azizatul Imtihana, Eviyanti Asmaul Kusnah	183

**PENGARUH MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS
NARASI: STUDI EKSPERIMEN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 13 BIRU
KECAMATAN TANETE RIATTANG KABUPATEN BONE**

Nurul Pratiwi^{1✉}, H. Sudirman², Sitti Jauhar³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
e-mail: nurulpratiwii93@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif desain quasi eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh signifikan penggunaan media film animasi terhadap kemampuan menulis narasi siswa kelas V SD Negeri 13 Biru. Variabel dalam penelitian ini adalah media film animasi (variabel bebas), dan kemampuan menulis narasi siswa (variabel terikat). Populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri 13 Biru berjumlah 76 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh yaitu kelas VA untuk kelas eksperimen dan VB untuk kelas kontrol. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan tes menulis narasi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu uji inferensial menggunakan Independent Sampel T-test. Hasil penelitian ini yaitu: (1) Terdapat perbedaan kemampuan menulis narasi siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di mana hasil kemampuan menulis narasi siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, (2) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media film animasi terhadap kemampuan menulis narasi siswa.

Kata Kunci: film animasi, kelas eksperimen, kelas kontrol, media, menulis narasi

**INFLUENCE OF ANIMATION FILM MEDIA ON NARRATIVE WRITING ABILITY:
EXPERIMENTAL STUDY ON STUDENTS FIFTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL 13
BIRU TANETE RIATTANG DISTRICT, BONE REGENCY**

ABSTRACT

This research is a quantitative research by quasi research design quasi-experimental that aims to determine whether or not there is a significant effect of using animated film media on the ability to write narratives of fifth grade students of SD Negeri 13 Biru. The variables in this study were animated film media and the students' narrative writing skills. The research population is all fifth grade students of SD Negeri 13 Biru totaling 76 students. Saturated samples have been used, namely class VA for the experimental class and VB for the control class. The research data were obtained by giving a narrative writing test. Data collection techniques used are tests and documentation. The data analysis technique is inferential analysis using the Independent Sample T-test. The results obtained in this research is: (1) There are differences in students' narrative writing abilities between the experimental class and control class where the results of the experimental class students' narrative writing abilities are higher than the control class, (2) There was an effect of the significant use of animated film media on the ability to write narratives.

Keywords: *animated film, experiment class, control class, media, write narration*

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
17 Mei 2022	30 Mei 2022	1 Juni 2022	20 Juni 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses pengembangan diri, perubahan sikap, tata kelakuan, yang dilakukan melalui proses pengajaran, bimbingan, dan didikan sebagai bekal dalam menjalani kehidupan yang lebih baik. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Berdasarkan pengertian di atas, sangat jelas bahwa tujuan pendidikan yaitu untuk menyiapkan siswa yang mampu berkontribusi secara langsung dalam menyelesaikan masalah dan dapat bersaing dalam dunia moderen ini. Lebih lanjut dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 2 Ayat 1 bahwa “Pencapaian tujuan pendidikan tersebut tidak lepas dari peran dan kedudukan guru sebagai tenaga pendidik profesional yang berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan dan juga meningkatkan martabat guru”.

Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat aspek keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut terkait dan saling menunjang satu sama lain. Perihal tersebut sesuai dengan Badan Standar Nasional Pendidikan, standar isi Bahasa Indonesia dalam Susanto (2015) pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia.

Saat ini guru dituntut untuk mengajar lebih kreatif dan tidak membosankan. Untuk menciptakan hal tersebut, guru harus pandai berinovasi dalam penggunaan metode yang tepat dalam pembelajaran. Sayangnya, saat ini variasi metode dalam pembelajaran khususnya keterampilan menulis masih jarang dilakukan guru. Selain itu, guru memerlukan media pembelajaran sebagai bagian dari alat bantu mengajar. Sekarang sudah saatnya guru melakukan perubahan dalam hal media yang lebih baik dan mengajak siswa berpartisipasi secara aktif untuk dapat berkompetensi, baik secara individu maupun secara kelompok. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar, pemilihan media pun disesuaikan dengan kondisi siswa.

Berdasarkan observasi peneliti di kelas V SD Negeri 13 Biru tanggal 13 November 2021 pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan menulis narasi, dan diperkuat dengan wawancara tidak terstruktur oleh wali kelas V SD Negeri 13 Biru, hasil observasi yang diperoleh oleh peneliti yaitu guru hanya memberikan materi dan tugas melalui buku paket yang telah dibagikan. Siswa kurang tertarik dengan metode yang diberikan guru yang cenderung monoton karena hanya pemberian tugas sehingga terkesan bahwa siswa kurang mendapatkan materi. Hal ini membuat siswa merasa bosan dan cuek. Jika proses seperti ini dibiarkan terus-menerus, maka akan mengganggu perkembangan potensi siswa karena apa yang mereka harapkan tidak tersalurkan melalui proses pembelajaran sehingga dapat berdampak menurunnya pada hasil belajar siswa. Pada pembelajaran menulis, siswa terbentur pada pembentukan kata dan ide penjelas pada kalimat inti. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan media yang dapat menjadi pengingat siswa dalam membentuk kalimat. Salah satu media yang diharapkan untuk membantu dalam menulis kalimat tersebut adalah media audiovisual. Media audiovisual yang dimaksud adalah film animasi.

Berdasarkan uraian di atas maka, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih jauh tentang penggunaan media film animasi dalam pembelajaran menulis narasi dengan judul “Pengaruh

Media Film Animasi terhadap Kemampuan Menulis Narasi: Studi Eksperimen pada Siswa Kelas V SD Negeri 13 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone”.

KAJIAN TEORI

Menurut Arsyad (2015) film merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Menurut Sukiman (2012) film merupakan media komunikasi sosial yang terbentuk dari penggabungan dua indra, penglihatan dan pendengaran, yang mempunyai inti atau tema sebuah cerita yang banyak mengungkapkan realita sosial yang terjadi di sekitar lingkungan. Menurut Ranang, dkk (2013) “Animasi merupakan suatu teknik visualisasi yang banyak sekali dipakai dalam dunia perfileman” (h. 51). Sejalan dengan pendapat di atas, Purnawisi dan Kurniawan (2013) menyatakan animasi mempunyai daya tarik utama. Animasi merupakan daya tarik utama dalam mengoperasikan program multimedia interaktif. Maka dapat disimpulkan bahwa, film animasi adalah sebuah gambar yang diproyeksikan sehingga terlihat seolah-olah gambar itu hidup yang melibatkan peran audio serta visual.

Di era perkembangan saat ini, menulis menjadi hal yang sangat penting. Tulisan menjadi bentuk komunikasi tidak langsung yang dilakukan oleh seseorang untuk mengungkapkan gagasan, ide, konsep, dan pikiran dalam bentuk bahasa tulis yang dapat dibaca oleh orang lain. Menulis adalah proses mengait-ngaitkan antara kata, kalimat, paragraf maupun antara bab secara logis agar dapat dipahami. Proses ini mendorong seorang penulis harus berpikir secara sistematis dan logis sekaligus kreatif. Keterampilan ini berkaitan dengan kegiatan siswa dalam memilih, memilah, dan menyusun pesan untuk disampaikan melalui bahasa tulis sehingga pesan yang akan disampaikan dan diungkapkan dapat mudah dipahami orang lain.

Keterampilan menulis terbagi menjadi lima yaitu menulis eksposisi, deskripsi, argumentasi, persuasi dan narasi. Menurut Suwarna (2015) narasi adalah rangkaian paragraf yang berupa kisah tentang seseorang atau kisah tentang sesuatu. Cerita ini berdasarkan urutan suatu atau (serangkaian) kejadian atau peristiwa. Menulis narasi dipengaruhi oleh aspek membaca dan menyimak serta pemahaman kosa kata, diksi, keefektifan kalimat dan tanda baca.

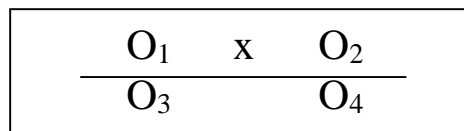
Peneliti mencoba menerapkan media film animasi pada keterampilan menulis narasi sehingga nantinya diketahui pengaruh atau signifikansi penggunaan media film animasi dalam keterampilan menulis narasi. Peneliti memilih film animasi karena memiliki latar, tokoh, dan keruntutan peristiwa atau kejadian (alur). Unsur gambar yang ada juga menjadikan jalan cerita yang dialami tokoh-tokoh di dalamnya lebih menarik. Beberapa kelebihan yang ditampilkan dalam media film animasi ini kemudian dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi. Pesan atau informasi yang ada dalam media ini diharapkan dapat membantu siswa untuk menuangkan ide-idenya ke dalam bentuk tulisan. Selain itu, media ini diharapkan mampu merangsang pola pikir siswa untuk berpikir lebih runtut dan mengembangkan idenya menjadi karangan narasi yang baik.

Hasil penelitian Yanuarita dan Ali (2014) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD. Hal yang berbeda dengan penelitian ini adalah, pada penelitian sebelumnya hanya menggunakan satu film animasi, sedangkan pada penelitian ini menggunakan dua topik film animasi yaitu Nussa dan Rara dan Riko The Series. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu fokus pada keterampilan atau kemampuan menulis narasi siswa khususnya kelas V.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental* (Eksperimental Semu), yang merupakan pengembangan dari *True Experimental Design*. *Quasi Experimental* yaitu jenis desain penelitian yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang tidak dipilih secara random. Menurut Sugiyono (2018) “Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen”. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 13 Biru, Jl. Jendral Sudirman, Kecamatan Tanete Riattang, Kabupaten Bone, tepatnya di kelas VA dan VB.

Desain penelitian pada hakikatnya merupakan strategi dalam mengatur penelitian agar diperoleh data maupun kesimpulan penelitian. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *quasi experimental* berbentuk *nonequivalent control group design*. Pada desain penelitian ini terdapat dua kelompok yang terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random. Desain penelitian ini bertujuan untuk mempermudah mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh penggunaan media film animasi terhadap kemampuan menulis narasi siswa kelas V SD Negeri 13 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone, digambarkan sebagai berikut:



Sumber: Sugiyono (2018)

Keterangan:

- O_1 = *Pretest* diberikan kepada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan.
- O_2 = *Posttest* diberikan kepada kelompok eksperimen sesudah diberikan perlakuan.
- O_3 = *Pretest* diberikan kepada kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan.
- O_4 = *Posttest* diberikan kepada kelompok kontrol sesudah diberikan perlakuan.
- X = Perlakuan terhadap kelas eksperimen berupa menulis narasi dengan penggunaan media film animasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 13 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone sebanyak 76. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non probability sampling* yaitu teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2018) “Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Total sampel pada penelitian ini yaitu keseluruhan siswa kelas VA dan VB SD Negeri 13 Biru yang berjumlah 76.

Definisi operasional mempermudah memahami variabel dalam penelitian. Variabel didefinisikan secara operasional sebagai berikut: 1). Penggunaan media film animasi dalam penelitian ini bertujuan untuk, meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa kelas V SD Negeri 13 Biru. 2). Kemampuan menulis narasi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kemampuan menulis narasi dengan menggunakan media film animasi, dan kemampuan menulis narasi siswa yang tanpa menggunakan media film animasi yang dilihat dari hasil pemberian tes.

Produser penelitian ini merupakan serangkaian kata yang dilaksanakan oleh seseorang peneliti dalam melaksanakan penelitian untuk mencapai tujuan-tujuan penelitian. Adapun prosedur dalam penelitian adalah sebagai berikut: 1). Tahap Perencanaan merupakan suatu proses yang dilakukan untuk menentukan hal-hal yang akan dipersiapkan. 2). Tahap Pelaksanaan dilakukan setelah tahap persiapan selesai. Pada tahap pelaksanaan peneliti melaksanakan

pembelajaran secara tatap muka sebanyak lima kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan *pretest*. Pertemuan kedua, ketiga dan keempat diberikan perlakuan (*treatment*) dan pertemuan kelima dilakukan *posttest*. 3). Tahap Penulisan Laporan merupakan tahap akhir dari rangkaian proses penelitian. Tahapan ini yaitu membuat laporan mengenai hasil penelitian secara tertulis.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ada dua yaitu, tes dan dokumentasi. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan menulis narasi siswa kelas VA dan VB SD Negeri 13 Biru Kecamatan Tanete Riattang, Kabupaten Bone. Adapun bentuk tes yang diberikan untuk tes kemampuan menulis narasi adalah tes uraian dengan mengacu pada 4 aspek dan memiliki bobot masing-masing yaitu, kesesuaian isi dengan cerita 35, sistematika penulisan 30, pemilihan kata 20 dan penggunaan tanda baca 15. Penggunaan teknik dokumentasi dalam penelitian ini yaitu mengumpulkan data berupa pengambilan data yang bersifat dokumentasi mengenai jumlah seluruh siswa kelas VA dan VB. Alat dan bahan yang digunakan pada penelitian ini yaitu Laptop, LCD, speaker yang digunakan untuk media film animasi, kertas yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest*.

Teknik analisis data adalah cara yang digunakan untuk membuktikan hipotesis. Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mendeskripsikan tujuan penelitian yang dilakukan, yakni mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media film animasi terhadap kemampuan menulis narasi siswa kelas V SD Negeri 13 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan program IBM SPSS *Statistic Version 25*.

Sebelum data diolah menggunakan teknik analisis statistik deskriptif, terlebih dahulu dibuat tabel klasifikasi persentase skor untuk memudahkan dalam perhitungan.00

Tabel 1. Klasifikasi

Tabel Keberhasilan	Klasifikasi
80% - 100%	A (Sangat Baik)
66% - 79%	B (Baik)
56% - 65%	C (Cukup)
41% - 55%	D (Kurang)
0% -40%	E (Sangat Kurang)

Sumber: Arikunto (2013)

Analisis Statistik Deskriptif

Data pretest kemampuan menulis narasi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 2. Data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Statistik Deskriptif	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Sampel (n)	38	38
Rata-rata (Mean)	66.60	62.13
Standar Deviasi	6.80	8.084
Median	68.00	62.00
Modus	60	68

Sumber: IBM SPSS *Statistic Version 25*

Jika skor *pretest* menulis narasi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dikelompokkan ke dalam 5 kategori, maka dapat disimpulkan bahwa, hasil *pretest* pada kelas eksperimen berada pada kategori baik, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) kemampuan menulis narasi siswa pada kelas eksperimen secara keseluruhan adalah 66,60 dengan persentase sebesar 52,63%. Sedangkan di kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa, hasil *pretest* pada kelas kontrol berada pada kategori cukup, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) kemampuan menulis narasi siswa pada kelas kontrol secara keseluruhan adalah 62,13 dengan persentase sebesar 42,10%.

Data posttest kemampuan menulis narasi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 3. Data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Statistik Deskriptif	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Sampel (n)	38	38
Rata-rata (Mean)	84.29	75.70
Standar Deviasi	3.40	6.50
Median	84.00	75.00
Modus	80	75

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Jika data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas dikelompokkan ke dalam 5 kategori, maka dapat disimpulkan bahwa, hasil *posttest* pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) kemampuan menulis narasi pada kelas eksperimen secara keseluruhan berjumlah 84,29 dengan persentase sebesar 100%. Sedangkan pada kelas kontrol berada pada kategori baik, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) kemampuan menulis narasi pada kelas kontrol secara keseluruhan berjumlah 75,70 dengan persentase sebesar 44,73%.

Analisis Statistik Inferensial

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Rangkuman data hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	0,250	$0,250 > 0,05 = \text{normal}$
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	0,098	$0,098 > 0,05 = \text{normal}$
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	0,053	$0,053 > 0,05 = \text{normal}$
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	0,250	$0,025 > 0,05 = \text{normal}$

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa, data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas pada keempat data tersebut diperoleh nilai probabilitas lebih besar daripada 0,05.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua sampel homogen. Rangkuman data hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,776	$0,776 > 0,05 = \text{homogen}$
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,092	$0,092 > 0,05 = \text{homogen}$

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 25*

Berdasarkan data di atas, menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol maupun *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dikatakan homogen karena nilai probabilitasnya lebih besar daripada 0,05.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah media film animasi berpengaruh terhadap kemampuan menulis narasi siswa, dengan teknik analisis *Independent Sample t-Test*

1) *Independent Sample T-Test Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis narasi siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Hasil *Independent Sample t-Test* nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil *Independent Sample t-Test* nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	1,067	74	0,314	$0,314 > 0,05 = \text{tidak ada perbedaan}$

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 25*

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05, diketahui bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan menulis narasi siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan.

2) *Independent Sampel T-Test Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis narasi siswa antara kelas yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media film animasi dan kelas yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media film animasi. Hasil *Independent Sample t-Test* nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil *Independent Sample t-Test* nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	6,848	74	0,000	$0,000 > 0,05 = \text{ada perbedaan}$

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 25*

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan menulis narasi siswa antara kelas yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media film animasi dan kelas yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media film animasi.

Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui berapa besar atau persen pengaruh yang diberikan variabel media film animasi (X) terhadap variabel kemampuan menulis narasi (Y).

Dalam hal ini peneliti mengacu pada nilai *R-Squared* yang terdapat dalam hasil analisis regresi linier, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Data	R	R Squared	Adjusted R Squared	Keterangan
Variabel X dan Variabel Y	0,916	0,839	0,839	0,839 = Mendekati angka 1 dan menjauhi angka 0

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 25*

Berdasarkan data di atas, menunjukkan bahwa hasil uji determinasi (*R-Squared*) adalah 0,839 atau sama dengan 83,9%. Angka tersebut bermakna bahwa variabel X secara simultan berpengaruh terhadap variabel Y sebesar 83,9%. Sedangkan sisanya ($100\% - 83,9\% = 16,1\%$). 16,1% atau sisanya ini dipengaruhi oleh variabel lain atau variabel yang tidak diteliti.

PEMBAHASAN

Gambaran Kemampuan Menulis Narasi Siswa Kelas V SD Negeri 13 Biru Sebelum dan Setelah Penggunaan Media Film Animasi

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif ditemukan bahwa, gambaran kemampuan menulis narasi siswa pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan menggunakan media film animasi berada pada kategori baik dengan perolehan *mean* sebesar 66,60 Setelah diberikan perlakuan menggunakan media film animasi, kemampuan menulis narasi siswa meningkat dan berada pada kategori sangat baik dengan perolehan *mean* sebesar 84,29. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan menulis narasi siswa *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 27% yang merupakan persentase kenaikan kemampuan menulis narasi siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media film animasi.

Capaian tersebut meningkat karena media film animasi merupakan media yang interaktif dan menarik perhatian siswa dengan animasi gambar bergerak dan berbagai efek transisi yang beragam sehingga anak seolah-olah belajar pada kehidupan nyata. Sebagaimana yang telah diungkap oleh Pangestu & Wafa (2018) bahwa belajar dengan menggunakan media yang berbentuk gambar animasi akan lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi siswa.

Hal ini juga dibuktikan dengan testimoni yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen yang menyatakan bahwa, mereka senang dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media film animasi dalam pembelajaran menulis teks narasi (lampiran h.102). Oleh karena itu, seorang guru hendaknya mampu membaca situasi khususnya merancang pembelajaran dalam kelas.

Pada kelas kontrol sebelum diberikan pembelajaran tanpa menggunakan media film animasi berada pada kategori cukup dengan perolehan *mean* sebesar 62,13. Setelah diberikan pembelajaran berada pada kategori baik dengan perolehan *mean* sebesar 75,70. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa, terdapat peningkatan kemampuan menulis narasi siswa kelas kontrol dan *posttest* kelas kontrol sebesar 21%. Faktor-faktor penyebab sehingga kemampuan menulis narasi siswa kelas kontrol meningkat dan berada pada kategori baik tanpa menggunakan media film animasi karena materi pembelajaran berulang dan berkesinambungan sehingga siswa memiliki bekal dalam mengikuti pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan menulis narasi siswa antara kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media film animasi dan tanpa menggunakan media film animasi dilihat berdasarkan pencapaian peningkatan kemampuan menulis narasi siswa di masing-masing kelas.

Pengaruh Media Film Animasi terhadap Kemampuan Menulis Narasi Siswa Kelas V SD Negeri 13 Biru

Dilihat dari analisis data yaitu analisis deskriptif dan inferensial. Secara deskriptif kemampuan menulis narasi siswa pada kelas eksperimen sebelum dan setelah menggunakan media film animasi mengalami peningkatan sebesar 27%. Sementara itu, kemampuan menulis narasi siswa pada kelas kontrol sebelum dan setelah diberikan perlakuan juga mengalami peningkatan sebesar 21%. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan menulis narasi siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan kemampuan menulis narasi siswa pada kelas kontrol.

Kemampuan menulis narasi siswa yang diperoleh tidak hanya dilihat dari aspek kognitif saja melainkan juga afektif dan psikomotorik siswa yang mengalami perubahan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi dalam menulis narasi membuat siswa memberikan perhatian yang lebih pada saat dijelaskan materi pelajaran, seperti tidak ada yang bercerita. Pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media film animasi siswa juga memiliki keinginan yang lebih besar untuk mengetahui sesuatu, seperti siswa bertanya apabila belum dapat mengerti materi pelajaran. Siswa juga lebih fokus pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini didukung oleh pendapat Sulisiana dan Riyana (2013) mengenai kelebihan media film animasi salah-satunya interaktif dan sangat bagus untuk menerangkan suatu proses. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Adanya motivasi belajar pada siswa menjadikan siswa tersebut bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat optimal.

Penggunaan media film animasi juga sangat efektif dilakukan guru karena cocok diterapkan pada pembelajaran luring maupun daring dan disemua mata pelajaran. Pada analisis data statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas *pretest* dan *posttest* kemampuan menulis narasi siswa pada kelas eksperimen dan kontrol menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* diperoleh semua data berdistribusi normal. Setelah itu, dilakukan uji homogenitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *Levene Statistic* dinyatakan semua data homogen.

Uji hipotesis melalui uji-t dengan menggunakan *Independent Sample T-test* pada *posttest* diperoleh t_{hitung} sebesar 6,848. Kemudian nilai t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf 5%. Berdasarkan df 74 maka nilai t_{tabel} sebesar 1,99254, karena nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Untuk nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil daripada nilai taraf signifikansi ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan uji determinasi, diperoleh nilai 0,839 atau sama dengan 83,9%. Angka tersebut bermakna bahwa variabel X secara simultan berpengaruh terhadap variabel Y sebesar 83,9%. Sedangkan sisanya ($100\% - 83,9\% = 16,1\%$). 16,1% sisanya ini dipengaruhi oleh variabel lain atau variabel yang tidak diteliti. Makna dari variabel X secara simultan berpengaruh terhadap variabel Y karena nilai yang diperoleh mendekati angka satu dan tidak mendekati angka nol.

Dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh signifikan media film animasi terhadap kemampuan menulis narasi siswa kelas V SD Negeri 13 Biru. Hal ini diperkuat dengan kesimpulan penelitian yang dilakukan oleh Yanuarita dan Ali (2014) bahwa adanya pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD yang dapat ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis nilai sig. sebesar 0,000 lebih kecil daripada 0,05. Namun pada penelitian yang dilakukan Yanuarita dan Ali hanya menggunakan satu film animasi, sedangkan pada penelitian ini menggunakan dua topik film animasi yaitu Nussa dan Rara dan Riko The Series.

Meskipun secara fakta penggunaan media film animasi terhadap kemampuan menulis narasi siswa mengalami peningkatan, namun tidak bisa dipungkiri bahwa media film animasi juga memiliki kekurangan dalam pelaksanaannya yaitu ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media film animasi sekolah harus menyiapkan fasilitas yaitu laptop, LCD, stop kontak kabel dan *speaker* agar siswa lebih fokus pada saat pembelajaran menggunakan media film animasi. Selain itu, ada juga siswa yang hanya menonton film animasi namun tidak memperhatikan makna dari film animasi tersebut. Sebagai peneliti, setelah memperlihatkan film animasi kepada siswa, peneliti menjelaskan kembali makna dari film animasi tersebut agar siswa lebih memahaminya. Fakta lainnya pula yang didapatkan di lapangan oleh peneliti, siswa ingin terus-menerus menonton film animasi. Hal ini dapat membuat penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu pembelajaran cenderung akan sulit dipahami siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Artawan (2013) mengenai kelemahan media film animasi yaitu guru sebagai fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakan dengan berbagai animasi pembelajaran karena informasi yang terlalu banyak dalam satu pertemuan cenderung akan sulit dicerna siswa.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan rumusan masalah dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ; 1) kemampuan menulis narasi siswa kelas V SD Negeri 13 Biru sebelum penggunaan media film animasi di kelas eksperimen berada pada kategori baik, sedangkan di kelas kontrol berada pada kategori cukup. Sementara itu, kemampuan menulis narasi siswa setelah penggunaan media film animasi di kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik, sedangkan di kelas kontrol berada pada kategori baik, 2) terdapat 27% kontribusi media film animasi terhadap peningkatan kemampuan menulis narasi siswa kelas V SD Negeri 13 Biru, dibuktikan dengan perolehan *mean* (rata-rata) yang meningkat dari 66,60 menjadi 84,29. Sedangkan pada uji koefisien determinan terdapat 83,9%. Sisanya dari uji koefisien determinan ($100\% - 83,9\% = 16,1\%$) dipengaruhi oleh variabel lain, 3) terdapat pengaruh penggunaan media film animasi terhadap kemampuan menulis narasi siswa kelas V SD Negeri 13 Biru, dibuktikan dengan hasil uji *independent sample t-test* dengan hasil analisis yang diperoleh yaitu $t_{hitung} (6,848) > t_{tabel} (1,99656)$.

Saran untuk selanjutnya yaitu; 1) Guru hendaknya membimbing siswa dalam hal menulis narasi dengan menggunakan media film animasi, baik di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. 2) Siswa kiranya dapat terus meningkatkan motivasi agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. 3) Penulis lain yang tertarik mengkaji masalah yang relevan dengan penelitian ini, disarankan melakukan penelitian mengenai keterampilan menulis selain narasi

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulah, Ishak & Darmawan, Deni. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Abdurrahman, Mulyono. (2012). *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Agustin, N., Yuliana, I. ., & Hidayah, M. . (2022). Memahami Nilai Moral Dalam Film Animasi Nussa Dan Rara Sebagai Tayangan Yang Layak Ditonton Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 77–87. Retrieved from <https://muassis.journal.unusida.ac.id/index.php/jmpd/article/view/7>
- Alwi, Hasan. (2012). *Pengertian Kemampuan*. Jakarta: Gramedia.

- Anderson, R. H. (2013). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Terjemahan oleh Yusufhadi Miarso. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Artawan. (2013). *Media Animasi*. Jakarta: Yrama Widya.
- Astuti, S. P. (2015). Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1), 68-75. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i1.167>
- Astuti, Y. & Mustadi, A. (2014). Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasi*, 2(2), 250-262. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2723>
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Ismilasari & Hendratno. (2013). Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD*, 01(2), 1-10
- Mas'udah, Himatul. (2011). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Media Komik Tanpa Teks Dengan Teknik Mengarang Terpimpin Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotussyubban Kecamatan Winong Kabupaten Pati Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Munirah & Anshari. (2015). *Pengembangan Menulis Paragraf*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pangestu, M. D., & Wafa, A. A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 71-79. <https://doi.org/10.17977/UM014v11i12018p0>
- Pratiwi, Nur Endah. (2016). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and Picture* di Kelas III SDN Minomartani 1. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purnasiwi, R. G., & Kurniawan, M. P. (2013). Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D Kerusakan Lingkungan Dengan Teknik Masking. *Jurnal DASI: Data Manajemen dan Teknologi Informasi*, 41(4), 54-57.
- Ranang, A. S., Basnendar H., & Asmoro N. P. (2013). *Animasi Kartun dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT. Indeks
- Riduwan. (2016). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadhono, K., & Slamet, St. Y. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Bandung: Karya Putra Darwanti.
- Semi, M. A. (2015). *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa
- Silaban, R. (2017). Upaya peningkatan kemampuan menulis kata sederhana melalui metode latihan Siswa kelas 1 SD Negeri 014 Pagaran Tapah Darussalam. *Jurnal Pajar: Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 16-24. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4365>
- Sugiarto, N. L. P. Y., Putra, I. K. A., & Abadi, I. B. G. S. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran TTW (Think Talk Write) Berbantuan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Kediri Tahun Ajaran 2013/2014. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v2i1.3220>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani
- Sulisiana, Rudi & Riyana, Cepi. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Wacana Prima

-
- Susanto. (2015). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
- Wati, S. H., & Sudigdo, A. (2019). Keterampilan Menulis Karangan Narasi Sejarah Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, 1, 274-282.
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

KAJIAN TINGKAT KOMPLEKSITAS MASALAH PADA BUKU PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS TAKSONOMI SOLO

Nur Asitah^{1✉}, Fatkul Anam², Agung Purnomo³

¹ Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia

² Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Surabaya, Indonesia

³ Universitas Bina Nusantara, Malang, Indonesia

e-mail: nurasitah@unusida.ac.id¹, fatkulanam@yahoo.com², agung.purnomo@binus.ac.id³

ABSTRAK

Matematika merupakan mata pelajaran yang penting di sekolah, seperti halnya mata pelajaran kompleks lainnya. Dari berbagai kesulitan penelitian, selalu sulit bagi matematika untuk menjadi mata pelajaran terpenting bagi setiap siswa. Siswa mengalami kesulitan yang dapat membuat kesalahan saat mengerjakan soal matematika. Salah satu cara untuk mengidentifikasi kesesuaian respon siswa terhadap masalah matematika adalah taksonomi SOLO. Taksonomi SOLO berperan dalam menentukan kualitas respon siswa terhadap permasalahan yang dihadapi. Peneliti menggunakan Buku Ajar Siswa yang berjudul "Senang Belajar Matematika Untuk Siswa SD/MI Kelas 5" untuk mengklasifikasikan masalah matematika berdasarkan taksonomi SOLO. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan analisis isi. Hasil penelitian menghasilkan prestruktural 0%, unistruktural 14,1%, multistruktural 32%, relasional 42,9%, dan abstrak diperluas 10,8%. Hasil penelitian juga merupakan jenis soal matematika dengan skala 156 soal. Tidak banyak jenis-jenis soal berjenjang prastruktur ditemukan dalam buku ini karena jenis-jenis soal pada umumnya berada di awal pelajaran yang dibuat oleh guru sendiri. Namun hasil juga menunjukkan bahwa tingkat kerumitan soal yang diperluas ke abstrak tidak terlalu banyak ditemukan pada contoh soal yang disajikan dalam buku ajar ini. Disarankan sebaiknya untuk menambah variasi soal tingkat extended abstract, karena pada usia ini siswa sudah dapat mengerjakan soal dengan tingkat berfikir yang lebih sulit.

Kata Kunci: pendidikan, sekolah dasar, matematika, taksonomi solo

STUDY OF COMPLEXITY LEVEL OF PROBLEMS IN MATHEMATICS LEARNING BOOK BASED ON SOLO TAXONOMY

ABSTRACT

Mathematics is an important subject in schools, as well as among other complex subjects. Of the various difficulties of research, it is always difficult for mathematics to be the most important subject for every student. Students have difficulties that can make mistakes when working on math problems. One way to identify the appropriateness of students' responses to math problems is the SOLO taxonomy. SOLO taxonomy plays a role in determining the quality of student responses to the problems faced. Researchers used a Student Textbook entitled "Senang Belajar Matematika Untuk Siswa SD/MI Kelas 5" to classify math problems based on the SOLO taxonomy. This research is a qualitative study using content analysis. The results of the study resulted in prestructural 0%, unistruktural 14.1%, multistruktural 32%, relational 42.9%, and extended abstract 10.8%. The research result is also a type of mathematical problem with a scale of 156 questions. Not many types of questions with prestructural level are found in this book because the types of questions, in general, are at the beginning of the lesson which is made by the teacher himself. However, the results also show that the level of complexity of questions that are extended to abstract is not too much found in the examples of questions presented in this textbook. It is advisable to add variations to the extended abstract level question, because at this age students are already able to work on questions with a more difficult level of thinking.

Keywords: education, elementary school, mathematics, solo taxonomy

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
20 Mei 2022	13 Juni 2022	15 Juni 2022	25 Juni 2022

PENDAHULUAN

Media dan alat digital semakin diperkenalkan ke masyarakat (Marín-Marín et al., 2021). Pada era ini masyarakat digital dan ekonomi tempat kita tinggal, ada peningkatan permintaan untuk profesi yang terkait dengan penggunaan media dan alat teknologi (Anisimova et al., 2020). Kurikulum berdasarkan ide mendidik siswa dalam empat disiplin ilmu khusus dalam pendekatan interdisipliner dan terapan adalah STEM (Science, Technology, Engineering, And Mathematics) (Hom, 2014). Untuk alasan ini, studi dan praktik yang berfokus pada disiplin ilmu lain yang terkait dengan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika (STEAM) telah dilakukan (Bush et al., 2020; L. Colucci-Gray, 2019; Lin & Tsai, 2021). Sebagai pengganti dari STEM, elemen kunci terintegrasi, akronim “A”, mengacu pada seni dan kreativitas yang memungkinkan untuk memahami dan mengalami dunia, dimungkinkan oleh bentuk seni, praktik, atau bahkan pedagogi (Laura Colucci-Gray et al., 2019; Conrady & Bogner, 2020). Seni mengembangkan konten dan prosedur matematika dan ilmiah untuk mendorong, antara lain, kompetensi matematika dengan menyediakan metode yang sesuai untuk berhasil mempertahankan pengetahuan (Bush et al., 2020; Lin & Tsai, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran yang dilakukan haruslah bersifat kumulatif dan incremental, karena efisiensi pembelajaran tergantung pada struktur pembelajaran serta kekayaan pengetahuan yang ada (Cousins, 2018). Seperti yang telah diterapkan oleh STEAM.

PISA (*Programme for International Student Assessment*) adalah Program OECD untuk Penilaian Siswa Internasional. PISA mengukur kemampuan anak berusia 15 tahun untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan membaca, matematika, dan sains mereka untuk menghadapi tantangan kehidupan nyata. Indonesia berada di peringkat ketiga dari bawah dari 79 negara yang diobservasi oleh PISA (*Organisation for Economic Co-operation and Development*, 2019). Analisis sekunder data PISA dapat dilakukan melalui penggunaan metodologi yang berbeda. Salah satu yang paling umum adalah analisis regresi bertingkat, karena memungkinkan peneliti untuk memperhitungkan variabilitas di tingkat siswa dan sekolah pada saat yang bersamaan (Gamazo & Martínez-Abad, 2020). Hasil riset yang dilakukan oleh PISA sendiri juga sering dibahas dan diperdebatkan di dunia oleh para pemangku kebijakan dan di antara para peneliti pendidikan (Hanberger, 2014). Nilai PISA yang rendah terjadi dikarenakan kemampuan berpikir *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) anak Indonesia dianggap masih tergolong rendah (Kusuma et al., 2017). Oleh karena itulah perlu adanya peningkatan HOTS pada anak Indonesia. HOTS sendiri adalah keterampilan dalam berpikir tingkat tinggi yang terdiri atas kemampuan untuk menganalisis, menciptakan, serta mengevaluasi (Soeharto & Rosmayadi, 2018). HOTS biasanya digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang berkonsep.

Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang banyak digunakan di berbagai bidang untuk menyelesaikan banyak masalah. Matematika merupakan bahasa universal yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dari negara satu dengan negara lainnya. Selain itu, matematika merupakan tolak ukur yang biasa digunakan untuk melihat kemajuan bidang pendidikan dalam suatu negara (Pratama & Retnawati, 2018). Dari berbagai penelitian selalu dijelaskan bahwasannya matematika merupakan mata pelajaran yang paling sulit bagi setiap siswa (Abdullah et al., 2017; Mega, 2017; Novriana & Surya, 2017; Sanwidi, 2018; Saputri et al., 2018). Meskipun matematika menjadi bidang ilmu yang sangat penting keberadaannya, akan tetapi pada kenyataannya matematika merupakan mata pelajaran yang paling tidak diinginkan oleh banyak siswa. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan matematika siswa yang lemah. Siswa mengaku dan menemukan banyak sekali kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematika (Novriana & Surya, 2017).

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi ketepatan respon yang dimiliki oleh siswa atau persoalan matematika adalah dengan menggunakan Taksonomi SOLO. Taksonomi

SOLO adalah singkatan dari *Structure of Observed Learning Outcomes*, mengelompokkan tingkat kemampuan siswa pada lima level berbeda dan bersifat hirarkis, yaitu level 0: prastruktural (*pre-structural*), level 1: unistruktural (*uni-structural*), level 2: multistruktural (*multi-structural*), level 3: relasional (*relational*), dan level 4: *extended abstract* (Herliani, 2016). Taksonomi SOLO sebagai model pembelajaran ditemukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Lucander et al., 2010). Taksonomi SOLO memiliki peran untuk menentukan kualitas respon siswa terhadap masalah yang tengah mereka dihadapkan (Mega, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Sanwidi (2018) yang ia lakukan bahwasannya kriteria kesalahan yang dilakukan mahasiswa adalah kesalahan data hilang dan kesalahan manipulasi tidak langsung. Selain itu juga, terdapat penelitian lain yang dilakukan oleh Charles, Chan, Tsui, and Hong (2002) mengenai membandingkan maka yang paling cocok digunakan dalam semua mata pelajaran diantara taksonomi SOLO, Bloom, serta model pengukuran efektif, menghasilkan bahwasannya yang paling cocok digunakan dalam segala mata pelajaran adalah taksonomi SOLO. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih dalam tingkat kesalahan yang dalam soal dengan menggunakan analisis taksonomi SOLO serta perbandingannya, belum ada penelitian yang mengkaji soal taksonomi SOLO. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk dapat mengelompokkan jenis tahapan soal matematika berdasarkan taksonomi SOLO.

KAJIAN TEORI

Media dan alat digital semakin diperkenalkan ke masyarakat (Marín-Marín et al., 2021). Pada era ini masyarakat digital dan ekonomi tempat kita tinggal, ada peningkatan permintaan untuk profesi yang terkait dengan penggunaan media dan alat teknologi (Anisimova et al., 2020). Kurikulum berdasarkan ide mendidik siswa dalam empat disiplin ilmu khusus dalam pendekatan interdisipliner dan terapan adalah STEM (Science, Technology, Engineering, And Mathematics) (Hom, 2014). Untuk alasan ini, studi dan praktik yang berfokus pada disiplin ilmu lain yang terkait dengan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika (STEAM) telah dilakukan (Bush et al., 2020; L. Colucci-Gray, 2019; Lin & Tsai, 2021). Sebagai pengganti dari STEM, elemen kunci terintegrasi, akronim “A”, mengacu pada seni dan kreativitas yang memungkinkan untuk memahami dan mengalami dunia, dimungkinkan oleh bentuk seni, praktik, atau bahkan pedagogi (Laura Colucci-Gray et al., 2019; Conradty & Bogner, 2020). Seni mengembangkan konten dan prosedur matematika dan ilmiah untuk mendorong, antara lain, kompetensi matematika dengan menyediakan metode yang sesuai untuk berhasil mempertahankan pengetahuan (Bush et al., 2020; Lin & Tsai, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran yang dilakukan haruslah bersifat kumulatif dan incremental, karena efisiensi pembelajaran tergantung pada struktur pembelajaran serta kekayaan pengetahuan yang ada (Cousins, 2018). Seperti yang telah diterapkan oleh STEAM.

PISA (*Programme for International Student Assessment*) adalah Program OECD untuk Penilaian Siswa Internasional. PISA mengukur kemampuan anak berusia 15 tahun untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan membaca, matematika, dan sains mereka untuk menghadapi tantangan kehidupan nyata. Indonesia berada di peringkat ketiga dari bawah dari 79 negara yang diobservasi oleh PISA (*Organisation for Economic Co-operation and Development*, 2019). Analisis sekunder data PISA dapat dilakukan melalui penggunaan metodologi yang berbeda. Salah satu yang paling umum adalah analisis regresi bertingkat, karena memungkinkan peneliti untuk memperhitungkan variabilitas di tingkat siswa dan sekolah pada saat yang bersamaan (Gamazo & Martínez-Abad, 2020). Hasil riset yang dilakukan oleh PISA sendiri juga sering dibahas dan diperdebatkan di dunia oleh para pemangku kebijakan dan di antara para peneliti pendidikan (Hanberger, 2014). Nilai PISA yang rendah terjadi dikarenakan kemampuan berpikir *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) anak Indonesia dianggap masih tergolong rendah

(Kusuma et al., 2017). Oleh karena itulah perlu adanya peningkatan HOTS pada anak Indonesia. HOTS sendiri adalah keterampilan dalam berpikir tingkat tinggi yang terdiri atas kemampuan untuk menganalisis, menciptakan, serta mengevaluasi (Soeharto & Rosmayadi, 2018). HOTS biasanya digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang berkonsep.

Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang banyak digunakan di berbagai bidang untuk menyelesaikan banyak masalah. Matematika merupakan bahasa universal yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dari negara satu dengan negara lainnya. Selain itu, matematika merupakan tolak ukur yang biasa digunakan untuk melihat kemajuan bidang pendidikan dalam suatu negara (Pratama & Retnawati, 2018). Dari berbagai penelitian selalu dijelaskan bahwasannya matematika merupakan mata pelajaran yang paling sulit bagi setiap siswa (Abdullah et al., 2017; Mega, 2017; Novriana & Surya, 2017; Sanwidi, 2018; Saputri et al., 2018). Meskipun matematika menjadi bidang ilmu yang sangat penting keberadaannya, akan tetapi pada kenyataannya matematika merupakan mata pelajaran yang paling tidak diinginkan oleh banyak siswa. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan matematika siswa yang lemah. Siswa mengaku dan menemukan banyak sekali kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematika (Novriana & Surya, 2017).

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi ketepatan respon yang dimiliki oleh siswa atau persoalan matematika adalah dengan menggunakan Taksonomi SOLO. Taksonomi SOLO adalah singkatan dari *Structure of Observed Learning Outcomes*, mengelompokkan tingkat kemampuan siswa pada lima level berbeda dan bersifat hirarkis, yaitu level 0: prastruktural (*pre-structural*), level 1: unistruktural (*uni-structural*), level 2: multistruktural (*multi-structural*), level 3: relasional (*relational*), dan level 4: *extended abstract* (Herliani, 2016). Taksonomi SOLO sebagai model pembelajaran ditemukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Lucander et al., 2010). Taksonomi SOLO memiliki peran untuk menentukan kualitas respon siswa terhadap masalah yang tengah mereka dihadapkan (Mega, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Sanwidi (2018) yang ia lakukan bahwasannya kriteria kesalahan yang dilakukan mahasiswa adalah kesalahan data hilang dan kesalahan manipulasi tidak langsung. Selain itu juga, terdapat penelitian lain yang dilakukan oleh Charles, Chan, Tsui, and Hong (2002) mengenai membandingkan maka yang paling cocok digunakan dalam semua mata pelajaran diantara taksonomi SOLO, Bloom, serta model pengukuran efektif, menghasilkan bahwasannya yang paling cocok digunakan dalam segala mata pelajaran adalah taksonomi SOLO. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih dalam tingkat kesalahan yang dalam soal dengan menggunakan analisis taksonomi SOLO serta perbandingannya, belum ada penelitian yang mengkaji soal taksonomi SOLO. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk dapat mengelompokkan jenis tahapan soal matematika berdasarkan taksonomi SOLO.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian analisis isi atau *content analysis*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan purposive sampling, yang merupakan teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Pratiwi & Budiyo, 2016). Teknik ini biasanya digunakan dalam penelitian kualitatif untuk mengidentifikasi dan memilih kasus yang kaya informasi untuk pemanfaatan sumber daya yang tersedia yang paling tepat (Patton, 2002). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah Buku 'Senang Belajar Matematika Untuk Kelas 5 SD/MI' yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2018. Teknik untuk mengumpulkan datanya itu sendiri dengan menggunakan teknik dokumentasi dan observasi. Penelitian ini menggunakan metode yang kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan atau verifikasi (Miles et al., 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan subjek buku pembelajaran siswa matematika sekolah dasar berdasarkan kurikulum K13. Peneliti menggunakan buku “Senang Belajar Matematika untuk Siswa SD/MI Kelas 5” yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, dengan mengelompokkan soal-soal di dalamnya kedalam lima level pemahaman berdasarkan Taksonomi SOLO. Penelitian analisis isi atau content analysis. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan studi kasus buku, dengan pertimbangan tertentu berdasarkan tingkat kompleksitas jawaban dan Taksonomi SOLO Wordmat.

Tabel 1. Frekuensi dan Persentase Tingkat Kompleksitas Soal-Soal pada Buku Pelajaran Matematika SD/MI Kelas V Berdasarkan Taksonomi SOLO

No	Tingkat Kompleksitas Taksonomi SOLO	Cabang Matematika					Jumlah Soal	
		Operasi Hitung Pecahan	Kecepatan & Debit	Skala	Bangun Ruang	Pengumpulan & Penyajian Data	f	%
1.	<i>Prestructural</i>							
2.	<i>Unistructural</i>	242	167	22	164	10	605	45.3%
3.	<i>Multistructural</i>	40	24	50	9	6	129	9.7%
4.	<i>Relational</i>	101	95	67	57	37	357	26.8%
5.	<i>Extended Abstract</i>	36	9	17	17	42	121	9.2%
	Total	419	295	156	247	95	1.333	100%

Keterangan:

F: frekuensi (jumlah kemunculan)

Hasil penelitian seperti yang tampak pada table 4.1 menunjukkan bahwa tingkat kompleksitas soal-soal matematika pada buku “Senang Belajar Matematika untuk Siswa SD/MI Kelas 5” berdasarkan taksonomi SOLO adalah tingkat unistructural sejumlah 605 soal atau 45,3%, multistruktural sejumlah 129 soal atau 9.7%, relational sejumlah 357 soal atau 26.8%, dan extended abstract sejumlah 121 soal atau 9.2%. Hasil penelitian pada tabel 4.1 juga memperlihatkan jenis soal matematika berdasarkan cabang matematika yaitu cabang operasi hitung pecahan sejumlah 419 soal (31.43%), kecepatan dan debit sejumlah 295 soal (22.2%), skala sejumlah 156 soal (11.8%), bangun ruang sejumlah 247 soal (18.5%), serta pengumpulan dan penyajian data sejumlah 95 soal (7.1%).

Tabel 2. Contoh Soal pada Buku Pelajaran Matematika SD/MI kelas V Berdasarkan Level Taksonomi SOLO

Materi Pembelajaran	Jumlah Soal	Level SOLO					Contoh Soal
		1	2	3	4	5	
Pecahan	419	242	40	101	36	<i>Level. 3:</i> Apabila kedua bagian melon tersebut digabungkan, dapatkah kamu menyebutkan pecahan dari gabungan buah melon tersebut? (hal. 2)	
Kecepatan dan Debit	295	167	24	95	9	<i>Level. 2:</i> Konversikan ke satuan waktu yang ditentukan! (hal. 48)	
Skala	156	22	50	67	17	<i>Level. 4:</i> Sebuah bak mandi berbentuk balok memiliki volume 1.800 dm ³ .	

						Apabila panjang dan lebar bak mandi tersebut adalah 15 dm dan 10 dm, berapakah tinggi bak mandi tersebut? (hal. 106)
Bangun Ruang	247	164	9	57	17	Level. 5: Mengapa tempat makanan dan minuman sering berbentuk tabung atau setengah bola seperti mangkok bukan kubus atau balok? (hal. 183)
Pengumpulan dan Penyajian Data	95	10	6	37	42	Level. 3: Coba catat berapa siswa menyukai kegiatan perkemahan dan berapa siswa yang tidak menyukai kegiatan perkemahan! (hal. 205)
Jumlah	1.333	605	129	357	121	

Hasil penelitian seperti terlihat pada tabel 4.2 memperlihatkan beberapa contoh soal matematika yang sesuai dengan *wordmat* taksonomi SOLO. Contoh untuk tingkat *unistructural* adalah “Konversikan ke satuan waktu yang ditentukan!”. Soal *multistructural* adalah “Coba catat berapa siswa menyukai kegiatan perkemahan dan berapa siswa yang tidak menyukai kegiatan perkemahan!”. Soal *relational* adalah “Sebuah bak mandi berbentuk balok memiliki volume 1.800 dm³. Apabila panjang dan lebar bak mandi tersebut adalah 15 dm dan 10 dm, berapakah tinggi bak mandi tersebut?”. Sedangkan soal *extended abstract* adalah “Mengapa tempat makanan dan minuman sering berbentuk tabung atau setengah bola seperti mangkok bukan kubus atau balok?”.

Hasil dari penyajian data materi skala pada buku teks matematika yang diteliti berdasarkan reduksi data pada buku teks matematika “Senang Belajar Matematika untuk Siswa SD/MI Kelas 5” diperoleh 156 soal. Berdasarkan taksonomi SOLO menunjukkan bahwa pada jenis soal dengan tingkat kompleksitas *prestructural* tidak ada dikarenakan tidak ditemukannya kriteria yang soal tersebut berdasarkan *wordmat* taksonomi SOLO. Selain itu, pada level ini siswa masih belum mendapatkan pengetahuan sama sekali. Sehingga, biasanya jenis soal yang dilontarkan berada di awal pembelajaran sebagai pembuka pembelajaran oleh guru.

Selanjutnya pada tingkat kompleksitas *unistructural* ditemukan ada sejumlah 22 soal atau 14.1%. Hal ini dikarenakan pada buku tersebut hanya terdapat 22 soal yang memerintahkan untuk mengidentifikasi dan mengikuti prosedur sederhana seperti yang terdapat kedalam kriteria *wordmat* taksonomi SOLO. Pada tingkat kompleksitas *multistruktural* ditemukan sejumlah 50 soal atau 32%. Hal ini dikarenakan pada level ini ditemukan 50 soal yang memerintahkan untuk mengabungkan, melakukan keterampilan, menyebutkan, serta membuat list seperti yang termasuk kedalam kriteria dari *wordmat* taksonomi SOLO.

Soal-soal dengan tingkat kompleksitas *relasional* dengan komposisi terbesar yakni sejumlah 67 soal atau 42.9% karena kebanyakan soal matematika materi skala dalam buku ini adalah soal yang menginginkan siswa untuk membandingkan serta menghubungkan. Kriteria tersebut sesuai dengan *wordmat* taksonomi SOLO. Soal-soal dengan tingkat kompleksitas *extended abstract* dengan komposisi terendah yakni sejumlah 17 soal atau 10.8% karena hanya sedikit ditemukan soal matematika yang menginginkan siswa untuk membuat argumentasi, merumuskan, dan melakukan hipotesa. Hal ini sangat disayangkan karena pada usia ini siswa sudah dapat menggunakan cara berfikir tingkat *extended abstract* dengan baik.

Siswa pada tingkatan kelas 5 Sekolah Dasar di Indonesia adalah siswa dengan kisaran umur 10-11 tahun yang dianggap sebagai salah satu masa emas pendidikan SD. Menurut Biggs dan Collis (1982), tingkat respon seorang siswa akan berbeda antara suatu konsep dengan konsep

lainnya. Perbedaan tersebut tidak akan melebihi tingkat perkembangan kognitif optimal siswa seusianya. Berdasarkan Taksonomi SOLO, tahapan siklus belajar yang dialami oleh siswa yang berusia 11 tahun memiliki pemikiran yang lebih maju dan dapat menyelesaikan pertanyaan pada level yang lebih tinggi dari seusianya (Septriana, Hobri, & Fatahillah, 2015).

Berdasarkan hasil penelitian pada buku tersebut, contoh-contoh soal yang disajikan sudah dapat mengarahkan siswa untuk meningkatkan respon siswa terhadap pemecahan permasalahan matematika. Buku teks yang menyajikan contoh soal untuk meningkatkan respon siswa diharapkan memberikan kontribusi yang positif terhadap perkembangan kemampuan berpikir siswa tingkat sekolah menengah pertama. Konten-konten yang disajikan dalam teks contoh soal menggunakan masalah yang terjadi pada kehidupan sehari-hari dan tingkat kompleksitasnya dibuat seimbang antara tingkat kompleksitas rendah, menengah dan tinggi. Pemerataan contoh soal pada setiap kompetensi dasar ada beberapa kekurangan, seharusnya setiap kompetensi dasar terdapat contoh soal dengan tingkat kompleksitas pertanyaan abstrak diperluas karena dengan contoh soal pada tingkat kompleksitas abstrak diperluas akan membantu siswa dalam menentukan langkah-langkah pemecahan suatu masalah yang memiliki tingkat kesulitan tinggi. Berdasarkan teori Taksonomi SOLO secara keseluruhan pada buku ini.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Hasil penelitian tingkat kompleksitas soal matematika pada kelas V SD berdasarkan taksonomi SOLO yang menggunakan buku “Senang Belajar Matematika untuk Siswa SD/MI Kelas 5” terbitan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia adalah prestructural 0%, unistructural 14.1%, multistruktural 32%, relational 42.9%, dan extended abstract 10.8%. Hasil penelitian juga memperlihatkan jenis soal matematika materi skala sejumlah 156 soal. Tidak banyak ditemukan jenis soal dengan level prestructural pada buku ini dikarenakan jenis soal ini umumnya ada pada awal pelajaran yang dibuat oleh guru itu sendiri. Akan tetapi hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tingkat kompleksitas pertanyaan extended abstract tidak terlalu banyak ditemukan dalam contoh-contoh soal yang disajikan dalam buku teks ini, padahal di usia ini siswa sudah dapat mengerjakan soal dengan tingkat berfikir yang lebih sulit. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan perbaikan dalam penerbitan buku teks matematika selanjutnya, disarankan sebaiknya untuk menambah variasi soal tingkat extended abstract, karena pada usia ini siswa sudah dapat mengerjakan soal dengan tingkat berfikir yang lebih sulit. Selain itu untuk guru yang mengajarkan mata pelajaran matematika dengan acuan dari buku ini disarankan untuk membuat soal extended abstract yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa diluar buku tersebut. Selanjutnya pada penelitian selanjutnya, diharapkan peneliti menggunakan perbandingan buku yang lebih banyak dari berbagai macam penerbit sehingga dapat menghasilkan penelitian yang lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. H., Mokhtar, M., Halim, N. D. A., Ali, D. F., Tahir, L. M., & Kohar, U. H. A. (2017). Mathematics Teachers' Level of Knowledge and Practice on the Implementation of Higher-Order Thinking Skills (HOTS). *Journal of Mathematics Science and Technology Education*, 13(1), 3–17. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00601a>
- Anisimova, T. I., Sabirova, F. M., & Shatunova, O. V. (2020). Formation of Design and Research Competencies in Future Teachers in the Framework of STEAM Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(02), 204. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i02.11537>

- Biggs, J. B., & Collis, K. F. (1982). *Evaluating the Quality of Learning: the SOLO Taxonomy (Structure of the Observed Learning Outcome)*. Academic Press.
- Biggs, J., & Collis, K. (1989). Towards a Model of School-based Curriculum Development and Assessment Using the SOLO Taxonomy. *Australian Journal of Education*, 33(2), 151–163.
- Bush, S. B., Cook, K. L., Edelen, D., & Cox, R. (2020). Elementary Students' STEAM Perceptions. *The Elementary School Journal*, 120(4), 692–714. <https://doi.org/10.1086/708642>
- Chan, C. C., Tsui, M. S., Chan, M. Y. C., & Hong, J. H. (2002). Applying the Structure of the Observed Learning Outcomes (SOLO) Taxonomy on Student's Learning Outcomes: an Empirical Study. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 27(6), 511–527. <https://doi.org/10.1080/0260293022000020282>
- Chick, H. (1998). Cognition in the Formal Modes: Research Mathematics and the SOLO Taxonomy. *Mathematics Education Research Journal*, 10(2), 4–26.
- Colucci-Gray, L. (2019). Developing an Ecological View through STEAM Pedagogies in Science Education. In *Why Science and Art Creativities Matter* (pp. 105–130). BRILL. https://doi.org/10.1163/9789004421585_008
- Colucci-Gray, Laura, Burnard, P., Gray, D., & Cooke, C. (2019). A Critical Review of STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics). In *Oxford Research Encyclopedia of Education*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.398>
- Conradty, C., & Bogner, F. X. (2020). STEAM teaching professional development works: effects on students' creativity and motivation. *Smart Learning Environments*, 7(1), 26. <https://doi.org/10.1186/s40561-020-00132-9>
- Cousins, B. (2018). Design Thinking: Organizational Learning in VUCA Environments. *Academy of Strategic Management Journal*, 17(2). <https://www.abacademies.org/articles/design-thinking-organizational-learning-in-vuca-environments-7117.html>
- Dart, B. (1998). Teaching for Improved Learning in Small Classes. In *Teaching and Learning in Higher Education*. Australian Council for Educational Research.
- Gamazo, A., & Martínez-Abad, F. (2020). An Exploration of Factors Linked to Academic Performance in PISA 2018 Through Data Mining Techniques. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.575167>
- Hanberger, A. (2014). What PISA Intends To and Can Possibly Achieve: a critical programme theory analysis. *European Educational Research Journal*, 13(2), 167–180.
- Hattie, J., & Purdie, N. (1998). The SOLO Model: Addressing Fundamental Measurement Issues. In B. Dart & G. M. Boulton-Lewis (Eds) *Teaching and Learning in Higher Education*. Australian Council for Educational Research.
- Herliani. (2016). Penggunaan Taksonomi SOLO (Structure of Observed Learning Outcomes) pada Pembelajaran Kooperatif Truth and Dare dengan Quick on the Draw untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Siswa pada Biologi SMA. *Proceeding Biology Education Conference*, 13(1), 232–236.
- Hom, E. J. (2014). *What is STEM Education?* Wwww.Livescience.Com. <https://www.livescience.com/43296-what-is-stem-education.html>
- Jimoyiannis, A. (2011). Using SOLO Taxonomy To Explore Students' Mental Models Of The Programming Variable And The Assignment Statement. *Themes in Science & Technology Education*, 4(2), 53–74.

- Korkmaz, F., & Unsal, S. (2017). Analysis of Attainments and Evaluation Questions in Sociology Curriculum According to the SOLO Taxonomy. *Eurasian Journal of Educational Research*, 69, 75–92.
- Kusuma, M. D., Rosidin, U., Abdurrahman, & Suyatna, A. (2017). The Development of Higher Order Thinking Skill (Hots) Instrument Assessment In Physics Study. *Journal of Research & Method in Education*, 7(1), 26–32.
- Lin, C.-L., & Tsai, C.-Y. (2021). The Effect of a Pedagogical STEAM Model on Students' Project Competence and Learning Motivation. *Journal of Science Education and Technology*, 30(1), 112–124. <https://doi.org/10.1007/s10956-020-09885-x>
- Lucander, H., Bondemark, L., Brown, G., & Knutsson, K. (2010). The Structure of Observed Learning Outcome (SOLO) Taxonomy: a Model to Promote Dental Students' Learning. *European Journal of Dental Education*, 14, 145–150. <https://doi.org/10.1111/j.1600-0579.2009.00607.x>
- Marín-Marín, J.-A., Moreno-Guerrero, A.-J., Dúo-Terrón, P., & López-Belmonte, J. (2021). STEAM in education: a bibliometric analysis of performance and co-words in Web of Science. *International Journal of STEM Education*, 8(1), 41. <https://doi.org/10.1186/s40594-021-00296-x>
- Mega, A. P. (2017). *Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Pada Materi Geometri Berdasarkan Taksonomi Solo Kelas VII MTs. Muhammadiyah Tanetea Kabupaten Jeneponto.*
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications Inc.
- Novriana, M. R., & Surya, E. (2017). Analysis of Student Difficulties in Mathematics Problem Solving Ability at MTs SWASTA IRA Medan. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research*, 33(3), 63–75.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2019). *Science Performance (PISA)*. Oecd.Org.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative Research and Evaluation Methods* (3rd ed.). SAGE Publications Inc.
- Pratiwi, D., & Budiyo. (2016). Kompleksitas Pertanyaan Dalam Contoh-Contoh Soal Buku Teks Matematika Kelas VII SMP/MTs Semester I Berdasarkan Taksonomi SOLO. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY 2016*, 23(2), 111–115. <https://doi.org/10.37729/ekuivalen.v23i2.3167>
- Sanwidi, A. (2018). Analisis Kesalahan Mahasiswa Matematika UNU Blitar Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Fungsi Berdasarkan Kriteria Watson. *Jurnal Riset Dan Konseptual*, 3(1), 128–132. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v3i1.138>
- Saputri, R. R., Sugiarti, T., Murtikusuma, R. P., Trapsilasiwi, D., & Yudianto, E. (2018). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Materi Fungsi Berdasarkan Kriteria Watson Ditinjau Dari Perbedaan Gender Siswa SMP Kelas VIII. *Kadikma*, 9(2), 59–68.
- Septriana, M. D., Hobri, & Fatahillah, A. (2015). Analisis Deskriptif Level Pertanyaan Pada Soal Cerita di Buku Teks Matematika SMK Program Keahlian Rumpun Seni, Pariwisata, dan Teknologi Kerumahtanggaan Kelas XI Penerbit Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional Berdasarkan Taksonomi SOLO. *Pancaran*, 4(3), 61–68.
- Soeharto, & Rosmayadi. (2018). The Analysis Of Students' Higher Order Thinking Skills (HOTS) In Wave And Optics Using IRT With Winstep Software. *Journal of Educational Science and Technology*, 4(3), 145–150. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26858/est.v1i1.7001>

Watson, M. K., Pelkey, J., Rodgers, M. O., & Noyes, C. R. (2014). Exploring Student Sustainability Knowledge using the Structure of Observed Learning Outcomes (SOLO) Taxonomy. *121st ASEE Annual Conference & Exposition*.

ANALISIS LITERASI NUMERASI DAN BERKARAKTERISTIK HOTS PADA SOAL UJIAN MATEMATIKA KELAS V SD/MI TAHUN PELAJARAN 2020/2021 KECAMATAN MENGANTI GRESIK

Rizka Nur Oktaviani¹✉, Cahyani Rahmatika²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Bina Insan Mandiri, Surabaya, Indonesia
e-mail: rizkanuroktaviani@stkipbim.ac.id¹, cahya.rachma98@gmail.com²

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan hasil analisis literasi numerasi, mengetahui jumlah karakteristik soal HOTS, dan menghitung jumlah persentase soal yang memenuhi karakteristik HOTS dan literasi numerasi pada soal ujian SD/MI tahun pelajaran 2020/2021 pada wilayah Kecamatan Menganti Kabupaten Gresik. Penelitian ini menggunakan teknik penelitian kualitatif deskriptif. Serta menggunakan teknik analisis data selama dilapangan dan menggunakan jenis analisis isi atau dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 3 aspek indikator analisis literasi numerasi terbanyak didapatkan pada aspek mengambil keputusan, cakupan matematika K13, dan angka. Untuk jumlah karakteristik soal HOTS terbanyak didapat pada aspek memecahkan masalah, analitis, multipretasi, permasalahan berbasis kontekstual, dan Kata Kerja Operasional (KKO) ranah C3 level 2. Jumlah persentase indikator terbanyak pada karakteristik literasi numerasi yaitu pada aspek mengambil keputusan, cakupan matematika K13, dan angka. Untuk jumlah persentase indikator terbanyak pada karakteristik HOTS yaitu pada aspek memecahkan masalah, berpikir analitis, matematis, pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta KKO ranah C3 level 2.

Kata Kunci: literasi numerasi, karakteristik HOTS, soal ujian matematika

NUMERATIONAL LITERACY ANALYSIS AND HOTS CHARACTERISTICS IN MATHEMATICS EXAM QUESTIONS FOR CLASS V SD/MI ACADEMIC YEAR 2020/2021 IN SUB-DISTRICTS MENGANTI GRESIK DISTRICTS

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe the results of the numerical literacy analysis, find out the number of characteristics HOTS and calculate the percentage of questions that meet the characteristics HOTS and numerical literacy in SD / MI exam questions for the 2020/2021 school year. This research uses descriptive qualitative research techniques. As well as using data analysis techniques during the field and using the type of content analysis or document. The results showed that of the 3 aspects of the numerical literacy analysis most indicators were obtained in the aspect of making decisions, the coverage of K13 mathematics, and numbers. The highest number of HOTS question characteristics is found in problem solving, analytical, multiplication, contextual problems, and C3 level 2 operational aspects of the verb question. The highest percentage indicators in numerical literacy characteristics is decision making aspect, K13 mathematical coverage, and numeral. The highest percentage of indicators on the characteristics of HOTS, problem solving, analytical thinking, mathematical, scientific and technological utilization, and C3 level 2 KKO.

Keywords: numerical literacy, HOTS characteristics, mathematics exam questions

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
25 Mei 2022	10 Juni 2022	15 Juni 2022	25 Juni 2022

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai bentuk dari hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Slameto dalma Hamdani, 2011: 20). Aktivitas belajar mengajar yang ada di sekolah tidak terlepas dari kegiatan membaca, menulis, berhitung atau literasi. Pemerintah dalam Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah berupaya mewujudkan budaya literasi dengan mencanangkan Gerakan Literasi Nasional (GLN) sejak tahun 2016 yang merupakan implementasi dari Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015. Selain fokus dalam hal tersebut, pemerintah juga ingin mengembangkan budaya literasi numerasi khususnya untuk para siswa supaya dapat mengimplementasikannya pada kehidupan sehari-hari. Karena perlu disadari juga banyak peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan angka maupun data matematika, sehingga diperlukan kemampuan dalam mengolah angka, data, maupun simbol matematika yang berkaitan dengan literasi numerasi.

Permasalahan yang sering ditemui saat ini adalah kurangnya literasi siswa terutama dalam literasi numerasi yang mana sangat dibutuhkan terutama dalam semua aspek kehidupan, baik di rumah maupun di masyarakat. Dalam kehidupan sehari-hari dan bermasyarakat, misalnya ketika berbelanja, merencanakan liburan, memulai usaha, informasi mengenai kesehatan, semuanya membutuhkan numerasi. Lalu informasi – informasi itu biasa disajikan dalam bentuk grafik atau numerik. Untuk itu dalam menghasilkan suatu kesimpulan yang benar, siswa harus dapat memahami numerasi. Tetapi berdasarkan dari hasil PISA (2015) dan TIMSS (2016), yang berada dibawah naungan *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) menyatakan bahwa Negara Indonesia termasuk dalam peringkat terbawah, bahkan berada di bawah Negara Vietnam. Hasil tes matematika yang diselenggarakan *Programme for International Student Assesment* (PISA) antara Indonesia dan Vietnam terlampaui sangat jauh. Vietnam memperoleh nilai 495 (dengan nilai rata-rata 490), dan Indonesia memperoleh nilai 387. Selain itu, dari hasil *Trends International Mathematics and Science Study* (TIMSS), Indonesia memperoleh nilai 395 dengan nilai rata-rata 500. Nilai yang paling tinggi adalah Negara Singapura dengan nilai 618 (50% lebih tinggi daripada Negara Indonesia). Perlu diketahui bahwa numerasi bukan sebuah hal yang baru, sebelumnya pada tahun 2006 UNESCO menentukan keterampilan numerasi sebagai salah satu ciri – ciri kemajuan suatu bangsa (Kemendikbud, 2017:1)

Literasi numerasi berkaitan erat dengan pemecahan masalah matematika. Tanpa adanya pemecahan masalah, manfaat pembelajaran matematika menjadi terbatas atau kurang maksimal. Jadi, secara tidak langsung tujuan literasi numerasi adalah untuk menemukan solusi permasalahan kontekstual yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari yang mana proses penalaran atau berpikir kritis diperlukan. Masalah atau soal yang ada dalam materi matematika dapat digunakan dalam memperkuat penalaran antar konsep matematika serta menemukan strategi pemecahan masalah yang tepat. Selain mengasah proses penalaran atau berpikir kritis, konsep matematika juga dapat mengasah keterampilan berpikir secara logis dan kreatif. Dalam kehidupan sehari – hari literasi numerasi juga bertujuan untuk mempermudah pemahaman matematika khususnya dalam bidang ekonomi, sains, dan sosial masyarakat.

Namun yang penulis amati di beberapa Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI), siswa cenderung kurang bersemangat saat mengerjakan soal yang berkaitan dengan angka terutama dalam soal matematika yang sangat didominasi oleh banyak angka. Bagi para siswa di SD/MI, soal ujian matematika seperti suatu hal yang sangat menakutkan dan perlu dihindari. Hal tersebut bisa dikarenakan siswa tidak menyukai cara guru saat menjelaskan pelajaran matematika sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik pada pelajaran tersebut bisa juga karena guru jarang memberikan pertanyaan kepada siswa setelah selesai menjelaskan materi yang mengakibatkan

siswa menjadi kurang bisa dalam mengerjakan soal yang diberikan. Selain itu, dalam pembelajaran matematika juga terdapat banyak rumus namun sebagian siswa mungkin sangat sulit dan tidak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Padahal jika siswa mengetahui dan mau mencari tau lebih jauh tentang persoalan matematika yang terdapat dalam soal ujiannya, tentu akan sangat bermanfaat untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari – hari.

Selain itu, pada soal matematika yang penulis amati selama ini terkadang masih ditemukan soal yang hanya sedikit ataupun belum terdapat sama sekali karakteristik soal HOTS didalamnya. Oleh karena itu, penulis ingin meneliti soal Ujian Akhir Semester 1 (UAS 1) kelas 5 SD/MI untuk mengetahui didalam soal tersebut sudahkah terdapat karakteristik soal HOTS atau belum, dan peneliti juga ingin mengetahui di dalam soal tersebut sudahkah terdapat unsur literasi numerasi yang membuat siswa dapat berpikir secara kritis dengan membaca dan memahami soal yang disajikan secara lebih mendalam. Dengan adanya literasi numerasi yang terdapat dalam soal tersebut diharapkan siswa akan menyukai pelajaran serta lebih bersemangat lagi untuk menjawab soal matematika yang diberikan gurunya. Selain itu adanya literasi numerasi, siswa diharapkan mampu meningkatkan dan mengasah kemampuan berpikir kritisnya terutama untuk memecahkan soal matematika yang berkarakteristik soal HOTS (*Higher Order Thinking Skill*). Jadi, berdasarkan persoalan tersebut penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Analisis Literasi Numerasi dan Berkarakteristik HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) Pada Soal Ujian Matematika Kelas V SD/MI Tahun Pelajaran 2020/2021 di Kecamatan Menganti Kabupaten Gresik Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan hasil analisis literasi terhadap soal ujian Kelas V SD/MI tahun pelajaran 2020/2021 . (2) mengetahui jumlah karakteristik soal HOTS pada setiap soal yang terdapat pada ujian kelas V SD/MI tahun pelajaran 2020/2021 . (3) menghitung jumlah persentase soal yang memenuhi karakteristik soal HOTS dan literasi numerasi pada soal ujian Kelas V SD/MI tahun pelajaran 2020/2021.

KAJIAN TEORI

Pengertian literasi numerasi (LINUS) adalah kecakapan serta pengetahuan untuk menggunakan angka dan simbol yang terkait matematika dasar (Ekowati dan Suwandayani, 2019: 139). LINUS adalah pengetahuan dan keterampilan untuk (a) menganalisis informasi yang disajikan dalam bentuk (grafik, tabel, bagan, dsb.) dan (b) menggunakan berbagai macam angka serta simbol yang berkaitan dengan matematika dasar yang berguna dalam pemecahan masalah pada kehidupan sehari-hari lalu menggunakan penjelasan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan (Kemendikbud, 2017: 3). LINUS bermanfaat untuk memberikan penjelasan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari – hari (Ekowati dan Suwandayani, 2019: 139). Secara sederhana, numerasi yaitu keterampilan untuk menerapkan konsep bilangan serta kemampuan operasi hitung dalam kehidupan sehari-hari (misalnya, di rumah, di sekolah, di tempat kerja, serta dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara) dan kemampuan untuk mendapatkan atau mengolah informasi yang ada di sekitarnya. Keterampilan tersebut diperlihatkan dengan adanya rasa nyaman terhadap bilangan serta mampu dalam menggunakan keterampilan matematika dalam memenuhi tuntutan kehidupan. Keterampilan tersebut berdasarkan pada penghargaan serta pemahaman data yang disajikan secara matematis, misalnya tabel, bagan, dan grafik (Kemendikbud, 2017: 3).

Ruang lingkup Linus dalam cakupan matematika kurikulum 2013 (Kemndikbud 2017:3) terdapat komponen Linus dan cakupan materi matematika pada kurikulum 2013 diantaranya: 1) Mengestimasi serta menghitung bilangan bulat; 2) menggunakan pecahan, desimal, persen dan perbandingan; 3) mengetahui serta menggunakan pola dan relasi bilangan dan aljabar; 4) memaki penalaran spasial geometri dan pengukurn; 5) memakai pengukuran geometri; 6) mendeskripsikan

informasi statistik pada pengolahan data. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis soal yang berkaitan dengan komponen Linus yaitu menggunakan pecahan, desimal, persen dan perbandingan dalam cakupan matematika kurikulum 2013 yaitu termasuk ke dalam bilangan yang terdapat pada soal ujian akhir semester 1 Kelas V SD/MI pada kecamatan Menganti Kabupaten Gresik.

Sementara itu, menurut Saputra (dalam Dinni, 2018: 171) HOTS (*High Order Thinking Skil*) adalah proses berpikir peserta didik berdasarkan level kognitif yang lebih tinggi dan dikembangkan dari berbagai konsep serta menggunakan metode kognitif dan tingkatan dalam belajar mengajar seperti metode penyelesaian masalah, taksonomi bloom, dan tingkatan pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. Adapun karakteristik soal Hots berdasarkan kemendikbud (2017:3) yaitu mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi, bersifat divergen, menggunakan multipresentasi, berbasis masalah kontekstual, menggunakan bentuk soal beragam.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan pendekatan metode penelitian kualitatif jenis analisis isi atau dokumen. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021 . Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yaitu soal ujian akhir semester 1 (UAS 1) mata pelajaran matematika kelas V SD/MI tahun pelajaran 2020/2021 di Kecamatan Menganti. Peneliti menggunakan sumber data sekunder yang diperoleh peneliti dari soal ujian akhir semester 1 (UAS 1) mata pelajaran matematika SD/MI tahun pelajaran 2020/2021 yang berhubungan dengan literasi numerasi serta berhubungan dengan karakteristik soal HOTS di Kecamatan Menganti. Dokumen yang akan diteliti oleh peneliti yaitu dokumen resmi soal Ujian Akhir Semester 1 (UAS 1) mata pelajaran matematika kelas V SD/MI tahun pelajaran 2020/2021 yang ada di Kecamatan Menganti. Soal yang akan diteliti oleh peneliti sebanyak 40 butir soal dengan rincian 25 soal pilihan ganda, 10 uraian singkat, dan 5 uraian panjang yang tersebar pada KD 3.1 sebanyak 6 pilihan ganda, 3 uraian singkat, dan 1 uraian panjang. KD 3.2 sebanyak 3 pilihan ganda, 3 uraian singkat, dan 2 uraian panjang. KD 3.3 sebanyak 8 pilihan ganda, 2 uraian singkat, dan 1 uraian panjang. KD 3.4 sebanyak 8 pilihan ganda, 2 uraian singkat, dan 1 uraian panjang. Dokumen yang akan di analisis oleh peneliti berdasarkan literasi numerasi dan karakteristik HOTS. Agar dokumen tersebut dapat diteliti oleh peneliti, maka peneliti membuat indikator instrumen untuk menganalisis masing – masing butir soal dan mengkategorikannya sesuai aspek literasi numerasi dan karakteristik HOTS serta membuat persentase soal yang memenuhi karakteristik HOTS.

Indikator Instrumen Literasi Numerasi

Soal bisa termasuk dalam aspek literasi numerasi bila di dalam soal tersebut terdapat lebih dari satu indikator atau instrumen dibawah ini yaitu:

Tabel 1. Instrumen Penelitian Literasi Numerasi

No	Instrumen Penelitian Literasi Numerasi	Skor			
		1	2	3	4
1	Dalam soal terdapat aspek menalar, memprediksi, dan mengambil keputusan.				
2	Dalam soal selaras dengan cakupan matematika dalam K13, bersifat kontekstual, dan terkait dengan kehidupan sehari – hari ataupun terkait dengan permasalahan yang ada di masyarakat.				
3	Pada soal menggunakan berbagai macam angka, simbol, dan visual yang digunakan sebagai penjelas dalam soal.				

Jadi, untuk menghitung soal literasi numerasi dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$K = \frac{Ki}{Total\ soal} \times 100\%$$

Keterangan :

K : persentasi indikator dari masing – masing karakteristik literasi numerasi dalam soal Ujian Akhir Semester 1 (UAS 1) kelas VSD/MI tahun pelajaran 2020/2021

Ki : banyaknya hasil analisis butir soal dari karakteristik literasi numerasi yang dimiliki indikator dari masing-masing karakteristik soal, dalam soal Ujian Akhir Semester 1 (UAS 1) kelas V SD/MI tahun pelajaran 2020/2021 (Ali, dalam Ningsih 2018: 45).

Indikator Instrumen Karakteristik Soal HOTS

Soal bisa termasuk dalam karakteristik soal HOTS bila di dalam soal tersebut terdapat lebih dari satu indikator atau instrumen dibawah ini yaitu:

Tabel 2. Instrumen Penelitian Karakteristik Soal HOTS

No	Instrumen Penelitian Karakteristik Soal HOTS	Skor			
		1	2	3	4
1	Pada setiap butir soal terdapat aspek untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mencakup kemampuan dalam berpikir kreatif, memecahkan masalah, berpikir kritis, berargumen, serta kemampuan dalam mengambil keputusan.				
2.	Dalam setiap butir soal terdapat rincian jawaban yang lebih kompleks yang diberikan siswa untuk menilai proses berpikir kreatif, kritis, serta analitis, dalam memberikan jawaban yang sesuai dengan sudut pandang siswa				
3.	Pada setiap butir soal menggunakan multipretasi diantaranya verbal berbentuk (kata atau kalimat), visual berbentuk (gambar, bagan, grafik, tabel, serta video), simbolis berbentuk (simbol, ikon, inisial, dan isyarat), serta matematis yang berbentuk (angka, rumus, persamaan)				
4.	Dalam setiap butir soal terdapat permasalahan berbasis kontekstual (situasi nyata yang jarang ditemui) seperti terkait dengan kesehatan, kebumihan, lingkungan hidup, ruang angkasa, dan pemanfaatan ilmu pengetahuan serta teknologi pada berbagai aspek kehidupan				
5.	Pada setiap butir soal terdapat kata kerja operasional (KKO) yang terhubung dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam taksonomi bloom ranah C1-C6 atau level kognitif dari level 1 – level 3				

Adapun cara untuk menghitung jumlah persentase soal yang memenuhi karakteristik soal HOTS yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$K = \frac{Ki}{Total\ soal} \times 100\%$$

Keterangan :

K : persentasi indikator dari masing – masing karakteristik soal tipe HOTS dalam soal Ujian Akhir Semester 1 (UAS 1) SD/MI tahun pelajaran 2020/2021

Ki : banyaknya hasil analisis butir soal dari karakteristik soal HOTS yang dimiliki indikator dari masing-masing karakteristik soal, dalam soal Ujian Akhir Semester 1 (UAS 1) SD/MI tahun pelajaran 2020/2021 (Ali, dalam Ningsih 2018: 45).

Dalam penelitian ini, penulis memakai proses analisis data selama di lapangan model Miles dan Huberman yang dibagi menjadi 3 langkah yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan serta verifikasi (*conclusion drawing / verification*). Reduksi data yang dilakukan oleh peneliti antara lain: mencari soal terlebih dahulu untuk di analisis, kemudian membuat indikator yang akan digunakan untuk menganalisis soal, selanjutnya indikator tersebut diberikan kepada dosen pembimbing dan validator untuk divalidasi agar indikator tersebut layak digunakan untuk penelitian. Penyajian data yang digunakan oleh peneliti berbentuk tabel dan *pie chart*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis literasi numerasi yang dilakukan oleh pada soal Ujian Akhir Semester 1 (UAS 1) mata pelajaran matematika tahun pelajaran 2020/2021 di Kecamatan Menganti menggunakan indikator yang telah di validasi oleh dosen validator, didapatkan data bahwa

Indikator Menalar, Memprediksi, dan Mengambil Keputusan

- Aspek soal menalar terdapat dalam butir soal nomor 3, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 35, 36, 38, 39, dan 40
- Aspek soal memprediksi terdapat dalam butir soal nomor 10, 16, 17, 18, 25, 26, 29, 31, 38, 39, dan 40
- Aspek soal mengambil keputusan hampir terdapat dalam setiap butir soal kecuali soal nomor 7, 8, 9, 14, 15, 27, dan 28.

Pada indikator menalar, memprediksi, dan mengambil keputusan terdapat lebih banyak soal yang memiliki aspek mengambil keputusan yaitu sebanyak 33 butir soal dari pada menalar yaitu sebanyak 28 butir soal, memprediksi yaitu sebanyak 11 butir soal, hal ini disebabkan karena dalam soal ujian matematika lebih banyak terdapat soal pilihan ganda dibandingkan dengan soal uraian singkat maupun uraian panjang. Oleh karena itu, dalam pembuatan soal ujian matematika selanjutnya lebih diperbanyak untuk penambahan soal pada aspek menalar dan memprediksi yaitu dengan menambah soal cerita serta soal uraian dalam pembuatan soal tersebut agar dapat mengasah keterampilan menalar dan memprediksi peserta didik

Indikator Cakupan Matematika K13, Kontekstual, dan Terkait Dengan Kehidupan Sehari-hari

- Aspek soal cakupan matematika dalam K13 ada pada soal nomor 1 sampai nomor 18
- Aspek soal yang terkait dengan kehidupan sehari – hari ataupun terkait dengan permasalahan yang ada di masyarakat terdapat pada soal nomor 5, 10, 17, 18, 25, 26, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, dan 40.
- Aspek soal yang bersifat kontekstual terdapat pada soal nomor 17, 18, 29, 31, 35, 36, dan 40.

Pada indikator cakupan dalam tabel 4.12 didapatkan bahwa lebih banyak terdapat aspek cakupan matematika K13 yaitu sebanyak 18 butir soal, sedangkan pada aspek soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari – hari sebanyak 15 butir soal dan pada aspek soal bersifat kontekstual

sebanyak 7 butir soal. Hal ini disebabkan karena dalam soal ujian matematika soal yang berkaitan dengan cakupan matematika K13 hanya materi pecahan, desimal, persen, dan perbandingan, sedangkan dalam soal ujian terdapat pula soal yang berkaitan dengan denah dan pengukuran. Selain itu, kurangnya aspek yang terkait dengan kehidupan sehari – hari dan bersifat kontekstual disebabkan oleh kurangnya soal berbentuk cerita atau uraian yang dihubungkan dengan kehidupan sehari – hari dan yang bersifat kontekstual. Oleh karena itu, dalam pembuatan soal selanjutnya dapat diperbanyak soal cerita dengan menghubungkannya ke kehidupan sehari – hari peserta didik baik di lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah, selain itu perlu juga penambahan soal yang bersifat kontekstual yaitu dengan menambahkan soal yang mungkin belum pernah dijumpai oleh siswa dalam pembelajaran sehari – hari dikelas.

Indikator angka, simbol, dan visual

- Aspek soal angka terdapat pada hampir seluruh soal kecuali soal nomor 30, 32, 33, 34, dan 39.
- Aspek soal simbol sama sekali tidak terdapat terdapat pada soal UAS matematika.
- Aspek soal visual terdapat pada soal nomor 19, 32, 33, 34, 38, 39, dan 40

Pada indikator angka, simbol, dan visual didapatkan hasil bahwa dalam soal lebih banyak aspek angka yaitu sebanyak 35 butir soal, sedangkan untuk aspek visual sebanyak 7 butir soal, dan untuk aspek simbol tidak terdapat sama sekali dalam soal ujian. Banyaknya aspek angka pada soal dikarenakan soal tersebut adalah soal ujian matematika, sedangkan kurangnya aspek visual dikarenakan kurangnya soal yang terdapat gambar, bagan, grafik, dan tabel dalam penjelasannya, selain itu kurangnya aspek simbol dikarenakan belum diajarkannya penggunaan simbol dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, dalam pembuatan soal selanjutnya dapat ditambahkan gambar, bagan, grafik, dan tabel untuk memperjelas suatu pertanyaan atau menambah informasi dalam pertanyaan yang disajikan dalam soal ujian matematika tersebut, sedangkan untuk aspek simbol dalam pembuatan soal ujian matematika selanjutnya dapat ditambahkan ikon, inisial, maupun isyarat agar dapat memudahkan siswa dalam mengerjakan soal ujian matematika yang disajikan

Sementara itu hasil analisis karakteristik HOTS yang dilakukan oleh peneliti pada soal Ujian Akhir Semester 1 (UAS 1) mapel matematika tahun pelajaran 2020/2021 di Kecamatan Menganti menggunakan indikator yang telah di validasi oleh dosen validator, didapatkan data bahwa:

Indikator Mengukur Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi

- Aspek soal memecahkan masalah terdapat pada hampir seluruh soal kecuali soal nomor 30.
- Aspek soal keterampilan berpikir kritis ada pada soal nomor 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 16, 17, 18, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 35, 36, dan 40.
- Aspek soal berpikir kreatif terdapat pada soal nomor 5, 10, 17, 18, 25, 26, 29, 31, 36, 38, 39, dan 40.
- Aspek soal kemampuan berargumentasi sama sekali tidak terdapat terdapat pada soal UAS matematika.
- Aspek soal kemampuan mengambil keputusan terdapat pada soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 12, 13, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 30, 32, 33, 34, 35, dan 37.

Pada indikator aspek mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi didapatkan data bahwa aspek soal memecahkan masalah terdapat dalam hampir seluruh soal ujian matematika yaitu sebanyak 39 butir soal, sedangkan untuk aspek kemampuan berargumentasi sebanyak 25 butir soal,

kemampuan mengambil keputusan sebanyak 23 butir soal, berpikir kreatif sebanyak 12 butir soal, dan kemampuan berargumen tidak terdapat sama sekali dalam soal ujian matematika. Hal ini dikarenakan kurangnya soal dalam bentuk cerita dan juga dalam bentuk uraian, baik itu uraian singkat maupun uraian panjang. Oleh karena itu, dalam pembuatan soal selanjutnya dapat ditambahkan soal cerita yang memuat kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, serta kemampuan mengambil keputusan agar dapat melatih siswa dalam seluruh aspek kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dimilikinya.

Indikator Proses Berpikir Kreatif, Kritis, serta Analitis

- Aspek soal berpikir analitis terdapat pada seluruh soal UAS matematika
- Aspek soal berpikir kritis ada pada soal nomor 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 16, 17, 18, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 35, 36, dan 40.
- Aspek soal berpikir kreatif terdapat pada soal nomor 5, 10, 17, 18, 25, 26, 29, 38, 39, dan 40.

Pada indikator aspek proses berpikir didapatkan data bahwa aspek soal analitis terdapat dalam seluruh soal ujian matematika yaitu sebanyak 40 butir soal, sedangkan aspek soal berpikir kritis sebanyak 25 butir soal dan aspek soal berpikir kreatif sebanyak 10 butir soal. Dalam soal ujian matematika banyak terdapat aspek berpikir analitis karena dalam setiap soal siswa dituntut untuk dapat menganalisis dan mengetahui permasalahan yang disajikan dan agar dapat dipecahkan oleh siswa, sedangkan untuk kurangnya soal yang mengandung aspek berpikir kritis dan berpikir kreatif dikarenakan kurangnya soal cerita dan soal yang disajikan rata – rata sudah pernah ditemui oleh siswa dalam pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu, dalam pembuatan soal selanjutnya dapat ditambahkan aspek soal berpikir kritis dan kreatif dengan menambahkan soal cerita dan soal yang jarang ditemui siswa dalam belajar mengajar dikelas supaya siswa mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kreatif yang dimilikinya dalam memecahkan soal yang disajikan dalam ujian matematika.

Indikator Aspek Multipretasi

- Aspek soal verbal (berbentuk kalimat) terdapat pada hampir seluruh soal kecuali soal nomor 7, 11, dan 15.
- Aspek soal visual (gambar, bagan, grafik, tabel, termasuk video) terdapat pada soal nomor 19, 32, 33 dan 34, 38, dan 39.
- Aspek soal simbolis (simbol, ikon, inisial, iasyarat) sama sekali tidak terdapat pada soal UAS matematika.
- Aspek soal matematis (angka, rumus, dan persamaan) terdapat pada hampir seluruh soal kecuali soal nomor 30.

Pada indikator aspek soal multipretasi didapatkan data bahwa aspek soal matematis yaitu sebanyak 39 butir soal, verbal sebanyak 37 butir soal, visual sebanyak 6 butir soal, dan simbolis tidak terdapat sama sekali dalam soal ujian matematika. Aspek soal matematis dan verbal lebih banyak ditemui dalam soal ujian matematika dikarenakan dalam soal matematika tidak hanya menggunakan angka namun juga terkadang menggunakan kata atau kalimat dalam pembuatan soalnya, sedangkan untuk kurangnya aspek visual dan simbolis dalam soal dikarenakan kurangnya

soal yang terdapat gambar, bagan, grafik, dan tabel, serta belum adanya pembelajaran matematika tentang aspek simbolis pada kelas V SD/MI. Oleh karena itu, diperlukan penambahan gambar, diagram, bagan, tabel, simbol, ikon, inisial dan isyarat dalam pembuatan soal ujian matematika selanjutnya, agar siswa juga dapat lebih mudah memecahkan masalah yang disajikan dalam soal ujian matematika tersebut serta dapat melatih proses berpikir dan analisis siswa.

Indikator Permasalahan Berbasis Kontekstual

- a. Aspek soal lingkungan hidup terdapat pada soal nomor 18.
- b. Aspek soal kesehatan terdapat pada soal nomor 25.
- c. Aspek soal kebumihan dan ruang angkasa sama sekali tidak terdapat pada soal UAS matematika.
- d. Aspek soal pemanfaatan ilmu pengetahuan serta teknologi pada berbagai aspek kehidupan terdapat pada soal nomor 17, 26, 29, 31, 35, 36, dan 40.

Pada indikator aspek soal permasalahan berbasis kontekstual didapatkan data bahwa aspek pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi sebanyak 7 butir soal, aspek lingkungan hidup dan kesehatan masing – masing 1 butir soal, dan aspek kebumihan tidak terdapat sama sekali dalam soal ujian matematika. Hal ini disebabkan kurangnya soal cerita yang berhubungan dengan permasalahan yang berbasis kontekstual, padahal dalam indikator soal HOTS seharusnya lebih banyak soal yang berbasis kontekstual yang dapat dihubungkan dengan soal cerita dan dapat ditambahkan dalam soal uraian. Oleh karena itu dalam pembuatan soal ujian matematika selanjutnya perlu ditambahkan aspek lingkungan hidup, kesehatan, kebumihan, pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bentuk soal cerita dan uraian, disamping itu agar wawasan siswa bertambah dan dapat melatih kemampuan berpikir siswa.

Indikator Kata Kerja Operasional (KKO)

- a. Kata kerja operasional ranah C4 – C6 level 3 terdapat pada soal nomor 3, 5, 10, 16, 17, 18, 25, 26, 29, dan 40.
- b. Kata kerja operasional ranah C3 level 2 terdapat pada soal nomor 2, 4, 6, 7, 8, 11, 12, 14, 15, 21, 22, 23, 24, 27, 28, 31, 35, dan 36.
- c. Kata kerja operasional ranah C2 level 1 terdapat pada soal nomor 1, 13, 20, 32, 33, 34, 38, dan 39.
- d. Kata kerja operasional ranah C1 level 1 terdapat pada soal nomor 9, 19, 30, dan 37.

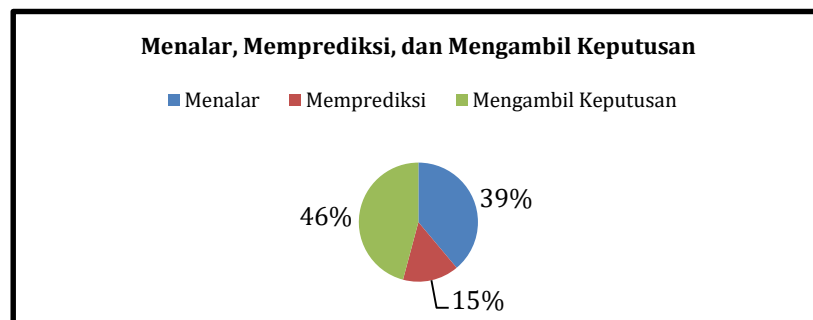
Pada indikator soal kata kerja operasional (KKO) yang terhubung dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam taksonomi bloom ranah C1-C6 atau level kognitif dari level 1 – level 3 didapatkan data bahwa dalam soal lebih banyak terdapat ranah C3 level 2 yaitu sebanyak 18 butir soal, ranah C4-C6 level 3 sebanyak 10 butir soal, ranah C2 level 1 sebanyak 8 butir soal, ranah C1 level 1 sebanyak 4 butir soal. Banyaknya soal ranah C3 level 2 dikarenakan bentuk soal dalam level 2 termasuk soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit untuk diselesaikan oleh siswa, sedangkan soal ranah C2-C1 level 1 jika dijumlahkan terdapat sebanyak 12 butir soal hal ini dikarenakan bentuk soal tersebut masih dalam tahap mudah untuk diselesaikan oleh siswa, untuk soal ranah C4-C6 level 3 hanya terdapat pada beberapa soal dikarenakan kurangnya aspek soal berpikir tingkat tinggi yang biasanya terdapat dalam soal cerita. Oleh karena itu, untuk soal

ranah C4-C6 level 3 perlu adanya penambahan agar dapat melatih keterampilan berotkir tingkat tinggi siswa dalam memecahkan masalah yang disajikan dalam soal yang dapat berupa soal cerita, bagan, grafik, dan sebagainya.

Adapun hasil analisis persentase Literasi Numerasi (LINUS) dan HOTS

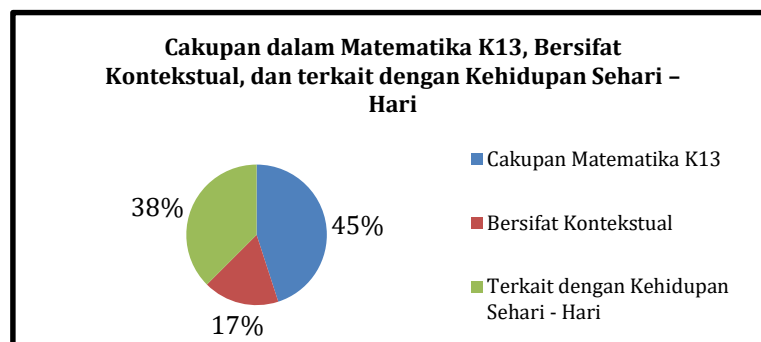
Persentase Literasi Numerasi (LINUS)

a. Indikator Menalar, Memprediksi, dan Mengambil Keputusan



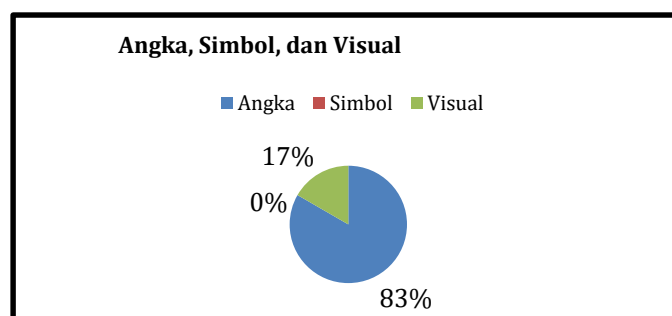
Gambar 1. Persentase Indikator Menalar, Memprediksi, dan Mengambil Keputusan

b. Indikator Cakupan Matematika K13, Bersifat Kontekstual, dan Terkait Dengan Kehidupan Sehari-hari



Gambar 2. Persentase Cakupan Matematika K13, Kontekstual, dan terkait dengan Kehidupan Sehari – Hari

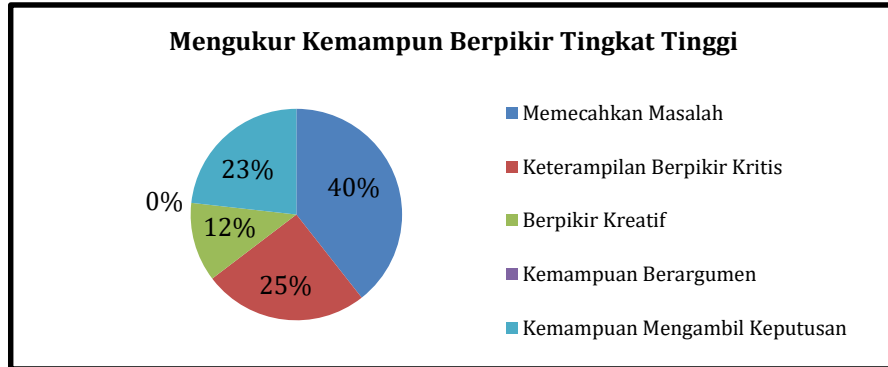
c. Indikator Angka, Simbol, dan Visual



Gambar 3. Persentase Angka, Simbol, dan Visual

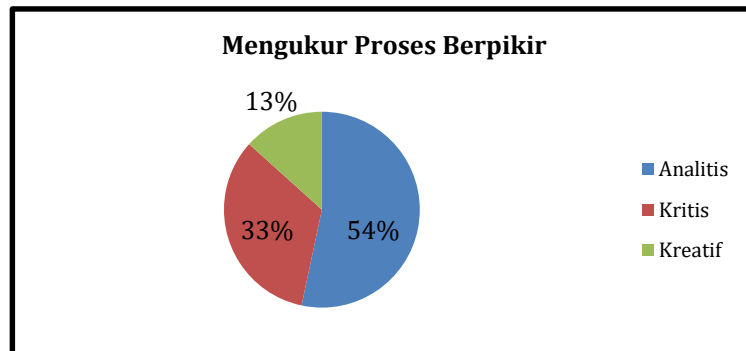
Persentase Karakteristik HOTS (*High Order Thinking Skills*)

a. Indikator Mengukur Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi



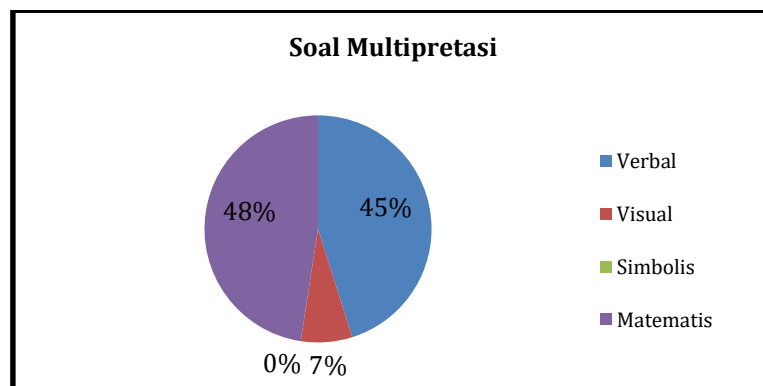
Gambar 4. Persentase Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi

b. Indikator Mengukur Proses Berpikir



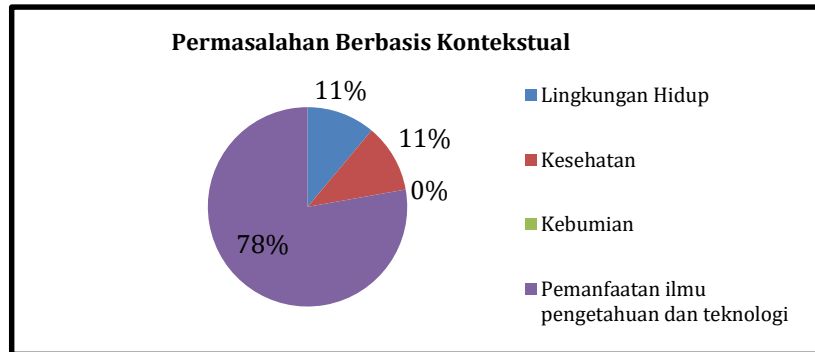
Gambar 5. Persentase Proses Berpikir

c. Indikator Multipretasi



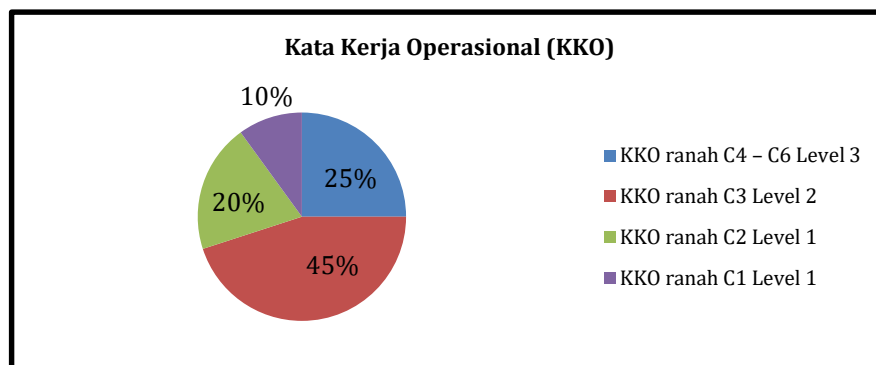
Gambar 6. Persentase Multipretasi

d. Indikator Permasalahan Berbasis Kontekstual



Gambar 7. Persentase Permasalahan Berbasis Kontekstual

e. Indikator Kata Kerja Operasional (KKO)



Gambar 8. Persentase Kata Kerja Operasional (KKO)

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti tentang analisis literasi numerasi dan berkarakteristik HOTS (Higher Order Thinking Skill) pada soal ujian matematika SD/MI tahun pelajaran 2020/2021 dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1) hasil analisis literasi numerasi terhadap soal ujian SD/MI tahun pelajaran 2020/2021 dikategorikan menjadi 3 dan didapatkan hasil terbanyak yaitu: pada aspek mengambil keputusan sebanyak 33 butir soal, pada aspek cakupan matematika K13 sebanyak 18 butir soal, pada aspek angka sebanyak 35 butir soal; 2) Jumlah karakteristik soal HOTS pada setiap soal yang terdapat pada ujian SD/MI tahun pelajaran 2020/2021 dikategorikan menjadi 5 dan didapatkan hasil terbanyak yaitu: pada aspek aspek memecahkan masalah sebanyak 39 butir soal, pada aspek analitis sebanyak 40 butir soal, pada aspek matematis sebanyak 39 butir soal, pada aspek pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi sebanyak 7 butir soal, pada aspek KKO ranah C3 level 2 sebanyak 18 butir soal. 3) Jumlah persentase soal yang memenuhi karakteristik soal HOTS dan literasi numerasi pada soal ujian SD/MI tahun pelajaran 2020/2021 didapatkan hasil terbanyak yaitu: jumlah persentase pada aspek mengambil keputusan sebanyak 46%, jumlah persentase pada aspek cakupan matematika K13 sebanyak 45%, jumlah persentase pada aspek angka sebanyak 83%, jumlah persentase pada aspek memecahkan masalah sebanyak 40%, jumlah persentase pada aspek analisis sebanyak 54%, jumlah persentase pada aspek matematis sebanyak 48%, jumlah persentase pada aspek pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi sebanyak 78%,

jumlah persentase pada aspek KKO ranah C3 level 2 sebanyak 45%.

DAFTAR PUSTAKA

- Dinni, H. N. (2018). HOTS (High Order Thinking Skills) dan Kaitannya dengan Kemampuan Literasi Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 170-176. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/19597>
- Ekowati, D. W., & Suwandayangi, B. I. (2019). *Literasi Numerasi Untuk Sekolah Dasar*. Malang: UMM Press.
- Fanani, M. Z. (2018). Strategi Pengembangan Soal Higher Order Thingking Skill (HOTS) Dalam Kurikulum 2013. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 2(1), 57-76. <https://doi.org/10.30762/ed.v2i1.582>
- Flanto, Farinia. (2018). *Seri Manual GLS: Literasi Numerasi Dalam Pengembangan Klub Steam & Wirausaha di Sekolah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Himmah, W. (2019). Analisis Soal Penilaian Akhir Semester Mata Pelajaran Matematika Berdasarkan Level Berpikir. *Journal Of Medives : Journal Of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 55-63. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.698>
- Kemendikbud. (2017). *Materi Pendukung Literasi Numerasi*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2017). *Modul: Penyusunan Soal Higher Order Thingking Skill (HOTS)*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2019). *Buku Penilaian Berorientasi Higher Order Thingking Skills*. Jakarta: Kemendikbud.
- Maulidina, A. P., & Hartatik, S. (2019). Profil Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Berkemampuan Tinggi Dalam Memecahkan Masalah Matematika. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(2), 61 - 66. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i2.3408>
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 13(2), 177-181. <https://doi.org/10.32509/wacana.v13i2.143>
- Ningsih, D. L., Marpaung, R. R. T., & Yolida, B. (2018). Analisis Soal Tipe Higher Order Thingking Skill (HOTS) Dalam Soal Ujian Nasional (UN) Biologi Sekolah Menengah Atas (SMA) Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 6(6), 1-10.
- Shihab, Najelaa. (2019). *Literasi Menggerakkan Negeri*. Tangerang Selatan: Literati.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Warmi, A., Galih Adirakasiswi, A., & Ihsan Imami, A. (2019). Analisis soal penilaian akhir semester mata pelajaran matematika smp berdasarkan level berpikir. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 5(2), 53-63. <https://doi.org/10.33222/jumlahku.v5i2.762>
- Yuniar, M., Rakhmat, C., & Saepulrohman, A. (2015). Analisis HOTS (High Order Thingking Skills) Pada Soal Objektif Tes Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V SD Negeri 7 Ciamis. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 187-195

EFEKTIVITAS METODE *DRILL* TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM KETERAMPILAN MENULIS TEGAK BERSAMBUNG PADA TEMA 6 MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN SUBTEMA 4 MERAWAT TUMBUHAN PESERTA DIDIK KELAS II SDN 2 KEDUNGGEBO BANYUWANGI

Silvia Indriati¹✉, Hari Satrijono², Fitria Kurniasih³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jember, Jember, Indonesia

e-mail: silviaindriati230300@gmail.com¹, hsatrijono.fkip@gmail.com², fitria.fkip@unej.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas metode drill terhadap hasil belajar dalam keterampilan menulis tegak bersambung pada tema 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 4 merawat tumbuhan peserta didik kelas II SDN 2 Kedunggebo Banyuwangi. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimental semu dengan desain penelitian non-equivalent control group. Subjek penelitian kelas IIA dan kelas II B di SDN 2 Kedunggebo. Berdasarkan hasil penelitian yang dianalisis dengan bantuan SPSS versi 25 menunjukkan ada efektivitas metode drill terhadap hasil belajar dalam keterampilan menulis tegak bersambung pada tema 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 4 merawat tumbuhan peserta didik kelas II SDN 2 Kedunggebo Banyuwangi dibuktikan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5.453 > 1.690$). Sedangkan perhitungan uji keefektifan relatif diperoleh sebesar 57.48% dan termasuk dalam kategori keefektifan sedang.

Kata Kunci: metode drill, hasil belajar, menulis tegak bersambung

THE EFFECTIVENESS OF THE DRILL METHOD ON LEARNING OUTCOMES IN WRITING SKILLS UPPERLINE CONTINUOUS ON THEME 6 CARING FOR ANIMAL AND PLANTS SUBTEMA 4 TREATING PLANTS IN CLASS II STUDENTS OF SDN 2 KEDUNGGEBO BANYUWANGI

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the drill method on learning outcomes in cursive writing skills on theme 6 caring for animals and plants, sub-theme 4 caring for plants for second grade students of SDN 2 Kedunggebo Banyuwangi. This study used a quasi-experimental study with a non-equivalent control group research design. The research subjects were class IIA and class II B at SDN 2 Kedunggebo. Based on the results of research analyzed with the help of SPSS version 25, it shows that there is an effectiveness of the drill method on learning outcomes in cursive writing skills on theme 6 caring for animals and plants sub-theme 4 caring for plants for second grade students at SDN 2 Kedunggebo Banyuwangi as evidenced by $t_{count} > t_{table}$ ($5,453 > 1,690$). While the calculation of the relative effectiveness test was obtained at 57.48% and included in the category of moderate effectiveness.

Keywords: drill method, learning outcomes, writing upright connected

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
26 Mei 2022	10 Juni 2022	15 Juni 2022	25 Juni 2022

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia berperan sangat krusial dalam kehidupan sehari-hari serta tidak terlepaskan karena bahasa Indonesia digunakan sebagai alat komunikasi, baik berupa komunikasi dalam bentuk tulisan maupun komunikasi dalam bentuk lisan. Pengembangan keterampilan berbahasa dapat dikembangkan melalui pendidikan di sekolah. Pada keterampilan berbahasa memuat beberapa aspek keterampilan yang meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis yang berperan dalam penyampaian sebuah pesan supaya dapat terarah dengan benar dan baik, serta keempat aspek tersebut memiliki hubungan terhadap keterampilan yang lain.

Keempat aspek keterampilan berbahasa yang diajarkan paling terakhir kepada peserta didik adalah keterampilan menulis. Menurut Susanto (dalam Pradnyawathi, 2019) menjelaskan bahwa keterampilan menulis merupakan kegiatan dalam menyampaikan gagasan melalui bahasa tulis. Keterampilan menulis dalam pembelajarannya pada sekolah dasar terbagi ke dalam tahap menulis permulaan dan tahap menulis lanjutan. Pembelajaran dalam tahap menulis permulaan ini diarahkan pada penulisan kata dan kalimat sederhana yang dilakukan secara bertahap. Pembelajaran pada tahap menulis permulaan ini dapat menjadi dasar bagi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan menulis pada jenjang berikutnya. Sedangkan pada pembelajaran menulis lanjutan diarahkan untuk mengungkapkan pikirannya ke dalam bentuk karangan.

Menulis huruf tegak bersambung dan huruf lepas adalah cakupan dalam pembelajaran menulis permulaan. Dalam pembelajarannya pendidik mengajarkan menulis huruf tegak bersambung setelah peserta didik dapat menulis huruf lepas. Mulyana (dalam Yuniarti) menjelaskan bahwa menulis tegak bersambung merupakan aktivitas menulis dalam menggabungkan huruf yang saling bersambung dengan memperhatikan aturan dan nilai estetika. Pembelajaran menulis tegak bersambung dilakukan secara rutin dapat membuat tulisan peserta didik menjadi rapi dan indah. Kegiatan menulis tegak bersambung yang dilakukan peserta didik dapat merangsang kerja otak bagian kanan sebagai pengatur macam seni serta merangsang perkembangan motorik halus peserta didik yang dapat lebih berkembang ketika peserta didik melakukan kegiatan menulis.

Pembelajaran menulis tegak bersambung dikatakan efektif jika dapat dicapai oleh peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada tanggal 07 Oktober 2021 dengan guru kelas II di SDN 2 Kedunggebang, ditemukan kesulitan peserta didik dalam kemampuan menulis tegak bersambung. Kesulitan ini dapat dilihat dengan terdapatnya peserta didik yang menulis secara tidak konstan, kelirunya peserta didik dalam penulisan huruf “d, g, f, k, l, r, o, dan y”, peserta didik masih belum dapat menggabungkan satu huruf dengan huruf yang lain, serta peserta didik belum dapat menentukan penggunaan huruf kapital dalam kalimat. Kesulitan yang dialami peserta didik tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, bahwa pembelajaran menulis tegak bersambung di SDN 2 Kedunggebang kurang efektif. Pada proses pembelajarannya pendidik dapat mempergunakan materi yang diajarkan dengan metode pembelajaran yang sesuai. Pendidik dalam pembelajaran haruslah memperhatikan keselarasan penggunaan metode dengan materi yang diajarkan agar penggunaan metode dapat memberikan dampak yang baik pada proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang dapat dipergunakan pendidik, yaitu metode *drill*.

Hamiyah (dalam Hidayah, 2019) menjelaskan bahwa metode *drill* merupakan cara mengajar pendidik dengan cara peserta didik diberikan sebuah latihan yang berulang-ulang agar mencapai pemerolehan yang diharapkan. Kegiatan pembelajaran berupa pemberian latihan yang dilakukan berulang-ulang dapat memberikan kebiasaan khusus guna memperoleh kebiasaan lebih baik dalam mempelajari suatu keterampilan.

Pembelajaran dengan menggunakan metode *drill* ini pendidik memberikan latihan-latihan secara berulang kepada peserta didik. Metode *drill* memiliki ciri khas berupa berkali-kali pengulangan terhadap hal yang sama. Aktivitas pembelajaran dengan metode *drill* peserta didik dapat memperoleh ketangkasan dalam melatih keterampilan. Dalam pembelajarannya pendidik mengarahkan peserta didik untuk menguasai suatu keterampilan menulis tegak bersambung melalui kegiatan latihan yang berulang-ulang secara rutin. Pembelajaran dengan menerapkan metode *drill*, maka peserta didik diharapkan dapat memiliki kebiasaan yang lebih baik dalam menulis tegak bersambung dan peserta didik terampil dalam menulis tegak bersambung.

Berdasarkan uraian tersebut, maka diadakan penelitian berjudul “Efektivitas Metode *Drill* terhadap Hasil Belajar dalam Keterampilan Menulis Tegak Bersambung pada Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Subtema 4 Merawat Tumbuhan Peserta Didik Kelas II SDN 2 Kedunggebang Banyuwangi”.

KAJIAN TEORI

Efektivitas Pembelajaran

Kata efektivitas apabila mengacu pada Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki asal kata dari kata dasar efektif dimana ini memiliki arti, yaitu kesan, pengaruh, ada akibat (efek), serta dapat memberi hasil. Sehingga efektivitas merupakan akibat atau pengaruh dari suatu kegiatan dalam mencapai tujuan. Pencapaian suatu tujuan pembelajaran tersebut dapat diukur melalui efektivitas pembelajaran. Miarso (dalam Rohmawati, 2015:16) memaparkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah pengukuran untuk ketercapaian tujuan pembelajaran. Selaras dengan pengertian tersebut, Rohmawati (2015:17) berpendapat bahwa efektivitas pembelajaran merupakan keberhasilan dari proses interaksi yang terjalin antar peserta didik dan diantara peserta didik dengan pendidik. Kemudian Khalilah (dalam Fathurrahman, 2019:844) menjelaskan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan sebuah dampak dari pembelajaran yang dilaksanakan pendidik untuk mewujudkan tujuan yang diinginkan.

Mengacu pemaparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran yakni sebuah keberhasilan pendidik dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Pencapaian pendidik dalam pembelajaran yang efektif dapat ditinjau berdasarkan aktivitas, respon, dan penguasaan konsep peserta didik.

Metode Pembelajaran

Indikator yang digunakan untuk menunjukkan suatu efektivitas pembelajaran meliputi: 1) ketuntasan hasil belajar, 2) aktivitas belajar, dan 3) kemampuan pendidik mengolah pembelajaran. Pada efektivitas pembelajaran penggunaan metode merupakan suatu ukuran keberhasilan pendidik dalam suatu pembelajaran. Metode pembelajaran menurut Djamarah (dalam Afandi, 2013:15) merupakan suatu cara pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selaras dengan pernyataan tersebut, Mariyaningsih dan Mistina (2018) menyatakan bahwa metode pembelajaran merupakan upaya untuk mengaplikasikan rencana pembelajaran. Kemudian Aidah (2020) menyatakan, metode pembelajaran merupakan upaya pendidik dalam menciptakan hubungan dengan peserta didik dalam pembelajaran.

Mengacu pengertian tersebut, maka didapatkan kesimpulan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu upaya pendidik dalam aktivitas belajar mengajar guna mewujudkan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Ketepatan pendidik dalam menggunakan metode pembelajaran peserta didik dapat menguasai materi yang diajarkan. Apabila metode yang digunakan pendidik kurang tepat, maka dalam pembelajarannya peserta didik dapat kesulitan memahami materi dan tidak akan mampu tercapainya tujuan pembelajaran secara baik.

Metode Drill

Di sekolah dasar dalam mengembangkan suatu keterampilan peserta didik, pendidik perlu menggunakan suatu metode dapat meningkatkan efektivitas suatu pembelajaran. Salah satunya pendidik dapat menggunakan metode *drill*. Roestiyah (dalam Hidayah, 2019) berpendapat, metode *drill* merupakan langkah mengajarkan peserta didik dengan diberikan latihan terlebih dahulu dari apa yang dipelajari. Menurut Zulhermawati (dalam Jayaningrum 2019) menerangkan, metode *drill* merupakan suatu cara mengajarkan peserta didik dalam menanamkan kebiasaan-kebiasaan melalui latihan yang rutin. Selaras dengan pernyataan tersebut, Darmuki (dalam Rahayu, 2021) menyatakan, metode *drill* merupakan upaya pendidik dengan cara peserta didik diberikan beberapa latihan dalam memperoleh keterampilan.

Berdasarkan dari pengertian tersebut, maka didapatkan kesimpulan bahwa metode *drill* yakni cara pendidik dalam menanamkan kebiasaan kepada peserta didik dengan melalui pemberian latihan secara berulang-ulang. Pada kegiatan pembelajaran dengan diberikan sebuah latihan berulang dari suatu hal yang tidak berbeda dapat menanamkan kebiasaan dalam menguasai suatu keterampilan, sehingga peserta didik dapat lebih terampil.

Penggunaan metode *drill* memiliki kekurangan dan kelebihan. Bahri (dalam Natalita, 2019) menyebutkan kekurangan dari metode *drill*, yaitu.

- 1) Kegiatan latihan yang dilakukan secara berulang dapat menyebabkan peserta didik bosan.
- 2) Peserta didik tidak dapat mengembangkan daya inisiatifnya.
- 3) Latihan yang dilakukan dengan suasana serius dan pengawasan ketat dapat menimbulkan kebosanan.

Terlepas dari kekurangan yang telah dipaparkan di atas, penggunaan metode *drill* juga memiliki kelebihan seperti yang dikemukakan oleh Bahri (dalam Natalita, 2019), yaitu.

- 1) Mendapatkan kecakapan mental, seperti pembagian, perkalian, penjumlahan, pengurangan, serta simbol.
- 2) Mendapatkan kecakapan motorik, seperti terampil menggunakan alat-alat, menulis, serta melafalkan kalimat, kata, dan huruf.
- 3) Mendapatkan kecakapan berbentuk asosiasi yang dibuat, seperti penggunaan simbol, membaca peta, dan hubungan huruf-huruf dalam ejaan.
- 4) Membentuk kebiasaan untuk menambah kecepatan dan ketepatan dalam pelaksanaan kegiatan.
- 5) Pemanfaatan rutinitas kegiatan sehingga secara otomatis dapat melakukan gerakan yang rumit.

Keterampilan Menulis

Pada keterampilan berbahasa mencakup empat aspek keterampilan yang salah satu aspek keterampilannya, yaitu keterampilan menulis. Keterampilan menulis dikuasai paling terakhir oleh peserta didik dari keterampilan berbahasa lainnya. Menurut Satrijono (2011) menulis, yaitu aktivitas menyampaikan pesan dengan alatnya berupa bahasa tulis. Kemudian Dalman (2016) berpendapat bahwa menulis merupakan kegiatan dalam menyampaikan perasaan, angan-angan, pikiran dalam bentuk tulisan bermakna. Sejalan dengan pendapat tersebut, Tarigan (dalam samsiyah, 2018) menerangkan, menulis yakni kegiatan dalam melukiskan lambang-lambang huruf sehingga menghasilkan suatu bahasa tulis yang dapat dipahami.

Berdasarkan pengertian tersebut, didapatkan kesimpulan bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan perasaan, gagasan, dan ide dalam bahasa tulus, dengan demikian isi tulisan dapat dipahami secara baik. Keterampilan menulis merupakan aktivitas yang menggunakan proses berpikir dan dalam menghasilkan sebuah tulisan yang baik umumnya dilakukan secara berkali-kali atau dengan kegiatan yang dilakukan secara runtun.

Menulis Tegak Bersambung

Kegiatan menulis tegak bersambung termasuk pembelajaran dalam tahap menulis permulaan yang harus dikuasai peserta didik. Bentuk dari huruf tegak bersambung memiliki perbedaan dari huruf lepas, namun pada dasarnya sama. Menulis tegak bersambung menurut Maulana (2019:47) adalah kegiatan menulis yang dilakukan untuk menghasilkan huruf yang menyambung satu sama lain hingga menjadi sebuah kata. Wang Muba (dalam Natalita, 2019) berpendapat bahwa menulis tegak bersambung merupakan kegiatan menulis dengan tidak mengangkat alat tulis untuk menghasilkan huruf yang bersambung satu sama lain. Selaras dengan pengertian tersebut, menulis tegak bersambung berdasarkan pemaparan Elis (dalam Yuniarti, 2020) merupakan kegiatan menulis dalam menggabungkan huruf ke bentuk tulisan yang membulat dengan memperhatikan aturan dan nilai estetika.

Berdasarkan pengertian tersebut, didapatkan kesimpulan bahwa menulis tegak bersambung merupakan aktivitas menulis dalam menggabungkan huruf yang saling bersambung sesuai aturan dan nilai estetika. Kegiatan dalam menulis tegak bersambung dalam pelaksanaannya tidak dilakukan dengan mengangkat alat tulisnya supaya tidak terputusnya tulisan yang dihasilkan.

Hasil Belajar

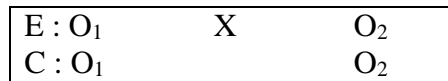
Tujuan dalam pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika pemerolehan terhadap hasil belajar tercapai dengan baik. Hasil belajar dipergunakan dalam melihat tingkat pemahaman peserta didik setelah memahami suatu materi pembelajaran. Menurut Susanto (dalam Fadillah, 2016), hasil belajar yakni perubahan pada peserta didik yang dapat mencakup aspek afektif, psikomotorik, serta kognitif sebagai hasil proses belajar. Sedangkan Sudjana (dalam Basri, 2017) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan penilaian untuk melihat seberapa mampu peserta didik sesudah menerima kegiatan pembelajaran. Selaras dengan pernyataan tersebut, Matondang (2019) memberi definisi dari hasil belajar sebagai penilaian yang dilakukan terhadap perubahan peserta didik yang dapat dibuktikan, diamati, dan diukur.

Mengacu definisi sebelumnya, maka didapatkan kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan sebuah penilaian pendidik terhadap peserta didik setelah adanya kegiatan belajar mengajar yang dapat mencakup aspek afektif, psikomotorik, dan kognitif sebagai hasil. Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi dari beberapa faktor yang berasal dari dalam maupun luar diri peserta didik. Pada penelitian ini lebih khusus menggunakan hasil belajar dalam aspek psikomotorik peserta didik karena penilaiannya berkaitan dengan kemampuan menulis peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimental. Penelitian eksperimental dimanfaatkan dalam melihat adanya dampak atau pengaruh dari suatu perlakuan (*treatment*) terhadap perubahan kondisi (Masyhud, 2015). Dampak atau pengaruh yang diharapkan dari pemberian perlakuan tersebut adalah hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.

Pola penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimental semu (*Quasi Experimental Design*) dengan desain penelitian *non-equivalent control group* karena dalam penelitian eksperimen sebenarnya (murni) memiliki persyaratan yang ketat, dimana penelitian yang tidak dapat dilakukan melalui seleksi subjek secara acak karena telah terbentuk subjek alami kedalam satu kelompok utuh dan kelompok yang sering kali memiliki jumlah sangat terbatas. Desain *non-equivalent control group* penelitian ini digambarkan berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian *Non-Equivalent Control Group*
 Sumber: Masyhud, 2016

Keterangan :

- E : Kelas eksperimen
- C : Kelas kontrol
- O₁ : Tes awal
- X : Perlakuan
- O₂ : Tes akhir

Pelaksanaan penelitian di SDN 2 Kedunggebang. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II SDN 2 Kedunggebang yang berjumlah 37 peserta didik dari kelas II A dan kelas II B. Kelas II A berjumlah 18 peserta didik dan kelas II B berjumlah 19 peserta didik. Kelas II A sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan metode *drill* sementara kelas kontrol, yaitu kelas II B yang diberikan perlakuan menggunakan metode SAS. Metode pengumpulan data menggunakan pada penelitian ini, yaitu observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Instrumen tes yang digunakan telah diuji uji validitas dan reliabilitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimental. Penelitian eksperimental digunakan untuk mengetahui ada tidaknya efektivitas metode *drill* terhadap hasil belajar dalam keterampilan menulis tegak bersambung. penelitian ini dilaksanakan pada kelas II di SDN 2 Kedunggebang. Kelas II A berjumlah 18 peserta didik dan kelas II B berjumlah 19 peserta didik. Sebelum ditetapkan kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan uji homogenitas dengan bantuan SPSS versi 25. Uji homogenitas mempergunakan data dari penilaian tengah semester. Perhitungan uji homogenitas dituangkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Uji Homogenitas
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of Difference	
								Lower		Upper
Nilai PTS	Equal variance assumed	.420	.521	1.077	35	.289	1.772	1.645	-1.568	5.112
	Equal variance not assumed			1.066	30.037	.295	1.772	1.662	-1.621	5.165

Berdasarkan uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.521, dengan demikian kedua kelas dinyatakan homogen. Setelah dilakukan uji homogenitas, kemudian dilakukan pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol secara acak atau *simple random sampling*. Hasilnya

adalah kelas II A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan metode *drill* dalam pembelajaran menulis tegak bersambung dan kelas II B sebagai kelas kontrol dengan menggunakan metode SAS. Sebelum perlakuan diberikan, pendidik memberikan *pre-test* pada kedua kelas guna melihat pemahaman awal peserta didik sebelum perlakuan diberikan. Setelah perlakuan diberikan pada kelas eksperimen menggunakan metode *drill* dan kelas kontrol tanpa menggunakan metode *drill*. Pemberian perlakuan setiap kelas sebanyak empat kali. Kemudian, *post-test* diberikan kepada kedua kelas guna melihat sejauh mana pemahaman terhadap suatu materi setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil analisis data untuk menguji ada tidaknya efektivitas metode *drill* terhadap hasil belajar dalam keterampilan menulis tegak bersambung dengan menggunakan perbedaan nilai rata-rata pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Nilai Rata-rata Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen

Nilai	<i>Mean</i>	N	<i>Std.Deviation</i>	<i>Std. Error of Mean</i>
<i>Pre-test</i>	60.11	18	12.461	2.937
<i>Post-test</i>	75.61	18	14.625	3.447

Pada *pre-test* kelas eksperimen didapatkan rata-rata sebesar 60.11 serta pada *post-test* dengan rata-rata sebesar 75.61. Terkait dari analisis nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen secara statistik terdapat perbedaan, yaitu sebesar 15.5. Selanjutnya nilai rata-rata kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Nilai Rata-rata Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol

Nilai	<i>Mean</i>	N	<i>Std.Deviation</i>	<i>Std. Error of Mean</i>
<i>Pre-test</i>	58.21	19	8.210	1.883
<i>Post-test</i>	66.79	19	8.734	2.004

Terkait data di atas, maka diperoleh analisis data nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol adalah sebesar 58.21 serta pada *post-test* dengan rata-rata sebesar 66.79. Secara statistik pada kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *post-test* dan *pre-test* sebesar 8.58. Selanjutnya, dilakukan uji *t-test* berbantuan SPSS versi 25.

Perhitungan uji *t-test* menggunakan data dari selisih antara nilai *post-test* dengan nilai *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pelaksanaan uji *t-test* guna menguji hipotesis penelitian yang mana diterima, apakah H_0 ataukah H_a . Hasil dari uji *t-test* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji *t-test*
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of Difference	
								Lower	Upper	
Y	Equal variance assumed	2.977	.093	5.453	35	.000	6.921	1.269	4.344	9.498
	Equal variance not assumed			5.368	25.475	.000	6.921	1.289	4.268	9.574

Berdasarkan hasil uji *t-test*, maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5.453 > 1.690$). Hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengujian hipotesis penelitian adalah ditolaknya H_0 dan diterimanya H_a . Besar keefektifan efektivitas metode *drill* terhadap hasil belajar dalam keterampilan menulis tegak bersambung dapat diketahui dari uji keefektifan relatif. Uji keefektifan relatif digunakan untuk menghitung tingkat keberhasilan sebuah perlakuan dibandingkan perlakuan yang lainnya. Uji keefektifan relatif dihitung menggunakan data dari nilai rata-rata selisih *post-test* dan *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji keefektifan relatif diketahui sebesar 57.48%. Perhitungan *ER* ini didapatkan kesimpulan bahwa pencapaian dari hasil belajar peserta didik dalam keterampilan menulis tegak bersambung yang diajar metode *drill* menunjukkan lebih efektif sebesar 57.48% dibandingkan diajar tanpa metode *drill*. Kemudian hasil *ER* dikonsultasikan pada kriteria penafsiran uji keefektifan relatif dan diketahui bahwa termasuk dalam kategori keefektifan sedang.

Pembelajaran menulis tegak bersambung dalam kelas eksperimen menggunakan metode *drill* digunakan untuk memberikan latihan yang berulang-ulang terhadap suatu hal yang sama agar memperoleh kebiasaan menulis tegak bersambung yang lebih baik. Pada proses pembelajarannya pengulangan dilakukan sebanyak tiga kali. Pada perlakuan pertama peserta didik diminta untuk menuliskan huruf A-Z, huruf a-z, dan tanda tanya dalam bentuk huruf tegak bersambung dengan mengulangi penulisan sebanyak tiga kali. Perlakuan yang kedua dilakukan sama dengan pertemuan pertama. Hal itu dilakukan agar peserta didik lebih terampil dan lebih menguasai. Pertemuan ketiga dan keempat peserta didik berikan sebuah kalimat sebanyak 2 kalimat dan diminta untuk menuliskan sebanyak tiga kali.

Selama pembelajaran pendidik memeriksa hasil belajar peserta didik serta memberi bimbingan kepada peserta didik yang kurang. Pelaksanaan bimbingan oleh pendidik untuk memberikan arahan terhadap kesalahan dalam penulisan huruf sehingga dapat diperbaiki. Proses pembelajaran peserta didik terlihat senang dan bersemangat dalam belajar menulis tegak bersambung, tetapi terdapat sebagian peserta didik yang merasa bosan dan capek menulis di pertengahan pembelajaran. Berbeda dari kelas eksperimen, pada kelas kontrol pembelajaran menulis tegak bersambung dilakukan dengan menggunakan metode SAS. Pemberian perlakuan pendidik memberikan sebuah kalimat dan diminta menguraikan kalimat menjadi kata, menguraikan kata menjadi suku kata, suku kata menjadi huruf, serta menggabungkan huruf yang telah diuraikan menjadi kalimat utuh.

Mengacu hasil penelitian yang telah diperoleh, maka didapatkan kesimpulan bahwa ada efektivitas metode *drill* terhadap hasil belajar dalam keterampilan menulis tegak bersambung pada tema 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 4 merawat tumbuhan peserta didik kelas II SDN 2 Kedunggebang Banyuwangi.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Mengacu analisis data dan pembahasan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa ada efektivitas metode *drill* terhadap hasil belajar dalam keterampilan menulis tegak bersambung pada tema 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 4 merawat tumbuhan peserta didik kelas II SDN 2 Kedunggebang Banyuwangi. Hal ini dapat diketahui dari seberapa besar peningkatan nilai rata-rata dari *pre-test* dengan hasil *post-test* pada kelas eksperimen dan dari uji *t-test* mempergunakan selisih nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata dari pretest dengan hasil *post-test* pada kelas kontrol. Pengujian *t-test* diperoleh t_{hitung} sebesar 5.453 dengan t_{tabel} sebesar 1.690. Hal ini juga diperkuat dari uji *t-test* didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5.453 > 1.690$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan perhitungan uji keefektifan relatif diperoleh sebesar 57.48% dan termasuk dalam kategori keefektifan sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada efektivitas metode *drill* terhadap hasil belajar dalam

keterampilan menulis tegak bersambung pada tema 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 4 merawat tumbuhan peserta didik kelas II SDN 2 Kedunggebang Banyuwangi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Aidah, S. N. (2020). *Cara Efektif Penerapan Metode dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 1(1), 38-53. <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4368>
- Dalman, H. (2016). *Keterampilan Menulis*. Depok: Rajawali Pers.
- Fadillah, A. (2016). Analisis Minat Belajar dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *MATHLINE: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 113-122. <https://doi.org/10.31943/mathline.v1i2.23>
- Had, A. T. Y. H., & Mudzanatun. (2020). Analisis Keterampilan Menulis Huruf Tegak Bersambung melalui Penggunaan Buku Tulis Halus Kelas IIA SDN Kebonsawahan 02 Juwana. *Elementary School*, 7(1), 1-6. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i1.472>
- Hidayah, N. Aulia., A Sumiati., & A. Saktiyani. (2019). Penerapan Metode *Drill* dalam Pembelajaran Menulis Teks Editorial. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(5), 771-776. <https://doi.org/10.22460/p.v2i5p771-776.3442>
- Jayaningrum, M., N. Djumahana., & M. Effy. (2019). Penerapan Metode *Drill* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Ejaan Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 14-25. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i2.20767>
- Mariyaningsih, N., & M. Hidayat. (2018). *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif*. Surakarta: CV Kekata Group.
- Masyhud, S. (2015). *Analisis Data Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Masyhud, S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Matondang, Z., Djulia, E., Sriadhi., & Simarmata, J. (2019). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yayasan Kita Menulis.
- Maulana, M. I., Handayani, T., & Rahayu, W. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Tegak Bersambung melalui Metode SAS pada Siswa Kelas II-B Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 7(1), 46-51. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v7i1.8637>
- Natalita, R. K., & Situngkir, N. (2019). Meningkatkan Keterampilan Menulis Tegak Bersambung dengan Menggunakan Metode *Drill* pada Siswa Kelas 1 SD. *COLLASE: Creative of Learning Students Elementary Education*, 2(1), 18-25. <https://doi.org/10.22460/collase.v2i1.3084>
- Pradnyawathi, N. N. C., & Sastra Agustika, G. N. (2019). Pengaruh Model Pakem Berbasis Tri Hita Karana terhadap Keterampilan Menulis. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 89-98. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17660>
- Rahayu, J. R. (2021). Metode *Drill* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Kapital pada Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1026-1033. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1332>

-
- Samsiyah, N. (2018). Penerapan Teknik Kontrastif dalam Menulis Tegak Bersambung pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar Kabupaten Madiun. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajaran*, 5(1), 91-104. <https://doi.org/10.26740/paramasastra.v5n1.p%25p>
- Satrijono, H. (2011). *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jember: Universitas Jember.

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BIG BOOK DENGAN METODE DISKUSI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI INFORMASI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Fajar Nur Yasin ✉

Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia

e-mail: fajarnuryasin.pgsd@unusida.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memberikan bukti empiris pengaruh penggunaan media *big book* dengan menggunakan model diskusi terhadap kemampuan literasi siswa kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian nonequivalent (*pretest and posttest control group design*). Pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*. Sampel penelitian berjumlah 68 siswa terdiri dari 34 siswa kelas IVA sebagai kelas kontrol dan 34 siswa kelas IVC sebagai kelas eksperimen. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes berupa soal tertulis berbentuk uraian yang telah diuji validitas dan realibilitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *big book* dengan model diskusi berpengaruh terhadap kemampuan literasi informasi

Kata Kunci: *big book*, model diskusi, kemampuan literasi informasi

EFFECT OF BIG BOOK LEARNING MEDIA WITH DISCUSSION METHOD TO INCREASE INFORMATION LITERATURE ABILITY OF STUDENTS IN FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL

ABSTRACT

This research aims to identify and provide empirical evidence of the influence of big book media using a model of discussion about the literacy skills of students to Class IV. The method used in this research is quasi-experimental research design with nonequivalent (pretest and posttest) control group design. Sampling using random sampling techniques. These samples included 68 students consisting of 34 students of class IVA as a control class and 34 students in grade IVC as an experimental class. The research instrument used was a test in the form of a written question in the form description you have tested the validity and reliability. The data analysis technique used is descriptive and inferential analysis techniques. The results showed that the use of media big book discussion model with an effect on the ability of information literacy

Keywords: *big book, model of discussion, information literacy skills*

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
9 Mei 2022	30 Mei 2022	6 Juni 2022	25 Juni 2022

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi kemampuan literasi sangat diperlukan. Hal ini disebabkan sebagian besar pemerolehan informasi dilakukan dalam aktivitas membaca. Informasi yang didapat bukan hanya berasal dari kegiatan belajar mengajar dikelas, namun juga dapat melalui kegiatan membaca sumber – sumber tertulis. Dalman (2015) menjelaskan bahwa membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Lebih lanjut, kegiatan membaca memuat proses berpikir memahami isi teks yang dibaca. Oleh sebab itu, membaca bukan hanya melihat kumpulan huruf yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraf dan wacana saja, tetapi lebih dari kegiatan tersebut melainkan kegiatan membaca merupakan kegiatan memahami tanda atau tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca.

Pendapat senada dikemukakan oleh Nurhadi (2016) bahwa membaca adalah proses pengolahan bacaan secara kritis-kreatif yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bacaan tersebut serta diikuti oleh penilaian terhadap keadaan, fungsi, dan dampak dari suatu bacaan. Membaca bagian dari kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan membaca dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku bahasa merupakan alat komunikasi utama anak mengungkapkan keinginan maupun kebutuhannya Kemampuan membaca dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak balik buku (Widyastuti, 2017).

Kemampuan literasi generasi muda di Indonesia masih sangat rendah (Yunianika & Suratinah, 2019). Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh *the International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA)* dalam *Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS)* pada kelas IV SD tahun 2011 menyatakan bahwa Indonesia menduduki peringkat ke-45 dari 48 negara peserta dengan skor 428 dari skor rata-rata 500 (Mullis, et al., 2009). Hal ini didukung hasil survei yang dilakukan oleh *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)* dalam *Programme for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2015 disebutkan bahwa Indonesia menempati urutan ke 65 dari 72 negara (Argina, Mitra, Ijabah, & Setiawan, 2017). Selain itu, berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh UNESCO kepada negara-negara ASEAN pada tahun 2011 didapatkan hasil bahwa Indonesia berada pada peringkat terendah dengan nilai 0,001. Data ini menunjukkan bahwa dari sekitar 1000 penduduk Indonesia hanya satu yang memiliki budaya membaca tinggi (Silvia & Djuanda, 2017).

Kemampuan literasi menjadi suatu hal yang paling mendasar bagi perkembangan kemajuan suatu bangsa. Menciptakan para generasi muda yang literat merupakan jembatan menuju masyarakat yang kritis dan peduli. Kritis terhadap segala perkembangan informasi yang telah diterima, sehingga tidak akan bereaksi secara emosional dan peduli terhadap lingkungan sekitar. Karena itu, literasi harus diterapkan di Indonesia khususnya dalam hal pendidikan mulai dari jenjang terendah yaitu sekolah dasar hingga jenjang tertinggi yaitu perguruan tinggi. Di mana dalam penerapan kurikulum 2013 secara umum telah memuat budaya literasi. Istilah literasi memiliki konteks yang sangat luas. Namun dalam konteks sekarang, secara sederhana literasi merupakan melek aksara atau bisa juga didefinisikan sebagai suatu kemampuan membaca dan menulis yang dimiliki oleh setiap individu. Selain itu, menurut Akhyar, et al (2021) penerapan dari literasi digital di sekolah dapat membantu siswa untuk menemukan hal-hal baru dalam belajar, siswa yang terbiasa melaksanakan kegiatan literasi akan meningkatkan kemampuan membaca, memaknai, dan memproduksi teks yangberharga dalam pembelajaran.

Literasi informasi sendiri merupakan suatu keterampilan yang diperlukan untuk mencari, menganalisis dan memanfaatkan informasi (Ghasya, et al., 2018). Untuk itulah, literasi informasi

sangat penting dimiliki seseorang terutama pada dunia pendidikan, dalam hal ini guru sekolah dasar karena pada saat ini semua orang dihadapkan dengan berbagai jenis sumber informasi yang berkembang sangat pesat, namun belum tentu semua informasi yang ada dan diciptakan tersebut dapat dipercaya dan sesuai dengan kebutuhan informasi para pencari informasi. Pentingnya kemampuan literasi informasi dimiliki oleh guru sekolah dasar karena guru sekolah dasar merupakan tenaga pendidik bagi siswa yang memiliki rentang usia dari 7-12 tahun. Pada usia ini, guru dapat menanamkan kecintaan terhadap ilmu pengetahuan sangatlah mudah, bahkan siswa usia sekolah dasar memiliki kemampuan progresi berkesinambungan dari gerakan dan refleksi spontan ke kebiasaan yang diperoleh untuk menuju kecerdasan. Siswa sekolah dasar juga merupakan makhluk aktif dan peniru sesuai pada fase tahap perkembangan kognitif pra operasional konkrit. Oleh karena itu, guru sekolah dasar tidak boleh memberikan informasi yang salah kepada siswa pada saat proses kegiatan belajar mengajar.

Membaca memiliki peranan penting dalam kehidupan. Dengan membaca seseorang dapat mengenal kehidupan dengan lebih baik. Menurut Anisa, et al (2021) permasalahan yang sedang dihadapi dalam dunia pendidikan khususnya di sekolah yang ada di Indonesia ini adalah rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran kegiatan membaca yang ada di sekolah. Terdapat Rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis pada siswa biasanya terjadi disebabkan karena pada saat proses dilakukannya suatu pembelajaran dalam sehari-hari dinilai kurang cukup efektif dalam mengembangkan sebuah minat, bakat, dan potensi yang ada di dalam diri para siswa. Kurangnya minat membaca yang dimiliki siswa juga masyarakat di Indonesia ini pada akhirnya akan mempengaruhi mereka dalam kemampuan berpikir kritis. Menyikapi hal tersebut perlu adanya suatu peningkatan literasi informasi bagi siswa. Hal yang mendasari pelaksanaan literasi informasi yaitu keingintahuan. Dengan adanya keingintahuan akan menumbuhkan dorongan untuk mengetahui sesuatu. Keingintahuan akan mendorong pula keadaan untuk mengumpulkan data-data untuk pemecahan suatu masalah, berfikir kritis, dan belajar secara mandiri.

Minat membaca pada peserta didik dapat ditingkatkan dengan memilih media yang tepat dan menarik (Lynch, 2008:6). Dengan adanya kemampuan literasi yang baik tentu dapat memudahkan peserta didik memahami materi dengan baik dan juga dapat memunculkan kretaitas anak dalam proses pembelajaran. Realita yang terlihat saat ini kemampuan literasi pada siswa SD masih sangat rendah, hal ini terlihat masih banyak yang kesulitan memahami materi pembelajaran dan juga kesulitan menganalisis materi pembelajaran yang disajikan oleh guru.

Efektivitas pembelajaran juga berhubungan dengan kompetensi yang berupa kemampuan menggunakan media pembelajaran sesuai materi yang menunjang persiapan serta pelaksanaan tugas sebagai pendidik. Guru yang mengharapkan proses dan hasil pembelajaran supaya efektif, efisien dan berkualitas, semestinya memperhatikan faktor media pembelajaran yang keberadaannya memiliki peranan sangat penting. Media pembelajaran memiliki nilai praktis dan fungsi yang besar bagi pelaksanaan pembelajaran (Yasin, 2022). emakaian media pembelajaran dalam pembelajaran juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran

Penggunaan media yang tepat dalam penyajian pembelajaran akan mampu memunculkan aktivitas siswa selama pelajaran berlangsung, serta informasi yang disampaikan kepada siswa dapat tersampaikan. Hal tersebut diperkuat oleh Arsyad (2013) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat baru, motivasi, dan rangsangan belajar. Selain itu media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan

pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Sedangkan menurut Sadiman, dkk (2010) media memberikan banyak manfaat, sebagai berikut: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, (3) mampu mengatasi sikap pasif anak didik, (4) mampu memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat pembelajaran mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan, salah satu media yang dapat digunakan yaitu media *big book*

Big book merupakan buku cerita yang berkarakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya, sehingga memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama antara guru dan murid. Menurut Suyanto (dalam Yuniati, 2014:7) buku *big book* mempunyai karakteristik khusus seperti penuh warna-warni, memiliki kata yang dapat diulang-ulang, mempunyai alur cerita yang mudah ditebak, dan memiliki pola teks yang sederhana. Dengan berbagai permasalahan yang ada di tingkat pendidikan dasar maka diperlukan alternatif media dan bahan ajar agar proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan penggunaan media dan bahan ajar yang sesuai dapat mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Penggunaan media dan bahan ajar dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar serta memicu siswa untuk dapat memecahkan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar.

Media yang digunakan harus yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas V sekolah dasar. Di mana siswa kelas V sekolah dasar memasuki tahapan kognitif operasional formal. Dalam tahap operasional formal, anak telah memiliki kecakapan berpikir abstrak dan logis, sehingga dalam penggunaan media harus sesuai dengan karakteristiknya yaitu penggunaan kata harus lebih dominan jika dibandingkan dengan gambar. Karena itu, perlu diterapkannya suatu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya. Menurut Colville & O'Connor (2006:493), media pembelajaran *big book* merupakan suatu media pembelajaran berupa buku bacaan, di mana buku bacaan tersebut mempunyai ukuran, gambar, dan tulisan besar yang dipergunakan untuk membantu pemahaman membaca.

Pemilihan media *big book* didasarkan atas pertimbangan pemilihan media. Menurut USAID (2014) media *big book* adalah buku bacaan yang memiliki ukuran, tulisan, dan gambar yang besar yang digunakan sebagai pemodelan dalam membaca. *Big Book* memiliki ciri-ciri sebagai berikut, (1) berukuran sekitar 60 cm x 45 cm. (2) dipakai untuk siswa: pra sekolah, TK, SD/MI, dan pihak lain yang membutuhkan. (3) memiliki gambar yang lebih banyak dibandingkan kata – kata disetiap halamannya. Dilihat dari kriteria media *big book*, media tersebut menunjang untuk pemerolehan kemampuan literasi informasi siswa.

Penggunaan media yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa akan memberikan efek yang baik dalam pemerolehan informasi siswa dan materi yang tersampaikan akan lebih mudah dipahami karena telah dibantu oleh adanya suatu media pembelajaran yang efektif dan akan menciptakan suatu pembelajaran yang partisipatif dan aktif bagi siswa. Karena itu, guru diharapkan mampu mempunyai pemahaman dan mampu mengelola suatu media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kognitif dan karakteristik siswa sehingga bisa mencapai tujuan dari pembelajaran yang sesungguhnya. Sama seperti halnya menurut Lynch (2008: 6), yang membuktikan bahwa media pembelajaran *big book* dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Selain itu, diperlukan suatu metode pembelajaran yang menarik sehingga guru mempunyai cara atau gaya mengajar sebagai strategi untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Metode yang tepat digunakan dengan media *big book* yaitu metode diskusi. Djamarah (2010:87)

mengatakan bahwa metode diskusi adalah cara penyajian pelajaran dimana siswa-siswa dihadapkan kepada suatu masalah yang bisa berubah pertanyaan atau pernyataan yang bersifat problematik untuk dibahas dan dipecahkan bersama. Menurut Katiran (2017) keunggulan dari metode diskusi diantaranya 1) siswa dapat tukar pendapat atau informasi sehingga dapat dengan mudah menyelesaikan masalah yang dihadapi, 2) siswa dengan melakukan diskusi akan lebih mudah dalam mengingat materi yang diberikan, 3) Melibatkan siswa secara langsung, 4) Menumbuhkan dan mengembangkan cara berfikir siswa. Oleh karena itu, suasana kelas dihadapkan pada berbagai permasalahan yang harus dijawab, sehingga termotivasi untuk dapat menyelesaikan masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, rumuan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *big book* dengan model diskusi terhadap kemampuan literasi informasi siswa kelas IV. Sedangkan tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *big book* dengan model diskusi terhadap kemampuan literasi informasi siswa kelas IV

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang analisisnya lebih fokus pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan menggunakan metode statistika. Jenis penelitian yang digunakan eksperimen kuasi dengan pola *nonequivalent control group design*. Pada kelompok eksperimen diberikan pengaruh atau treatment (media *big book*) tertentu, sedangkan di kelompok kontrol diberikan media gambar, dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil bandingan keduanya

Tabel 1. Rancangan *Nonequivalent Control Group Design*

O ₁	X	O ₂
O ₃	C	O ₄

(Riyanto, 2007)

Keterangan:

- O₁ : Tes awal (*pre test*) pada kelompok eksperimen
- O₂ : Tes akhir (*post test*) pada kelompok eksperimen
- X : Kelompok eksperimen (*treatment*) media *big book* dengan model diskusi
- C : Kelompok kontrol (menggunakan media gambar)
- O₃ : Tes awal (*pre test*) pada kelompok kontrol
- O₄ : Tes akhir (*post test*) pada kelompok kontrol

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Balas Klumprik Surabaya yang berjumlah 68 siswa, terdiri dari 34 siswa kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dengan rincian 18 laki-laki dan 16 perempuan, serta 34 siswa kelas IV B sebagai kelompok kontrol dengan rincian 17 laki-laki dan 17 perempuan. Alasan utama peneliti dalam memilih lokasi ini sebagai tempat berlangsungnya penelitian yaitu karena sekolah tersebut adalah salah satu sekolah yang menerapkan salah satu program wajib dalam kurikulum 2013 berupa kegiatan literasi yakni wajib baca 15 menit sebelum pelajaran dimulai. Hal tersebut sesuai dengan kebutuhan peneliti tentang kemampuan literasi informasi.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes dan observasi. Tes meliputi pemberian soal tertulis berbentuk uraian kepada siswa sesuai dengan indikator kemampuan memecahkan masalah, soal tes terdiri atas 8 soal subjektif. Sebelum dilakukan analisis data, maka terlebih dahulu harus dilakukan ujicoba kelayakan instrumen penelitian yang terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan

adalah teknik analisis deskriptif dan inferensial. Analisis data deskriptif bertujuan untuk menilai sejauh mana variabel yang diteliti telah sesuai dengan tolak ukur yang telah ditentukan. Sedangkan analisis data inferensial digunakan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Arikunto, 2010:282). Analisis data inferensial diawali dengan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat uji t untuk menguji hipotesis yang diajukan oleh peneliti.

HASIL PENELITIAN

Sebelum melakukan analisis data hasil penelitian, peneliti melakukan ujicoba kelayakan instrumen tes. Uji coba instrumen meliputi uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas menggunakan rumus *Pearson Correlation* dengan jumlah seluruh siswa $N= 33$ taraf signifikansi 5% adalah 0,344. Pada tahap ini 8 butir soal *pretest* dinyatakan valid apabila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Di bawah ini hasil uji validitas sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Soal *Pretest*

Nomor Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel} (5%)	Keterangan
1	0,447	0,344	Valid
2	0,658	0,344	Valid
3	0,598	0,344	Valid
4	0,631	0,344	Valid
5	0,561	0,344	Valid
6	0,457	0,344	Valid
7	0,478	0,344	Valid
8	0,361	0,344	Valid

Sumber: data diolah penulis, 2022

Berdasarkan hasil uji validitas di atas dapat dinyatakan bahwa 8 butir soal *pretest* menunjukkan valid. Hal ini dikarenakan nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Selanjutnya, peneliti melakukan uji validitas soal *posstest* berjumlah 8 butir dengan $N=33$, berdasarkan analisis data menggunakan SPSS versi 22 diperoleh data sebagai berikut

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Soal *Posttest*

Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel} (5%)	Keterangan
1	0,365	0,344	Valid
2	0,647	0,344	Valid
3	0,465	0,344	Valid
4	0,536	0,344	Valid
5	0,475	0,344	Valid
6	0,502	0,344	Valid
7	0,426	0,344	Valid
8	0,375	0,344	Valid

Sumber: data diolah penulis, 2022

Uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan guna mengetahui apakah instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Pada penelitian ini dilakukan uji reliabilitas sebanyak dua kali untuk menguji soal *pre test* dan juga soal *post test* dengan menggunakan *alpha cronbach's* melalui program pengolahan data SPSS.

Tabel 4. Uji Reliabilitas Soal *Pre Test* dan *Posttest*

Pretest		Posttest	
Cronbach's Alpha	N of Items	Cronbach's Alpha	N of Items
.778	8	.891	8

Sumber: data diolah penulis, 2022

Berdasarkan tabel di atas, secara berurutan hasil yang diperoleh dari uji reliabilitas instrumen *pretest* dan *posttest* menunjukkan reliabilitas 0,778 dan 0,891. Berdasarkan tabel klarifikasi koefisien reliabilitas (Ruseffendi dalam Sundayana, 2015:12) diketahui bahwa hasil uji reliabilitas instrumen *pretest* dan *posttest* memiliki tingkat reliabel sangat tinggi dengan kriteria $0,80 \leq 0,870 \leq 1,00$ sehingga instrumen ini dapat digunakan dalam penelitian

Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan tujuan guna mengetahui sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogorov – Smirnov* dengan data yang diujikan berupa nilai *pre test* dan nilai *post test* yang diberikan pada masing – masing kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji normalitas yang diujikan ini menggunakan program pengolah data SPSS versi 22 dengan kriteria jika signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal dan apabila signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistrusi normal.

Tabel 5. Uji Normalitas Nilai *Pre Test*

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Jenis Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	Kontrol	,148	22	,122	,959	28	,329
	Eksperimen	,146	22	,133	,960	28	,347

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: data diolah penulis, 2022

Tabel 6. Uji Normalitas Nilai *Post Test*

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Jenis Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post Test	Kontrol	,148	22	,117	,931	28	,067
	Eksperimen	,143	22	,150	,933	28	,074

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: data diolah penulis, 2022

Berdasarkan tabel 5 didapatkan bahwa hasil uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* pada nilai *pretest* di kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,122 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 0,133. Sedangkan dari tabel 6 dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov – Smirnov* pada nilai *posttest* di kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,117 dan di kelas eksperimen sebesar 0,150. Hasil perhitungan signifikansi $> 0,05$ dan mempunyai arti bahwa sebaran data berdistribusi normal.

Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan dengan tujuan guna mengetahui apakah sampel yang ditentukan sudah homogen atau sama atau hampir mendekati sama. Pengujian homogenitas ini menggunakan program pengolahan data SPSS versi 22 pada uji *Levene*. Dengan

ketentuan jika probabilitas ($P > 0,05$) berarti data tersebut dikatakan homogen, sedangkan apabila probabilitas ($P < 0,05$) berarti data yang diperoleh tidak homogen.

Tabel 7. Uji Homogenitas

Data	Nilai Signifikansi	Keterangan
Pretest	0,119	Homogen
Posttest	0,539	Homogen

Sumber: data diolah penulis, 2022

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,119 pada nilai *pre test*, sedangkan pada tabel 4.6 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,539 pada nilai *post test*. Hasil perhitungan signifikansi *pre test* sebesar $0,119 > 0,05$ dan signifikansi *post test* sebesar $0,539 > 0,05$. Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varian yang homogen atau sama.

Uji – t dalam penelitian ini dilakukan dengan tujuan guna menguji signifikansi dua variabel yang sedang diperbandingkan atau dicari perbedaannya. Adapun uji – t dalam penelitian ini menggunakan nilai *pre test* dan *post test* yang diperoleh dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

Tabel 8. Rata – rata hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen

Jenis Kelas	Rata – rata	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Kelas Kontrol	65,71	71,43
Kelas Eksperimen	65,89	85,00

Sumber: data diolah penulis, 2022

Dari tabel di atas, nilai rata-rata kelas kontrol pada saat *pretest* sebesar 65,71 dan *posttest* sebesar 71,43. Di kelas kontrol mengalami peningkatan nilai rata-rata siswa tetapi tidak signifikan. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata *pretest* sebesar 65,89 dan nilai *posttest* sebesar 85,00, sehingga dapat dinyatakan bahwa nilai rata-rata di kelas eksperimen mengalami peningkatan secara signifikan

Tabel 9. Uji Independent Sample T-Test

Variabel	T	Df	Sig. (2-tailed)	Deskripsi
Kemampuan Literasi Informasi	4,513	56	0,035	Ho ditolak

Sumber: data diolah penulis, 2022

Hasil analisis pada tabel tersebut menunjukkan hasil analisis dengan uji *Independent Sample t-test* diperoleh sig 2 tailed sebesar 0,035 dan t_{hitung} sebesar 4,513. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan *independent sampel t-test* dinyatakan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,513 > 2,003$), sehingga dapat dikatakan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Hal tersebut berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Satu-satunya *treatment* yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *big book* dengan metode diskusi. Dengan demikian, media *big book* dengan metode diskusi secara signifikan berpengaruh terhadap kemampuan literasi informasi. Selain itu, rata-rata nilai *posttest* kemampuan literasi informasi di kelas eksperimen lebih baik daripada rata-rata nilai *posttest* pada kelas kontrol.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh di atas, maka penelitian ini diklasifikasikan sangat baik dan dapat dikatakan bahwa keterlaksanaan dalam penggunaan media pembelajaran *big book* terhadap kemampuan literasi informasi bisa terlaksana dengan sangat baik dan efektif. Hal tersebut sejalan dengan USAID (2014: 20) yang memaparkan bahwa salah tujuan dari penggunaan media pembelajaran *big book* yaitu dapat membantu siswa dalam memahami isi buku. Di mana kemampuan literasi informasi dapat diperoleh dari kegiatan membaca.

Salah satu cara untuk meningkatkan literasi siswa di sekolah dasar dengan membiasakan siswa membaca dan untuk meningkatkan minat baca siswa (Hidayat, et al., 2018). Selain itu, perlu adanya dari peran guru untuk ikut serta mendampingi kegiatan siswa yang berkaitan dengan kegiatan membaca. Kedudukan media memegang salah satu peranan penting di dalam sebuah sistem pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Media juga merupakan salah satu komponen pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam memvisualisasikan pesan yang ingin disampaikan kepada siswa. Untuk menunjang minat siswa salah satunya dengan penggunaan media yang tepat, dalam hal ini media *big book* (Johan & Ghasya, 2017). *Big Book* merupakan media buku cerita dengan ukuran besar yang didalamnya terdapat cerita sederhana dan dilengkapi pula dengan gambar berwarna. *Big Book* memungkinkan semua siswa di dalam kelas melihat kata-kata dan gambar saat guru membacanya. Penggunaan *Big Book* yang kaya akan gambar berwarna tentu akan menarik minat siswa dalam membaca. Hal ini sesuai dengan pernyataan Mawadah (2018) bahwa *big book* efektif mempercepat kemampuan literasi siswa, karena *big book* merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dioptimalkan untuk pencapaian proses dan hasil pendidikan yang berkualitas.

Setelah kegiatan membaca selesai, diadakan suatu diskusi. Kegiatan diskusi untuk membahas tentang ideide pokok dan menghubungkan konsep bacaan. Kegiatan tersebut membuat siswa mengingat tentang apa yang telah mereka baca. Kegiatan tersebut dilanjutkan dengan pengulangan bacaan. Untuk menuangkan kembali ide pokok guru menggambarkan suatu bagan pada papan tulis untuk menuangkan pokok bahasan dalam bacaan. Dalam menuangkan pokok bacaan dalam bagan, guru memberikan pertanyaan untuk kelompok mengenai pokok bacaan. Apabila kelompok tersebut mampu menjawab, maka akan mendapatkan point. Sedangkan apabila ada kelompok yang tidak bisa menjawab, maka soal dapat dijawab oleh kelompok lain dengan mengacungkan jari. Kelompok yang dipilih adalah kelompok yang paling terdahulu mengacungkan jari. Jawaban dari kelompok yang menjawab benar kemudian ditulis dalam bagan tersebut. Kegiatan ini mewakili presentasi hasil diskusi pada pembelajaran dan evaluasi dalam pengecekan pemahaman siswa.

Kemampuan yang dikembangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Puspaningrum (2015) dengan menggunakan media pembelajaran *big book* yaitu kemampuan membaca siswa dan yang dijadikan sampel adalah siswa kelas rendah, sehingga kemampuan yang dicapai yaitu siswa dapat membaca dengan baik. Hal itulah yang menjadi perbedaan dengan penelitian ini. Di mana kemampuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah kemampuan literasi informasi dengan menggunakan media pembelajaran *big book*. Kemampuan yang dikembangkan ini tidak sebatas hanya siswa dapat membaca dengan lancar, namun diharapkan siswa dapat memahami makna dari yang dibaca dan dapat mengelola informasi yang diperoleh melalui media pembelajaran *big book*. Hal ini sesuai yang diungkapkan oleh Lakehad University Library (2008) dengan mengandalkan siswa dalam mencari kebutuhan informasinya akan membuat siswa menjadi mandiri dan juga berpikir kritis. Untuk itulah, literasi informasi memberikan manfaat kepada siswa untuk lebih memahami, menemukan, dan bagaimana menggunakan informasi yang di dapatnya melalui kegiatan literasi

Beberapa kendala yang dialami dalam pelaksanaan *pretest* maupun *posttest* adalah kurangnya perbendaharaan kata para siswa. Sehingga dalam pengerjaan soal diperlukan pengarahannya akan maksud dari pertanyaan dalam soal tersebut. Disamping itu beberapa siswa merasa kurang percaya diri dalam menjawab soal. Sebagian meminta untuk diperbolehkan membuka buku dalam mengerjakan. Seharusnya guru lebih aktif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sulaiman (2017) bahwa penggunaan media *big book* menjadi alternatif pemecahan masalah dalam keterampilan literasi yang di dalamnya memuat membaca, menulis, menyimak. Faktor yang mempengaruhi keterampilan membaca siswa yaitu terkait bahan bacaan, bahan bacaan yang digunakan dalam mengajarkan membaca juga sangat berpengaruh terhadap keterampilan membaca. Bahan bacaan berpengaruh bagi si pembaca untuk memiliki minat membaca dan kemampuan dalam memahami isi bacaan tersebut. Bahan bacaan yang sulit untuk dipahami isinya maka mengakibatkan siswa enggan membacanya. Sebaliknya, bahan bacaan yang memuat cerita yang sederhana dan mudah dipahami maka akan menarik minat untuk membacanya. Sesuai dengan hal tersebut cerita yang dimuat dalam *Big Book* merupakan cerita yang singkat dan sederhana yang mudah dipahami oleh siswa. Temuan penelitian ini didukung oleh pernyataan Syawaluddin & Nurhaedah (2017) bahwa lebih baik jika siswa berusaha meningkatkan minat baca dan kemampuan membaca mereka. Selain itu, siswa harus dapat meningkatkan interaksi dengan siswa lain terlebih dahulu.

Pendidik bertugas mengalihkan seperangkat pengetahuan yang terorganisasikan sehingga pengetahuan tersebut menjadi bagian dari sistem pengetahuan siswa. Desain dan metode mengajar yang dipilih guru mempengaruhi percepatan proses tersebut. Penggunaan metode mengajar yang menyenangkan dapat diterapkan seorang guru untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan siswa dalam proses belajar mengajar. Pelaksanaan pembelajaran dengan media *big book* didukung dengan metode diskusi. Menurut Sitepu (2017) metode diskusi siswa dapat mengembangkan kreatifitasnya siswa berdasarkan pemahaman mereka dan kerjasama yang baik antara satu siswa yang berperan dengan siswa lainnya yang berperan

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan, maka didapatkan simpulan bahwa pada penggunaan media pembelajaran *big book* saat pembelajaran yang dilaksanakan pada siswa kelas IV di SDN Jajar Tunggal III Surabaya di masing – masing kelas yakni di kelas kontrol dan di kelas eksperimen terlihat adanya pengaruh yang signifikan. Hal tersebut terbukti dengan adanya data yang membuktikan hasil rata – rata (*mean*) nilai kemampuan literasi informasi siswa pada kelas eksperimen lebih besar jika dibandingkan dengan nilai kemampuan literasi informasi di kelas kontrol. Selain itu juga dilakukan uji – t dengan hasil bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran *big book*.

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan beberapa dalam menggunakan media buku besar terhadap kemampuan literasi informasi siswa sekolah dasar. Dengan adanya hasil penelitian yang menunjukkan adanya penggunaan media yang besar buku, diharapkan guru dapat menggunakan media ini untuk meningkatkan kemampuan literasi informasi siswa dalam pembelajaran. Dalam penggunaan media buku besar dalam kelompok memungkinkan mampu memberikan pengaruh yang lebih besar, karena setiap kelompok lebih fokus dalam informasi yang mereka dapat dari kegiatan membaca buku besar tersebut. Penggunaan media *big book* sebaiknya disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, selain itu sebelum menerapkan media *big book*

dipersiapkan secara matang materi yang diajarkan sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan pembelajaran menjadi aktif sesuai tuntutan kurikulum 2013 serta agar terhindar dari segala kendala yang mungkin muncul apabila tidak dipersiapkan sebaik mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, Y., Syarif, M. I., Zalisman., Fitri, A., Niswah., Simbolon, P., Purnamasari, A., Tryana, N., & Abidin, Z. (2021). Contribution of Digital Literacy to Students Science Learning Outcomes in Online Learning. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 284-290. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.34423>
- Anisa, A. R., Ipungkartti, A. A., & Saffanah, K. N. (2021). Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih rendah dalam Pendidikan di Indonesia. *National Coferece on Education, System and Technology Information*, 1(1), 1-12
- Argina, A. W., Mitra, D., Ijabah, N., & Setiawan, R. (2017). Indonesia PISA Result : What Factors and What Should be Fixed? *The 1st Educational and Language International Conference Proceedings Center for International Development of Unissula*, 1(1), 69–79. Retrived from <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1212>
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Colville-Hall, S., & O'Connor, B. (2006). Using Big Books: A Standards-Based Instructional Approach for Foreign Language Teacher Candidates in a PreK–12 Program. *Foreign Language Annals*, 39(3), 487-506.
- Dalman. (2015). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ghasya, D. A. V., Johan, G. M., & Kasmini, L. (2018). Peningkatan Kemampuan Literasi Informasi Berdasarkan Standar ACRL Melalui Pemanfaatan Multimedia Bagi Guru Sekolah Dasar. *Visipena*, 9(2), 374-384. <https://doi.org/10.46244/visipena.v9i2.466>
- Hidayat, M. H., Basuki, I. A., & Akbar, S. (2018). Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*, 3(6), 810-817. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i6.11213>
- Johan, G. M., & Ghasya, D. A. V. (2017). Pengembangan Media Literasi *Big Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 184-199. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/945>.
- Katiran. (2017). Pengaruh Penerapan Metode Diskusi dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Siswa SDN Pudak Wetan Kecamatan Pudak Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 11(1), 12-25. Retrieved from <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPPI/article/view/1725>
- Lynch, Priscilla. (2008). *A Guide For Using Big Books in the Classroom*. Canada: Scholastic Canada Ltd. Retrived from <https://www.scholastic.ca/munsch/downloads/AGuidetoUsingBigBooksInTheClassroom.pdf>
- Mawadah, A. (2018). Pemanfaatan Big Book Sebagai Media Literasi Anak Usia Dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 57-72. <https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v3i01.1355>
- Mu'awwanah, U. (2020). Pemanfaatan Big Book Sebagai Media Literasi Anak Usia Dini. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 3, 317-330. Retrieved from <http://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/107>
- Mullis, I. V. S., Martin, M. O., Ruddock, G. J., O'Sullivan, C. Y., & Preuschoff, C. (2009). *TIMES 2011 Assessment Framework*. Boston Colege USA: TIMSS & PIRLS Intrentaional Study Center

- Nurhadi. (2016). *Teknik Membaca*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Puspaningrum, R. D., & Gunansyah, G. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Big Book terhadap Kemampuan Literasi Informasi Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD*, 3(2), 175-184.
- Puspisari, I., & dafit, F. (2021). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1390-1400. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.939>
- Setiyaningsih, G., & Syamsudin, A. (2019). Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 19-28. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p19-28>
- Silvia, O. W., & Djuanda, D. (2017). Model Literature Based dalam Program Gerakan Literasi Sekolah. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2), 160–171. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.7799>.
- Sitepu, M. S. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode Diskusi Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Babarsari Yogyakarta. *Jurnal Sekolah*, 1(2), 19-27. <https://doi.org/10.24114/js.v1i2.9187>.
- Sulaiman, U. (2017). Pengaruh Penggunaan Media *Big Book* Dalam Pembelajaran Terhadap Keterampilan Literasi Siswa Kelas Awal Madrasah Ibtidaiyah Negeri Banta-Bantaeng Makassar. *Al-Kalam: Jurnal Penelitian Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 9(2), 193-204. Retrived from <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/klm/article/view/4486>
- Syawaluddin, A., & Nurhaedah. (2017). The Impact of School Literacy Movement (GSL) on the Literacy Ability of the Fifth Graders at SD Negeri Gunung Sari, Rappocini District, Makassar City. *International Journal of Elementary School*, 1(4), 238-243. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12964>
- USAID. (2014). *Buku Sumber untuk Dosen LPTK: Pembelajaran Literasi Kelas Awal SD/MI di LPTK*. Jakarta: USAID.
- Wahab, I., & Amaliyah, N. (2021). The Implementation of School Literacy Movement by Using Storybook in Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 5(3), 393-400. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i3.36727>
- Widyastuti, A. (2017). *Anak Gemar Baca Tulis*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Yasin, F. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Time Line Chart Terhadap Hasil Belajar IPS Tema Pahlawanku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 40–53. <https://muassis.journal.unusida.ac.id/index.php/jmpd/article/view/11>
- Yunianika, I. T., & Suratinah. (2019). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar Dharma Karya Universitas Terbuka. *Jurnal Ilmiah Sekolah dasar*, 3(4), 497-503. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.17331>
- Yuniati. (2014). *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Media Big Book siswa kelas IB SDN Mangiran Kecamatan Srandakan*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CLAWS BOX PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG DAN BANGUN DATAR DI KELAS II SDN PLUMBUNGAN

Elis Indah Saraswati^{1✉}, Rikke Kurniawati²

^{1,2} Primary School Teacher Education, Universitas Nadhlatul Ulama Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia
e-mail: elissarswati10@gmail.com¹, rikke.pgsd@unusida.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ada di peserta didik kelas II SDN Plumbungan Sukodono Sidoarjo. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran Claws Box yang menarik di SDN Plumbungan Sukodono Sidoarjo. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Metode yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi pengembangan materi dan validasi pengembangan media pengembangan serta validasi pengembangan RPP. Analisis data menggunakan kualitatif deskriptif. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari tiga tahapan yakni: Analisis (Analyze), Perancangan (Design) dan Pengembangan (Development). Hasil penilaian dari validator ahli materi menunjukkan presentase skor 87% yang dikategorikan "Sangat Valid". Sedangkan hasil penilaian media yang dikembangkan oleh peneliti telah divalidasi oleh validator ahli media dengan presentase skor 81% yang dikategorikan "Sangat Valid". Serta hasil penilaian dari validator ahli RPP menunjukkan presentase skor 75% yang dikategorikan "Valid". Hal ini menunjukkan bahwa media Claws Box layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, *claws box*, matematika

DEVELOPMENT OF CLAWS BOX LEARNING MEDIA IN MATHEMATICS LESSON MATERIALS FOR BUILDING SPACES AND FLAT SHAPES AND FLAT SHAPES IN CLASS II SDN PLUMBUNGAN

ABSTRACT

This research is conducted to solve the problems that exist in the second grade students of SDN Plumbungan Sukodono Sidoarjo. The purpose of this study was to develop an interesting Claws Box learning media at Plumbungan Sukodono Elementary School, Sidoarjo. This type of research is development research. The method used by this researcher uses the ADDIE development model. Data collection techniques uses in this study were validation of material development and validation of development media development and validation of lesson plans development. The stages carried out by the researchers consist of three stages, namely: Analysis. Design and Development. The result of the assessment from the material expert validator showed a percentage score of 87% which was categorized as "Very Valid". While the results of the media assessments developed by researchers have been validated by media expert validators with a percentage score of 81% which is categorized as "Very Valid". As well as the results of the assessment of the RPP expert validators showed a percentage score of 75% which was categorized as "Valid". This Shows that the Claws Box media is feasible to use in the learning process.

Keywords: learning media, *claws box*, mathematics

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
15 Mei 2022	9 Juni 2022	19 Juni 2022	25 Juni 2022

PENDAHULUAN

Peserta didik menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan rumit. Nilai matematika di sekolah tersebut pun dinilai belum memuaskan dibandingkan dengan nilai mata pelajaran lain. Hal tersebut disebabkan karena proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik cenderung mengikuti langkah pada buku siswa saja tanpa melibatkan peserta didik untuk aktif belajar (Ratri,2018:406). Selain itu matematika sebagai pembelajaran yang juga kurang diminati oleh peserta didik sehingga membutuhkan media atau alat peraga yang dapat bermanfaat bagi peserta didik agar menimbulkan kesan belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, pendidik dituntut agar mampu menyampaikan materi sesuai kurikulum 2013 dengan menggunakan media pembelajaran yang akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Pendidik bisa menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Disamping itu, pendidik juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Peranan media pelajaran dalam belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang dapat digunakan dikelas oleh pendidik. Menurut *Association of Education and Communication Technology (AECT)* (dalam Jalinus 2016:3) mengatakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Media pembelajaran yang peneliti gunakan bisa merangsang partisipasi keaktifan dan ketertarikan peserta didik. Selain itu tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien tetapi juga membantu peserta didik menyerap materi ajar secara lebih mudah Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Salah satu media yang memenuhi kriteria tersebut adalah media permainan *Claws Box* yaitu permainan mesin capit yang sering kali ditemui di pusat permainan Mall. Hal ini sejalan dengan pendapat Ratri (2018:406). Peneliti menggunakan media ini dengan alasan selain memberikan gambaran pada peserta didik mengenai bentuk bangun ruang atau bangun datar juga diharapkan dapat mengerti informasi – informasi mengenai materi bangun ruang dan bangun datar yang telah di tempelkan dalam permainan *Claws Box*. Dilain sisi peneliti juga ingin membangkitkan semangat para peserta didik untuk dapat mengikuti mata pelajaran matematika dan menyukai mata pelajaran ini.

Berdasarkan pemaparan diatas bahwa peneliti berupaya untuk melakukan pembaruan dalam media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Sehingga peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran matematika materi Bangun Ruang dan Bangun Datar dengan mengangkat skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Claws Box* pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang dan Bangun Datar Di Kelas II Sekolah Dasar.”

KAJIAN TEORI

Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggungjawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai bakat, keinginan serta kemampuan sebagai bekal untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri (Wiryokusumo, 2011:48). Sedangkan menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2020:234-235). Penelitian dan pengembangan merupakan proses /metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Produk yang dimaksud yaitu metode dalam mengajar serta program pendidikan untuk mengatasi permasalahan yang berada dalam kelas. Berdasarkan beberapa

pengertian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu proses, cara mengembangkan produk yang ada atau menghasilkan produk yang baru.

Media pembelajaran mempunyai peranan penting untuk efektivitas proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran seorang pendidik dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik, meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik serta mengurangi rasa bosan dalam mengikuti pelajaran, Akrim (dalam Pakpahan Fernando Andrew dkk, 2020:9). Berdasarkan pengertian media yang telah disebutkan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwasannya media adalah salah satu alat pendidikan yang dapat mendukung terjadinya komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Media *Claws Box* adalah media yang diciptakan oleh peneliti dimana media ini menggunakan perpaduan antara sistem mekanik (dengan perpaduan gearbox dan motor listrik untuk mengatur arah gerak dan panjang gerak) dan sistem kontrol dalam pengoperasiannya. Kedua sistem ini akan dipadukan pada media yang berbentuk balok meninggi untuk dapat dioperasikan dengan mudah oleh peserta didik. Fungsi yang diharapkan oleh peneliti mengenai media ini adalah menarik minat perhatian peserta didik untuk ikut belajar sekaligus bermain, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi bangun ruang dan bangun datar. Media ini terbuat dari kaca yang diisi oleh benda kerja seperti balok, kubus dan bangun ruang lainnya serta bangun datar. Pada atap media terdapat bentuk seperti capit mainan yang berfungsi untuk mengambil benda kerja yang dipilih oleh peserta didik. Untuk mekanisme kontrol akan ditempatkan pada depan balok kaca agar peserta didik tidak akan kesulitan untuk mengendalikan capit mainan atau mengoperasikan media ini. Setelah peserta didik berhasil mengeluarkan benda kerja yang berada didalam media diharapkan peserta didik mampu menyebutkan sifat-sifat yang sesuai dengan bangun ruang dan bangun datar yang telah diambil.

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran matematika berupa media *Claws Box*. Media ini dibuat sesuai dengan materi secara rinci antara lain yaitu:

- 1) Media ini digunakan untuk mempermudah menyampaikan materi pada peserta didik dan menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran mengenai materi terkait
- 2) Selain untuk menyampaikan materi media ini juga digunakan untuk memberikan nuansa permainan pada peserta didik
- 3) Media *Claws Box* ini terbuat dari kaca, kayu, triplek dan plat galvalum. Dimana kaca digunakan untuk tempat benda kerja (bangun ruang dan bangun datar) sedangkan kayu, triplek dan plat galvalum digunakan untuk tumpuhan atau penyangga serta sebagai cover agar media terlihat lebih menarik
- 4) Media ini berukuran 30x30x80 cm dengan posisi balok meninggi

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Menurut Nana (2013:164) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk baru penilitin. Penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain bahan ajar, produk misalnya media, bahan ajar dan juga proses. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Adapun produk yang dihasilkan adalah *Claws Box* yang diharapkan dapat membuat peserta didik tertarik dalam mengikuti pelajaran, membantu peserta didik dalam memahami materi bangun ruang dan

bangun datar serta mendorong keinginan peserta didik untuk mengetahui lebih banyak informasi lebih banyak seputar materi yang disampaikan oleh pendidik.

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *Claws Box* pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang dan bangun datar pada kelas II Sekolah Dasar. Media yang akan dikembangkan akan dinilai kepada ahli media dari Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo. Objek penelitian pengembangan ini adalah media *Claws Box* untuk mata pelajaran matematika pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar. Metode penelitian dan pengembangan memiliki beberapa model, tetapi disini model yang digunakan peneliti adalah model ADDIE. Pengembangan model ADDIE digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan baik produk baru atau produk yang akan dikembangkan lagi nantinya. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*) (dalam Dr. Amir Hamzah, 2020:34-35). Dikarenakan penelitian ini dilakukan pada masa pandemi adanya Covid-19, maka peneliti hanya membatasi sampai pada tahap development dan tahap ke-4 serta tahap ke-5 yang berupa Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*) tidak dapat dilaksanakan.

Tahap analisis memiliki tujuan untuk mempelajari materi yang akan disampaikan kepada peserta didik kelas II Sekolah Dasar yaitu materi bangun ruang dan bangun datar. Selain itu peneliti juga akan mengembangkan materi tersebut ke dalam media *Claws Box*. Pada tahap design, tahap ini, peneliti merancang desain media pembelajaran yang akan dibuat dan diterapkan pada kelas II Sekolah Dasar materi bangun ruang dan bangun datar. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah: a) Pengumpulan dan pemilihan bahan yang akan digunakan dalam media *Claws Box* ini akan disesuaikan dengan peserta didik kelas II Sekolah Dasar, b) Menentukan tujuan media pembelajaran dan RPP agar sejalan dengan materi yang akan disampaikan, dan c) Menyusun kerangka media *Claws Box* yang akan digunakan untuk tujuan pembelajaran. Tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan media pembelajaran. Dalam hal ini peneliti melakukan beberapa hal: pembuatan produk, validasi dan revisi.

Menurut Sugiyono (2016:224), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling tepat dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, angket/kuesioner. Teknik analisis data adalah proses mencari data, menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menyusun kedalam pola memilih mana yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Analisis data deskriptif dan Analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan validasi pengembangan media pembelajaran. Kevalidan data diperoleh dari hasil akhir validator. Data yang dianalisis sebagai dasar dari hasil penilaian kuesioner yang diubah menjadi bentuk angka. Bagian metode ini harus dapat menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan, termasuk tempat, waktu penelitian dan bagaimana prosedur pelaksanaannya. alat, bahan, media atau instrumen penelitian harus dijelaskan dengan baik. Jika perlu dan penting, ada lampiran mengenai kisi-kisi dari instrumen atau penggalan bahan yang digunakan sekedar memberikan contoh bagi para pembaca. Apabila ada rumus-rumus statistika yang digunakan sebagai bagian dari metode penelitian, sebaiknya rumus yang sudah umum digunakan tidak ditulis. Misalnya ada ketentuan spesifik yang ditetapkan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan dan menganalisis data penelitian dapat dijelaskan pada bagian metode ini. Penulis disarankan menyampaikan sumber rujukan atas metode yang digunakan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Akan tetapi peneliti hanya melakukan tiga tahap saja tanpa melakukan tahap implementasi dan evaluasi dikarenakan kondisi pandemi Covid-19. Maka dari itu peneliti akan menjelaskan hasil pengembangan modul sesuai dengan tahapan-tahapan ADDIE, berikut ini:

Tahap Analisis (*Analyze*)

Sebelum menguji keefektifan produk dan menghasilkan produk yang diinginkan maka kegiatan yang dilakukan adalah:

1. Peneliti mengidentifikasi masalah dengan cara mengumpulkan informasi melalui wawancara guru kelas II SDN Plumbungan. Hasil yang diperoleh adalah permasalahan tentang sebuah media yang kurang menarik dan kurang berkembang. Peneliti memperoleh informasi bahwa salah satu guru kelas II SDN Plumbungan menggunakan media pembelajaran dari kertas karton yang dibentuk menjadi bangun ruang dan bangun datar. Sebagian kecil peserta didik merasa tertarik dengan media tersebut dan sebagian besar peserta didik merasa bosan karena hanya ada media tersebut tidak ada ragam media yang lain. Peneliti menyimpulkan bahwa jika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan kertas karton akan membuat peserta didik kurang semangat dalam melakukan pembelajaran. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media *Claws Box* yang akan digunakan pada materi bangun ruang dan bangun datar untuk kelas II Sekolah Dasar
2. Kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah kurikulum 2013. Tujuan peneliti menganalisis kurikulum adalah untuk mengidentifikasi kompetensi inti dan indikator yang akan dicapai, serta memilih kompetensi dasar dalam mengetahui sifat-sifat materi bangun ruang dan bangun datar
3. Melakukan analisis terhadap peserta didik melalui guru merupakan hal penting dalam proses pembelajaran, dikarenakan pembelajaran akan dilakukan sesuai dengan kebutuhan peserta didik khususnya kelas II Sekolah Dasar

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap yang dilakukan selanjutnya oleh peneliti dalam prosedur pengembangan adalah tahap perancangan. Tahap perancangan adalah tahap yang dilakukan oleh peneliti menentukan metode pembelajaran sumber belajar atau bahan ajar, materi ajar serta media pembelajaran. Dalam tahap ini peneliti melakukan kegiatan membuat, menyusun dan mendesain media.

Tahap perancangan ini mempelajari masalah dan menemukan solusi yang akan digunakan untuk dapat mengatasi masalah pada analisis yang telah diidentifikasi sebelumnya, membuat rancangan produk berupa media yang sesuai dengan hasil analisis kompetensi dan materi. Produk pengembangan yang telah dibuat adalah media pembelajaran *Claws Box* pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang dan bangun datar.

Adapun kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan secara garis besar mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Berikut uraian singkat kegiatan pembelajaran pada RPP sebagai berikut:

1. Kegiatan Pendahuluan. Kegiatan ini meliputi penyampaian tujuan pembelajaran, apersepsi dan motivasi sesuai dengan materi yang akan disampaikan
2. Kegiatan Inti
 - a. *Stimulation*. Pada kegiatan pertama ini guru memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk membuat rasa penasaran yang ingin diketahui oleh peserta didik dalam proses

- pembelajaran. Guru membagi kelompok kerja dan menunjukkan media pembelajaran *Claws Box* untuk merangsang peserta didik. Peserta didik melakukan sebuah pengamatan dan pemahaman terhadap media dan materi yang akan diberikan
- b. *Problem Statement*. Dalam kegiatan ini peserta didik mendapatkan soal dan menganalisis soal tersebut. Peserta didik mengidentifikasi serta mengelompokkan bangun ruang dan bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya.
 - c. *Data Collection*. Pada Kegiatan pengumpulan data peserta didik berdiskusi untuk mengumpulkan data-data dari soal atau masalah yang akan diselesaikan bersama dengan kelompoknya. Peserta didik mencari informasi tentang titik sudut dan sisi bangun ruang dan bangun datar. Kemudian peserta didik mengamati buku siswa bersama dengan kelompoknya untuk mencari informasi tersebut.
 - d. *Data Processing* (Pengolahan Data). Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh peserta didik melalui buku siswa. Kegiatan ini dilakukan dengan peserta didik diminta untuk menulis titik sudut serta sisi yang terletak pada bangun ruang dan bangun datar
 - e. *Verification*. Kegiatan ini dilakukan oleh guru untuk meminta peserta didik mulai membuktikan bersama kelompoknya tentang apa yang didapat dari pengumpulan data. Kemudian mempresentasikan hasil kerja bersama kelompoknya
 - f. *Generalization* (Menarik Kesimpulan). Peserta didik melakukan penarikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan
3. Kegiatan Penutup. Kegiatan ini dilakukan dengan mengingatkan peserta didik untuk belajar materi yang telah disampaikan hari ini dan materi yang akan datang. Kemudian melakukan do'a bersama

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, peneliti mendesain media *Claws Box* terlebih dahulu kemudian diaplikasikan dalam bentuk balok meninggi yang terbuat dari kaca, triplek, kayu, *cardboard*, engsel pintu dan plat galvalum. Kegunaannya sebagai tempat bangun ruang dan bangun datar.



Gambar 1. Desain media *claws box*

Kemudian untuk benda kerja bangun ruang dan bangun datar terbuat dari bahan plastik, flanel dan dakron agar bentuknya lebih berwarna dan beraneka ragam. Bentuk bangun ruang dan bangun datar ini digunakan sebagai pembelajaran kelas II Sekolah dasar



Gambar 2. Bentuk bangun ruang dan bangun datar

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan dengan produk yang telah dikembangkan berupa Media *Claws Box*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, dengan tiga tahapan yaitu tahap Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*) dan Pengembangan (*Development*). Untuk dua tahapan yaitu *Implementation* dan *Evaluation* tidak dilakukan karena adanya pandemi Covid-19 sehingga pembelajaran tidak dapat dilakukan secara langsung di sekolah. Adapun hasil validasi ahli terhadap media yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil validasi ahli materi terhadap materi yang ada pada media *Claws Box* dalam proses pengembangannya peneliti melakukan analisis materi terhadap guru sesuai dengan kurikulum 2013 dan materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan zaman. Penilaian oleh ahli materi mendapatkan presentase skor 87% yang artinya “Sangat Valid”
- 2) Hasil validasi ahli media terhadap media *Claws Box* yang dikembangkan oleh peneliti dalam proses pengembangannya sesuai dengan kurikulum yang berlaku serta dapat mendorong aktifitas dan kreatifitas peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Penilaian oleh ahli media mendapatkan presentase skor 81% yang artinya “Sangat Valid”
- 3) Hasil validasi ahli materi RPP dalam proses pengembangannya, peneliti menyesuaikan KI KD dengan indikator serta menyesuaikan komponen RPP yang disusun dengan komponen dalam silabus mendapatkan presentase skor 75% yang artinya “Valid”

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Media pembelajaran *Claws Box* pada materi bangun ruang dan bangun datar yang digunakan dala penelitian ini merupakan media pembelajaran yang berbentuk balok meninggi serta terdapat bangun ruang dan bangun datar yang beraneka ragam warna. Media pembelajaran ini pada materi bangun ruang dan bangun datar memberikan cara untuk membedakan antara sisi dan titik sudut dari masing-masing benda kerja bangun ruang dan bangun datar. Hasil validasi pada pengembangan media *Claws Box* ini memiliki tingkat kevalidan yang sedang. Berdasarkan hasil tanggapan dari validator adalah sebagai berikut: a. hasil validasi ahli materi terhadap materi yang ada pada media pembelajaran *Claws Box* yang dikembangkan mendapatkan presentase skor 87% yang artinya “Sangat Valid”. b. hasil validasi ahli media terhadap media *Claws Box* yang dikembangkan mendapatkan presentase skor 81% yang artinya “Sangat Valid”. c. hasil validasi ahli RPP yang dikembangkan mendapatkan presentase skor 75% yang artinya “Valid”.

DAFTAR PUSTAKA

- Aribowo, Agung. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Keping Rumus Putar pada Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang Untuk Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta

- Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo
- Diansyah, Sindi Nur (2018). *Penerapan Pembelajaran Ular Tangga dalam Materi Sifat-Sifat Bangun Datar dan Bangun Ruang pada Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar*. Skripsi. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- Hamid. (2020). *Media Pembelajaran*. Bandung: Yayasan Kita Menulis
- Hamzah, Amir. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan-Research & Development Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil*. Batu: Literasi Nusantara
- Hasbullah. (2015). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Mudyahardjo. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pengembangan Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagi, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin., Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Bandung: Yayasan Kita Menulis
- Ratri, N. K. (2018). Pengembangan Media Boxsi Materi Bangun Ruang dan Bangun Datar Pada Siswa Kelas II SDN Kebonagung 1. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 25(7), 2405-2412. Retrieved from <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/viewFile/11975/11531>
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia
- Sari, Rizky Purnama. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator and Explaining Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Pada Materi Kubus dan Balok di Kelas VII SMPN 2 Delitua*. Skripsi. Medan: Universitas Negeri Medan
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

EFEKTIFITAS MEDIA INTERAKTIF BERBASIS QUIZ MAKER DALAM PEMBELAJARAN ONLINE DI SDIT MUMTAZUL QUR'AN TAMBAKBOYO TUBAN

Wendri Wiratsiwi^{1✉}, Yulia Prastika²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe, Tuban, Indonesia
e-mail: wendriwiratsiwi3489@gmail.com

ABSTRAK

Media merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran yang sangat penting karena media adalah perantara untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan dari penggunaan media interaktif berbasis *quiz maker* dalam pembelajaran online di SDIT Mumtazul Quran Tambakboyo Tuban. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDIT Mumtazul Quran Tambakboyo Tuban pada tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 14 peserta didik. Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan *One – Group Pretest Posttest Design* sebagai teknik analisis datanya. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil perhitungan N-gain yaitu 0,387 menunjukkan kategori sedang dan uji paired sample T test memperoleh hasil 4,522 dengan signifikansi 0,000, sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara pre-test sebelum menggunakan media interaktif berbasis *quiz maker* dengan post test setelah menggunakan media interaktif berbasis *quiz maker*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *quiz maker* efektif digunakan dalam pembelajaran online.

Kata Kunci: efektivitas, media interaktif, *quiz maker*, pembelajaran online

THE EFFECTIVENESS OF INTERACTIVE MEDIA BASED ON QUIZ MAKER IN ONLINE LEARNING IN SDIT MUMTAZUL QUR'AN TAMBAKBOYO TUBAN

ABSTRACT

Media is one component in learning that is very important because the media is an intermediary to convey messages from the communicator to the communicant. The use of media in learning aims so that students can easily understand the material presented by the teacher so that the learning objectives can be achieved. So this study aims to describe the effectiveness of using quiz maker-based interactive media in online learning at SDIT Mumtazul Quran Tambakboyo Tuban. The subjects in this study were fourth grade students of SDIT Mumtazul Quran Tambakboyo Tuban in the 2020/2021 school year, totaling 14 students. This research is an experimental research type using *One – Group Pretest Posttest Design* as the data analysis technique. The research instrument used is a test sheet. The results showed that the results of the N-gain calculation of 0.387 indicated the medium category and the paired sample T test test obtained 4.522 results with a significance of 0.000, so it can be said that there is a significant difference between the pre-test before using the quiz maker-based interactive media and the post-test after using the quiz maker-based interactive media. Based on the results of this study, it can be concluded that quiz maker-based interactive media is effectively used in online learning.

Keywords: effectiveness, interactive media, quiz maker, online learning

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
6 Juni 2022	19 Juni 2022	22 Juni 2022	25 Juni 2022

PENDAHULUAN

Menurut UU No 20 Tahun 2003 Pasal 1 butir 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat bangsa dan Negara. Pendidikan merupakan hal yang sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia untuk menumbuhkan serta mengembangkan potensi, baik dari segi jasmani maupun rohani. Dalam dunia pendidikan, tak terlepas dari peran seorang guru. Oleh karena itu, guru harus mempunyai sikap tanggung jawab dan profesional dalam melakukan tugas profesinya. Di era pendidikan digital seperti saat ini, menuntut guru untuk selalu inovatif dan kreatif dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didiknya dengan berbasis teknologi terlebih dalam pembelajaran online saat Pandemi Covid 19 lalu.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 27 November 2020 di SDIT Mumtazul Qur'an pada siswa kelas IV, peneliti menemukan permasalahan selama pembelajaran online terkait proses pembelajaran, yakni kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran online sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa rendah karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik apalagi yang berbasis teknologi. Dalam kegiatan observasi tersebut guru juga mengungkapkan kesulitan menjelaskan materi selama pembelajaran pada masa pandemi Covid 19 yang lalu, karena cakupan materi yang banyak dengan waktu tatap muka yang singkat, sehingga materi yang disampaikan kurang maksimal. Guru yang memiliki kendala dalam hal penguasaan teknologi juga menjadi salah satu faktor penyebab belum dimanfaatkannya media yang berbasis IT dalam proses pembelajaran online.

Menurut Belawati (2019) pembelajaran online adalah proses belajar mengajar yang dilakukan dengan bantuan jaringan internet. Salah satu hal yang menunjang keterlaksanaan pembelajaran online adalah adanya pemilihan media pembelajaran yang sesuai yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yaitu melalui penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan hendaknya yang bersifat dua arah, sehingga ada interaksi antara siswa dan guru (Hartanti, 2019). Media tersebut bisa disebut sebagai media interaktif.

Media interaktif adalah integrasi dari media digital termasuk kombinasi dari *electronic text, graphics, moving images*, dan *sound*, ke dalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat (Arindiono, 2013). Bentuk media interaktif pada penelitian ini adalah media interaktif dengan menggunakan *Quiz maker* yang mana *quiz maker* tersebut adalah salah satu aplikasi yang menjadi sarana pembuatan media interaktif dan juga bisa digunakan untuk pembuatan kuis.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu, pertama Purwati (2014) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Quiz Maker Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas bagi Calon Guru Fisika. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat kita ketahui bahwa salah satu manfaat dari penggunaan *Quiz maker* berbasis Multimedia Interaktif adalah dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran bagi calon guru.

Manfaat lain dari penggunaan aplikasi *Quiz maker* yaitu dapat menumbuhkan budaya *paperless*. Hal tersebut dapat kita ketahui berdasarkan hasil penelitian Mudrikah (2021) yang memanfaatkan aplikasi *iSpring* untuk membuat kuis interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 80% responden menyatakan penggunaan *iSpring Quizmaker* bermanfaat, salah satunya yaitu menumbuhkan budaya *paperless*.

Irtawaty, dkk (2018) dalam penelitiannya dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi I-Spring untuk Peningkatan Kualitas Teaching Method bagi Guru SMK di Balikpapan” . Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat kita ketahui bahwa salah satu manfaat dari penggunaan aplikasi multimedia interaktif dalam hal ini aplikasi I-Spring adalah dapat meningkatkan kualitas metode pembelajaran bagi Guru SMK di Balikpapan

Tiga penelitian di atas peneliti gunakan sebagai rujukan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengefektifkan sebuah media pembelajaran yang berbasis teknologi. Efektifitas media pembelajaran diujicobakan pada materi tokoh-tokoh yang terdapat pada cerita fiksi agar bisa disampaikan menggunakan animasi menarik, sehingga pembelajaran tidak membosankan. Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah; Bagaimana efektifitas media interaktif berbasis *quiz maker* yang telah dikembangkan untuk pembelajaran online? Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat efektifitas media interaktif berbasis *quiz maker* yang telah dikembangkan untuk pembelajaran online.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi maupun materi pembelajaran antara guru dan peserta didik di dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi membantu peserta didik untuk memahami materi. Media pembelajaran dapat berbentuk perangkat keras maupun perangkat lunak (Yanto, 2019). Sutirman (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis, yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa. Sedangkan interaktif berhubungan dengan hal yang terkait komunikasi dua arah. Sehingga interaktif itu bersifat aktif dan saling berhubungan, saling melakukan aksi dan reaksi, serta adanya timbal balik antara yang satu dengan yang lainnya (Yanto, 2019).

Pengertian interaktif menurut Warsita (dalam Tarigan, 2015) yaitu terkait dengan komunikasi dua arah. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian produk/CD/aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah/ timbal balik antara software/aplikasi dengan user-nya. Interaktifitas dalam multimedia diberikan batasan sebagai berikut (1) pengguna (user) dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi, (2) aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus melahap semuanya

Jadi media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran dimana dalam penggunaannya terdapat hubungan saling keterkaitan antara pengguna dengan media pembelajaran tersebut, sehingga memberikan aksi reaksi dan memberikan pengaruh antara satu dengan yang lain dalam membantu menyampaikan materi. Dalam penelitian ini media interaktif yang digunakan yaitu media interaktif berbasis *quiz maker*, dengan memanfaatkan web untuk penerapan medianya. Serta terdapat materi yang berupa video dan evaluasi untuk pemahaman materi lebih rinci.

Quiz Maker

Salah satu cara bagi guru untuk memudahkan penyampaian materi pembelajaran dan melakukan penilaian dengan cepat di era pandemi seperti saat ini adalah dengan menggunakan software pembuat *quiz* salah satunya yakni Aplikasi *Quiz Maker* atau juga bisa disebut dengan *Quiz Creator*. *Quiz Maker* adalah salah satu media alternatif yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran (Purwati, 2014). *Quiz Maker* digolongkan menjadi media berbasis komputer karena untuk menjalankannya diperlukan komputer. *Quiz Maker* merupakan sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan. Hal ini memungkinkan siswa untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran secara mandiri hanya dengan sekali menekan tombol pada tampilan aplikasi.

Menurut Meryansumayeka (2018), *quiz maker* ini adalah sebuah program (software) yang memungkinkan pembuatan elektronik tes. Aplikasi ini juga dapat membantu dan mempermudah penggunaan IT dalam menciptakan media sekaligus bersamaan dengan pembuatan soal atau kuis dalam bentuk esai, pilihan ganda, dll dengan mudah.

Jadi, aplikasi *quiz maker* ini adalah aplikasi yang memanfaatkan perangkat lunak (software) yang digunakan oleh guru untuk membuat media interaktif guna menunjang proses pembelajaran seperti pembuatan media pembelajaran berupa video dan juga digunakan untuk pembuatan elektronik tes guna melihat hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimental dengan menggunakan *one group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2017). Adapun desain penelitian yang akan digunakan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

Pre-test	Treatment	Post-test
O ₁	X	O ₂

Penelitian ini dilakukan di SDIT Mumtazul Qur'an Desa Merkawang Kecamatan Tambakboyo Kabupaten Tuban pada semester 2 tahun pelajaran 2020/2021. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *quiz maker* dilaksanakan dalam enam kali tatap muka dan satu kali pemberian tes akhir (post-test). Jumlah sample yang dipilih sebanyak 14 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yaitu purposive sampling yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pengambilan sampel juga sesuai dengan pertimbangan guru yang mengajar di sekolah tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik tes. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *quiz maker*. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar tes.

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain analisis deskriptif yaitu untuk mendeskripsikan hasil dari proses pembelajaran berdasarkan data yang diperoleh, dan analisis inferensial meliputi uji N-gain, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T-test (Paired Samples T-test). Berikut ini adalah rumus yang digunakan untuk mengkonversi:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah nilai maksimal}} \times 100 \%$$

(Sudjana, 2017)

Adapun tahap analisis inferensial dilakukan dengan beberapa uji, yaitu tahap pertama, peserta didik diberikan tes awal (pre test) yang bertujuan untuk melihat tingkat awal kemampuan

peserta didik sebelum menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *quiz maker*. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *quiz maker* dapat dilihat melalui hasil pretest dan posttest yang kemudian dianalisis menggunakan *N-gain* dan uji *T-test*.

Tahap kedua, melakukan uji *N gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *quiz maker*. Kriteria keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *quiz maker* disesuaikan dengan kriteria *N-gain* oleh Meltzer (2002) seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria *N- gain*

N-gain	Kriteria
$0,7 \leq N\text{-gain} \leq 1$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-gain} < 0,3$	Rendah

Tahap ketiga, yaitu melakukan uji normalitas dan homogenitas. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai uji prasyarat *Paired Sample T-test* melalui uji Kolmogorov Smirnov dan uji Lavenne Test.

Tahap keempat, melakukan uji *Paired Sample T-test*. Uji tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya perubahan n nilai rata – rata yang signifikan sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *quiz maker*. Ketiga uji tersebut dilakukan dengan menggunakan bantuan IBM SPSS 20.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis *quiz maker* dapat dilihat dari tes hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *quiz maker*. Hasil belajar tersebut yang kemudian diolah dengan beberapa uji. Tahap pertama yaitu melakukan uji deskriptif kuantitatif. Uji deskriptif ini menggunakan data hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *quiz maker*. Hasil uji tersebut dapat dilihat pada **Tabel 3** di bawah ini.

Tabel 3. Deskripsi Hasil Pre-Test dan Post-Test

Jenis data	Minimal	Maksimal	Rata-rata
Pre - test	60	84	69
Post - test	73	97	81

Berdasarkan Tabel 3 di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Hal tersebut ditandai adanya perubahan nilai rata - rata yang signifikan.

Tahap kedua adalah menghitung *N-gain* dari *pretest-posttest* setiap peserta didik dan diperoleh hasil dengan beberapa kriteria yaitu rendah, sedang, dan tinggi sesuai dengan Tabel 2. Adapun hasil uji *N-Gain* dapat dilihat pada tabel Tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji *N-gain*

Data	Rata-rata <i>N-gain</i>	Kategori
Nilai <i>Pre – test</i> dan <i>Post - test</i>	0,387	Sedang

Berdasarkan Tabel 4 di atas dapat diketahui bahwa rata-rata *N-gain* dalam penelitian ini yaitu sebesar 0,387, sehingga efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis *quiz maker* termasuk dalam kategori sedang. Hal tersebut disebabkan karena sebagian perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru kurang sehingga peserta didik hanya mengerjakan apa yang ada di soal evaluasi

tanpa memahami simulasi yang diberikan.

Tahap ketiga yaitu melakukan uji normalitas Kolmogorov Smirnov. Data yang digunakan untuk uji normalitas Kolmogorov Smirnov adalah rata – rata nilai pretest dan posttest. Adapun hasil uji dapat dilihat pada Tabel 5 di bawah ini .

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov

No	Jenis Data	Sig
1	Pre - test	0,999
2	Post - test	0,995

Signifikansi level 0,05

Berdasarkan hasil uji pada Tabel 5 di atas tentang beberapa data seperti pre-test dan posttest dapat diketahui bahwa data berdistribusi normal.

Tahap keempat yaitu melakukan uji homogenitas menggunakan Lavene test untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak. Hasil Lavene test dapat dilihat pada Tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Jenis data	Jenis uji homogenitas	Sig	Keterangan
Hasil Pre – test Post - test	Lavene Test	0,69	Homogen

Berdasarkan Tabel 6 di atas tentang hasil uji homogenitas dengan Lavene test hasil pretest dan posttest dapat dinyatakan bahwa data homogen.

Selanjutnya tahap kelima, melakukan uji *Paired Sample T-Test*, dengan tujuan untuk melihat keefektifan penggunaan media ineteraktif berbasis *quiz maker* apakah mampu meningkatkan hasil belajar selama pembelajaran online. Selain itu melalui uji *Paired Sample T-Test* juga akan diketahui perbedaan nyata sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *quiz maker*. Hasil uji *Paired Sample T-Test* dapat dilihat pada Tabel 7 di bawah ini.

Tabel 7. Hasil Paired Sample T-Test Pre test dan Post test

Jenis data	Std. Dev	t	Sig
Hasil Pre – test Post - test	6,245	4,522	0,000

Angka t-test pada Tabel 7 yang mengasumsikan kedua populasi sama adalah 4,522 dengan probabilitas (*sig*) sebesar 0,000. Oleh karena angka probabilitas < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa antara pre-test sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *quiz maker* dan post-test setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *quiz maker* mengalami perbedaan yang signifikan.

Jadi berdasarkan beberapa hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *quiz maker* teruji keefektifan dengan katagori sedang dalam pembelajaran online. Sesuai dengan kategori yang telah ditentukan sebelumnya maka media pembelajaran interaktif berbasis *quiz maker* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi tokoh-tokoh yang terdapat pada cerita fiksi. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Novianti, dkk (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang berbasis web teruji efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif juga mampu meningkatkan hasil belajar sesuai dengan yang dikemukakan oleh Selvy, dkk (2020).

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian dapat disimpulkan dalam beberapa hal. Pertama, hasil antara pretest sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *quiz maker* dan post-test setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *quiz maker* mengalami perbedaan yang signifikan. Kedua, meskipun tes hasil belajar peserta didik termasuk dalam kategori sedang dalam uji N-gain, media pembelajaran interaktif berbasis *quiz maker* memiliki kelebihan yaitu mampu meningkatkan hasil belajar siswa selama pembelajaran online.

Berdasarkan kesimpulan yang telah diambil, sebaiknya guru dalam melaksanakan proses pembelajaran online harus mampu memaksimalkan media yang ada terkhusus media pembelajaran berbasis teknologi, karena dengan adanya media pembelajaran tersebut akan mampu menarik motivasi siswa untuk belajar dan memperhatikan pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Arindiono, R. J., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 2(1), 28-32. <http://dx.doi.org/10.12962/j23373520.v2i1.2856>
- Belawati, T. (2019). *Pembelajaran Online*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003.Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019*, 1(1), 78-85. Retrived from <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Irtawaty, A. S., Ulfah, M., Hadiyanto, H., & Suhaedi, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi I-Spring untuk Peningkatan Kualitas Teaching Method bagi Guru SMK di Balikpapan. *LOGISTA-Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 66-74.
- Meltzer, David E. (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gain in Physics: A Possible “Hidden Variable” in Diagnostic Pretest Scores. *American Association of Physics Teachers*, 70(12), 1259-1268.
- Meryansumayeka, M. V. S. M., Virgiawan, M. D., & Marlina, S. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29-42.
- Mudrikah, S. (2021). Upaya Menumbuhkan Budaya Paperless Melalui Pemanfaatan Ispring Quiz Maker Di SMK YPPM Boja. *Panrita Abdi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 5(1), 89-99. <https://doi.org/10.20956/pa.v5i1.9221>
- Novianti, V., Utomo, D. P., & Dintari, M. (2019). Development of Web - Based Interactive Learning Media on Lines and Angles Material in 7th Grade of Junior High School. *Mathematics Education Journals*, 3(1), 62–71. <https://doi.org/10.22219/mej.v3i1.8422>
- Purwati, D. (2014). Pengembangan Quiz Maker Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas bagi Calon Guru Fisika. *Somposium Fisika Nasional XXVII*, 608-611.
- Selvy, Y., Ikhsan, M., Johar, R., & Saminan. (2020). Improving Students’ Mathematical Creative Thinking and Motivation Through Geogebra Assisted Problem Based Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1460, 1-9. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1460/1/012004>
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

-
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187-200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75-82. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>

KEMAMPUAN PENGGUNAAN HURUF KAPITAL DALAM MENULIS KARANGAN BERDASARKAN POKOK PIKIRAN PESERTA DIDIK KELAS V SDN BALUNGKIDUL 02 JEMBER

Anggun Indah Saputri^{1✉}, Hari Satrijono², Zetti Finali³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jember, Jember, Indonesia

e-mail: anggunindah28@gmail.com¹, hsatrijono@gmail.com², zetti.fkip@unej.ac.id³

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan, mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi, serta mengetahui upaya peningkatan kemampuan penggunaan huruf kapital peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember dalam menulis karangan berdasarkan pokok pikiran. Penelitian ini menggunakan metode wawancara dan dokumentasi. Hasil dan kesimpulan penelitian ini adalah diperoleh nilai rata-rata kemampuan penggunaan huruf kapital adalah 9 atau 33% tergolong kategori cukup. Hasil tersebut dipengaruhi oleh faktor minat baca peserta didik, penggunaan alat dan media pembelajaran, dorongan orang tua dan tingkat kecerdasan peserta didik. Selanjutnya, dilakukan upaya peningkatan dengan cara Guru menggunakan multimetode dalam pembelajaran, Guru membimbing peserta didik secara bertahap, guru memberikan motivasi dan dorongan pada peserta didik, serta lingkungan keluarga memberikan motivasi dan dorongan peserta didik.

Kata Kunci: menulis, huruf kapital, pokok pikiran, karangan

ABILITY TO USE CAPITAL LETTERS IN WRITING AN ESSENTIAL BASED ON THE MIND OF CLASS V STUDENTS SDN BALUNGKIDUL 02 JEMBER

ABSTRACT

The purpose of this study was to describe, to determine the factors that influence, and to find out the efforts to increase the ability to use capital letters for fifth grade students at SDN Balungkidul 02 Jember in writing essays based on the main idea. This research uses interview and documentation method. The results and conclusions of this study is that the average value of the ability to use capital letters is 9 or 33% belonging to the sufficient category. These results are influenced by factors of student interest in reading, use of learning tools and media, encouragement from parents and the level of intelligence of students. Furthermore, efforts were made to improve by means of teachers using multimethods in learning, teachers guiding students gradually, teachers providing motivation and encouragement to students, and the family environment providing motivation and encouragement for students.

Keywords: writing, capital letters, main ideas, essays

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
28 Mei 2022	16 Juni 2022	22 Juni 2022	25 Juni 2022

PENDAHULUAN

Menulis merupakan suatu aspek keterampilan yang perlu dikuasai oleh seorang peserta didik. Subandi dkk. (2012) menyatakan bahwa kegiatan menyampaikan ide atau gagasan yang dituangkan dalam bentuk bahasa tulis disebut dengan menulis. Menulis dapat mengungkapkan atau menyampaikan pikiran, gagasan dan ide kepada orang lain secara rinci atau secara lengkap kepada seseorang. Bentuk tulisan tersebut berupa puisi, pantun, surat, narasi, buku harian, ringkasan, karangan dan sebagainya.

Aturan atau kaidah-kaidah bahasa tulis diatur sesuai kesepakatan bersama, untuk itu seorang penulis diharapkan memperhatikan kaidah-kaidah tersebut agar dihasilkan tulisan dengan baik dan dapat dipahami oleh pembaca. Ejaan merupakan kaidah atau aturan yang digunakan dalam menulis. Sesuai KBBI (dalam Sriyanto 2014:6) menyatakan bahwa di dalam ejaan bahasa Indonesia terdapat aturan penggunaan huruf dan tanda baca, serta penulisan kata termasuk istilah serapan. Tulisan dengan memperhatikan penggunaan huruf, terutama penggunaan huruf kapital merupakan suatu bentuk tulisan yang baik. Pengguna bahasa diharapkan menggunakan huruf kapital dengan tepat untuk keteraturan dan keseragaman bentuk bahasa tulis. Ketepatan dan kejelasan makna sebuah tulisan dipengaruhi oleh keteraturan dalam penulisan. Pembelajaran penggunaan huruf kapital dapat dilakukan melalui kegiatan menulis karangan berdasarkan pokok pikiran.

Pokok pikiran merupakan pusat semua pembicaraan sebuah paragraf atau biasa disebut dengan topik paragraf (Arifin dan Tasai, 2009:116). Pokok pikiran dapat dijumpai dalam setiap paragraf, pokok pikiran dapat terletak di awal paragraf, di akhir paragraf, bahkan di awal dan di akhir paragraf. Sebuah karangan peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 juga terdapat pokok pikiran karena sebagai rambu-rambu penulisan paragraf.

Karangan merupakan sebuah tulisan dalam satu tema utuh berisi ungkapan dari pikiran dan perasaan pengarang. Penyajian pokok pikiran dapat peserta didik tuliskan ke dalam sebuah karangan. Karangan dibedakan menjadi lima jenis, yaitu narasi, deskripsi, eksposisi, argumentasi, dan persuasi. Peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember dapat membuat jenis-jenis karangan tersebut dengan tema pengalaman pribadi dalam kegiatan sehari-hari, benda kesayangan, kondisi lingkungan sekitarnya, dan hewan peliharaan kesayangan. Penyajian pokok pikiran dapat peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember tuliskan ke dalam sebuah karangan dengan memperhatikan penggunaan ejaan sebagai kaidah bahasa terutama penggunaan huruf kapital, agar menghasilkan bentuk karangan dengan baik, bermakna, dan dapat dipahami oleh pembaca.

Berdasarkan hasil observasi pada 25 September 2021 dan 13 Oktober 2021 dengan guru kelas V SDN Balungkidul 02 Jember diperoleh informasi bahwa terdapat beberapa peserta didik kurang memiliki keterampilan menulis dengan baik. Sebanyak 17 peserta didik tidak tepat dalam menentukan pokok pikiran suatu paragraf, mengembangkan pokok pikiran menjadi karangan, kurang tepat menggunakan huruf kapital dan tanda baca, serta perlu adanya upaya peningkatan kemampuan penggunaan huruf kapital dalam menulis karangan berdasarkan pokok pikiran pada peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember. Berikut ini merupakan salah satu karangan peserta didik kelas V di SDN Balungkidul 02 Jember ditemukan beberapa kesalahan seperti pada kutipan di bawah ini.

Kutipan karangan ditulis oleh peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 kabupaten Jember berinisial ALF.

HeWAN KesaYaNan

Aku memPunyaI hewan kesaYanGan. Dan aku berI nama “cIko”, dIa sanGat lIncah, dan JuGa suka makan, dIa JuGa bIsa menolonG anak2 kucInGnYa. Dan dIa memPunyaI 4 kakI, dan ekor, dan JuGa memIikI bulu YanG sanGat tebal/ lembut. Aku bermaIn denGan hewan kesaYanGanKu setIap harI. Kita bermaIn mengelIInGI laPanGan terdekat. dI sana JuGa ada JunGkat JunGkIt, aYunan, dan aku bermaIn lemPar tanGkaP bola denGan cIko.

AKu raJIn memberInya makan. DIa sangat suka tulanG aYam, dan aku selalu memberInYa tulanG aYam YanG aGak besar, dan cIko sangat lahaP memakannYa.

Aku raJIn membersIhkan tubuh dan kandanGnYa. SetIaP PaGI dan sore aku selalu membersIhkan tubuhnYa YanG sanGat kotor, dan setIap haRI aku JuGa membersIhkan kandanGnYa dan aku JuGa menGGanti tanahnya sehInGGa bersIh tanahX.

Kutipan paragraf karangan di atas, terlihat bahwa penulisan karangan peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember berinisial ALF belum memperhatikan aturan atau kaidah-kaidah terutama penggunaan huruf kapital dengan tepat sesuai PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia). Penulisan karangan di atas, peserta didik menggunakan huruf kapital bukan hanya di awal kalimat saja, melainkan juga pada kata-kata yang terletak di tengah maupun di akhir kalimat dalam paragraf karangan tersebut. Berikut merupakan kesalahan penggunaan huruf kapital dalam penulisan karangan peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember berinisial ALF.

1. HeWAN KesaYaNan
2. Aku memPunyaI hewan kesaYanGan.
3. Dan aku berI nama “cIko”, dIa sanGat lIncah, dan JuGa suka makan, dIa JuGa bIsa menolonG anak2 kucInGnYa.
4. Dan dIa memPunyaI 4 kakI, dan ekor, dan JuGa memIikI bulu YanG sanGat tebal/ lembut.
5. Aku bermaIn denGan hewan kesaYanGanKu setIap harI.
6. Kita bermaIn mengelIInGI laPanGan terdekat.
7. dI sana JuGa ada JunGkat JunGkIt , aYunan, dan aku bermaIn lemPar tanGkaP bola denGan cIko.
8. AKu raJIn memberInya makan.
9. Dia sangat suka tulanG aYam, dan aku selalu memberInYa tulanG aYam YanG aGak besar, dan cIko sangat lahaP memakannYa.
10. Aku raJIn membersIhkan tubuh dan kandanGnYa.
11. SetIaP PaGI dan sore aku selalu membersIhkan tubuhnYa YanG sanGat kotor, dan setIap haRI aku JuGa membersIhkan kandanGnYa dan aku JuGa menGGanti tanahnya sehInGGa bersIh tanahX.

Kalimat-kalimat di atas merupakan contoh dari penulisan karangan dengan kesalahan penggunaan huruf kapital. Penggunaan huruf kapital dalam kalimat tersebut seharusnya tertulis.

1. Hewan Kesayangan
2. Aku mempunyai hewan kesayangan.
3. Aku beri nama “Ciko”. Ciko sangat lincah, suka makan, dan bisa menolong anak-anaknya.
4. Ciko mempunyai 4 kaki, ekor, dan memiliki bulu yang sangat lembut.
5. Aku bermain dengan hewan kesayanganku setiap hari.

6. Kita bermain mengelilingi lapangan terdekat.
7. Disana ada jungkat-jungkit dan ayunan. Aku bermain lempar tangkap bola dengan ciko.
8. Aku rajin memberinya makan.
9. Dia sangat suka tulang ayam, aku selalu memberinya tulang ayam yang besar, ciko sangat lahap memakannya.
10. Aku rajin membersihkan tubuh dan kandangnya.
11. Setiap pagi dan sore aku selalu membersihkan tubuhnya yang sangat kotor. Setiap hari aku membersihkan kandangnya dan mengganti tanahnya sehingga bersih tanahnya.

Pembelajaran karangan suatu proses sistematis untuk penyajian sebuah pokok pikiran. Penulisan sebuah karangan oleh peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember tidak lepas dari sebuah kesalahan penggunaan ejaan, terutama penggunaan huruf kapital. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis kemampuan penggunaan huruf kapital pada karangan peserta didik, sehingga kesalahan penggunaan huruf kapital dalam penulisan karangan peserta didik dapat diminimalisasikan atau dihilangkan.

Terkait dengan pokok masalah tersebut maka faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam menulis karangan perlu diperhatikan. Menurut guru kelas V SDN Balungkidul 02 Jember, faktor tersebut di antaranya yaitu minat baca peserta didik kurang, kurangnya minat peserta didik dalam menggunakan alat dan media pembelajaran, orang tua kurang mendorong peserta didik dalam proses pembelajaran, serta tingkat kecerdasan dari setiap peserta didik.

Sehubungan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan penggunaan huruf kapital peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember, hasil wawancara pada 11 Februari 2022 guru menjelaskan bahwa, guru memberikan motivasi peserta didik setiap pembelajaran, memberikan bimbingan secara bertahap kepada peserta didik yang kurang mampu dalam pembelajaran, menggunakan metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik guna mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran. Hal tersebut merupakan bagian upaya guru dalam peningkatan kemampuan menulis peserta didik. Namun, upaya tersebut masih belum cukup apabila tidak ada dukungan dari lingkungan keluarga peserta didik.

Berdasarkan paparan di atas, maka cukup penting untuk dilakukan penelitian dengan judul “Kemampuan Penggunaan Huruf Kapital dalam Menulis Karangan Berdasarkan Pokok Pikiran Peserta Didik Kelas V SDN Balungkidul 02 Jember”.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran bahasa Indonesia SD merupakan salah satu mata pelajaran yang mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah serta dilaksanakan secara terpadu agar peserta didik mampu meningkatkan komunikasi bahasa Indonesia secara lisan maupun tulisan dengan baik dan benar.

Sehubungan dengan kemampuan berkomunikasi bahasa Indonesia secara lisan maupun tulisan dengan baik dan benar. Subandi, dkk (2014:1) menjelaskan pembelajaran bahasa Indonesia mencakup 4 keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keterampilan tersebut dibelajarkan secara terintegrasi dan berkaitan antarketerampilan. Keterampilan menyimak dan membaca merupakan aspek reseptif, keterampilan berbicara dan menulis merupakan aspek produktif.

Mulyati (2015:1.3) menjelaskan lebih rinci bahwa aspek reseptif pertama, yaitu keterampilan menyimak bertujuan melatih keterampilan pemberian makna bahasa lisan yang disampaikan oleh penyampainya. Aspek reseptif kedua yaitu keterampilan membaca bertujuan melatih keterampilan peserta didik dalam memahami isi bacaan. Begitu pula pada aspek produktif pertama yaitu berbicara bertujuan melatih keterampilan peserta didik dalam berbicara termasuk

mengungkapkan pikiran, perasaan, mendeskripsikan tempat, tanya jawab, memberi tanggapan, dan melakukan dialog. Aspek produktif kedua yaitu keterampilan menulis bertujuan melatih keterampilan peserta didik dalam menulis permulaan, menulis surat, mendeskripsikan benda, dan mengarang ide yang dimiliki. Adanya 4 aspek keterampilan berbahasa menjadikan pembelajaran bahasa Indonesia penting, maka perlu dibelajarkan pada peserta didik sekolah dasar.

Pembelajaran menulis dilakukan melalui proses atau tahapan. Kegiatan menulis dapat dilakukan oleh anak-anak, remaja, dewasa, bahkan orang tua. Pembelajaran menulis di SD telah diajarkan dari kelas rendah hingga kelas tinggi. Proses pembelajaran menulis di SD dilakukan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik. Misalnya: di kelas rendah pembelajaran menulis hanya sampai pada pembelajaran menulis permulaan. Selanjutnya, di kelas tinggi pembelajaran menulis tingkat lanjut. Pembelajaran menulis tingkat lanjut peserta didik diharapkan mampu mencapai kurikulum 2013 yang telah ditentukan. Akhadiyah (1993:82) menyimpulkan bahwa pembelajaran menulis di SD adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran menulis permulaan, dimulai dengan melatih peserta didik memegang pensil dan menggoreskannya.
2. Pembelajaran menulis tingkat lanjut, meliputi pengembangan paragraf; pengembangan karangan; menulis surat dan puisi; serta menulis laporan dan naskah drama.

Menulis merupakan keterampilan mengkomunikasikan pesan dalam bentuk tulisan. Pesan tersebut berupa ide, gagasan, pendapat dan pengetahuan secara tertulis. Penyampaian pesan secara tertulis diharapkan sesuai dengan aturan-aturan atau kaidah yang berlaku agar tujuan dari pesan tersebut mudah dipahami oleh penerima pesan. Reinking (dalam Kristiantari, 2004:101) mengungkapkan tujuan menulis secara umum yaitu mengekspresikan diri, memberikan informasi, meyakinkan, dan menghibur. Selain memiliki tujuan umum, menulis pesan memiliki tujuan masing-masing sesuai dengan jenis pesan yang disampaikan oleh penulis. Berikut merupakan beberapa tujuan menulis sesuai dengan jenis pesannya.

1. Wacana yang bertujuan memberitahu atau mengajarkan disebut wacana informatif (*informative discourse*).
2. Meyakinkan atau mendesak merupakan tujuan wacana persuasi (*persuasive discourse*).
3. Wacana kesastraan (*literary discourse*) bertujuan memberi hiburan atau menyenangkan mengandung tujuan estetik
4. Mengekspresikan perasaan dan emosi yang berapi-api tujuan dari wacana ekspresif (*expressive discourse*).

Berdasarkan penjelasan tersebut, disimpulkan bahwa menyampaikan pesan berbentuk pengekspresian perasaan penulis, informasi, mempengaruhi pembaca, dan memberikan hiburan kepada pembaca merupakan tujuan menulis. Terkait dengan tujuan-tujuan menulis tersebut, maka penulisan karangan berdasarkan pokok pikiran merupakan salah satu tujuan menulis untuk mengekspresikan perasaan penulis dan memberikan hiburan atau menyenangkan penulis maupun pembaca.

Menulis dilakukan melalui proses atau tahapan. Perkembangan kemampuan menulis diperoleh melalui belajar, berlatih, serta pemberian balikan secara terus-menerus. Yunus (2014:1.24) menyebutkan kegiatan yang memiliki hubungan interaktif disebut menulis. Kegiatan itu terdiri dari fase: (1) prapenulisan, persiapan, atau perencanaan penulisan; (2) penulisan; serta (3) pascapenulisan.

Huruf kapital atau huruf besar digunakan pada awal kalimat, nama orang, nama bulan, dan sebagainya. Penggunaan huruf kapital yang diatur oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan

Bahasa Kementerian Republik Indonesia dalam Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (2016:5) berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 50 tahun 2015.

Karangan merupakan pengungkapan gagasan dan penyampaian seseorang yang dituangkan dalam rangkaian kata-kata, kalimat, dan paragraf dengan menggunakan bahasa tulis. Menulis adalah sebuah proses, kemampuan menulis berkembang melalui belajar dan berlatih terus menerus. Selain itu, terdapat fase-fase kegiatan menulis, yaitu prapenulisan, penulisan, dan pascapenulisan.

Sebuah tulisan dalam karya anak salah satunya yaitu karangan, terdiri dari beberapa kelompok kalimat yang ditandai baris baru menjorok ke dalam sekitar empat sampai lima karakter. Sesuai Kemdikbud (2014:1) paragraf merupakan miniatur dan syarat dari suatu karangan. Dasar utama kegiatan karang mengarang merupakan adanya paragraf yang terdiri atas beberapa kalimat dan berkaitan dalam membentuk gagasan kegiatan karang-mengarang atau topik perbincangan.

Paragraf memiliki ciri-ciri, yaitu: (1) mengandung satu gagasan utama dengan beberapa kalimat penjelas yang mendukung gagasan utama; (2) gagasan utama dan penjelas dikemas dalam kalimat lugas dan efektif; serta (3) setiap kalimat berkaitan dalam sebuah paragraf utuh (Kemdikbud, 2014:3). Paragraf dapat menyesuaikan sebuah karangan, menjadikan karangan lebih hidup dan menarik pembaca agar penuh semangat dalam membaca. Paragraf berfungsi strategis yaitu menjembatani gagasan penulis dan pembacanya.

Pokok pikiran merupakan suatu ide utama atau gagasan utama dari sebuah paragraf. Setiap paragraf memiliki satu pokok pikiran atau inti pembahasan. Suatu paragraf biasanya terdapat pokok pikiran di awal, di tengah, atau di akhir paragraf. Selain melalui beberapa fase, dalam menulis karangan terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi. Menurut Khotimah dan Suryandari (2016: 491) menulis karangan dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu rendahnya minat menulis dan rendahnya motivasi atau dorongan peserta didik untuk menulis.

Munculnya faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan menulis huruf kapital peserta didik dapat diminimalisasi dengan berbagai upaya, salah satunya yaitu menggunakan metode pemberian tugas. Menurut Rahim (2014:205) maksud metode pemberian tugas agar tidak muncul rasa bosan peserta didik dan peserta didik tidak hanya berperan sebagai pendengar saja di dalam kelas.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian ini membahas tentang deskripsi kemampuan penggunaan huruf kapital dan upaya peningkatan kemampuan penggunaan huruf kapital dalam menulis karangan berdasarkan pokok pikiran. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2021-2022. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Balungkidul 02, kecamatan Balung, Kabupaten Jember, Jawa Timur.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember dengan jumlah peserta didik 23 orang, terdiri dari 10 laki-laki dan 13 perempuan. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada adanya masalah berkaitan dengan kemampuan menulis peserta didik kelas V khususnya pada kemampuan penggunaan huruf kapital dalam menulis karangan berdasarkan pokok pikiran.

Prosedur penelitian bertujuan agar penelitian dilakukan berjalan secara terstruktur dan terarah. Prosedur penelitian ini terdiri atas tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyelesaian.

Tahap persiapan

Tahap persiapan penyusunan proposal yaitu, melakukan penetapan judul, penyusunan pendahuluan, penyusunan kajian pustaka, dan penyusunan metode penelitian. Kegiatan ini selalu dipantau dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing yang telah ditentukan.

Tahap pelaksanaan

Melakukan kegiatan pengumpulan data yang diperlukan, selanjutnya dianalisis dengan cara mereduksi data, serta melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis data.

Tahap penyelesaian

Melakukan kegiatan penyusunan laporan penelitian guna menyampaikan hasil penelitian. Hasil penelitian dikonsultasikan dahulu kepada dosen pembimbing untuk kemudian diajukan kepada tim penguji. Langkah berikutnya, yaitu melakukan revisi laporan penelitian apabila ada hal-hal yang perlu diperbaiki, setelah laporan selesai direvisi dilanjutkan dengan menggandakan laporan penelitian.

Data pada penelitian ini berupa hasil wawancara dan hasil dokumentasi karangan. Data dokumentasi berupa daftar nama peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember dan hasil karya tulis anak dalam bentuk karangan berdasarkan pokok pikiran yang telah ditentukan, karangan dibuat bertema “Hewan Kesayangan”. Data wawancara diperoleh dari guru kelas V SDN Balungkidul 02 Jember yang dilakukan secara langsung.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan guna mengetahui pembelajaran menulis peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember dan memperoleh gambaran lebih jelas mengenai kemampuan penggunaan huruf kapital peserta didik. Jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara bebas dengan pedoman pada garis besar topik penelitian. Sedangkan, dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan hasil karya tulis peserta didik berupa karangan berdasarkan pokok pikiran dengan tema “Hewan Kesayangan”, data diri peserta didik, dan data jenis kelamin peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember. Karangan berdasarkan pokok pikiran yang telah ditulis oleh peserta didik sebagai data untuk mengetahui kemampuan penggunaan huruf kapital peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif. Analisis data dilakukan secara bertahap, yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi. Berikut merupakan penjelasan secara lengkap mengenai tahapan analisis data kualitatif.

Reduksi data

Tahap reduksi data penelitian ini difokuskan pada penggunaan huruf kapital di awal kalimat, di tengah kalimat, di akhir kalimat, pada nama hari dan bulan, nama tempat, serta nama orang dalam penulisan karangan berdasarkan pokok pikiran yang ditulis oleh peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember. Reduksi data diawali dengan membaca data, menafsirkan, menginterpretasikan data, kemudian menyederhanakan data dan memberikan kode pada data sesuai dengan ketentuan yang telah disepakati. Kode yang dimaksud dalam penelitian ini disajikan dalam tabel 3.1 berikut.

Tabel 1. Kode Ketepatan

Kode	Ketepatan Penggunaan Huruf Kapital
AK	Ketepatan penggunaan huruf kapital di awal kalimat
TK	Ketepatan penggunaan huruf kapital di tengah kalimat
AAK	Ketepatan penggunaan huruf kapital di akhir kalimat
NH	Ketepatan penggunaan huruf kapital pada nama hari
NB	Ketepatan penggunaan huruf kapital pada nama bulan
NO	Ketepatan penggunaan huruf kapital pada nama orang
NT	Ketepatan penggunaan huruf kapital pada nama tempat

Penyajian data

Pada tahap ini dilakukan penafsiran apakah penggunaan huruf kapital dalam penulisan karangan berdasarkan pokok pikiran hasil karya peserta didik sesuai dengan kriteria mampu atau belum, serta pengambilan tindakan sesuai dengan ketepatan penggunaan huruf kapital dalam menulis karangan berdasarkan pokok pikiran.

Penarikan kesimpulan/verifikasi

Kesimpulan penelitian ini nantinya adalah deskripsi kemampuan penggunaan huruf kapital dan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan penggunaan huruf kapital peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember dalam penulisan karangan berdasarkan pokok pikiran, serta deskripsi upaya peningkatan kemampuan penggunaan huruf kapital dalam menulis karangan berdasarkan pokok pikiran peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember.

Selanjutnya, untuk mengetahui kemampuan penggunaan huruf kapital peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember dalam penulisan karangan berdasarkan pokok pikiran, dilakukan penilaian setiap aspek penelitian. Setiap aspek penggunaan huruf kapital memiliki indikator untuk mengukur kemampuan penggunaan huruf kapital peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 dalam penulisan karangan berdasarkan pokok pikiran. Adapun deskripsi dari setiap indikator penggunaan huruf kapital peserta didik disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Deskripsi Indikator Ketepatan Penggunaan Huruf Kapital Menulis Karangan berdasarkan Pokok Pikiran

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1.	Penggunaan huruf kapital di awal kalimat	Ketepatan penggunaan huruf kapital di awal kalimat	Penggunaan huruf kapital di awal kalimat tepat	Beberapa penggunaan huruf kapital di awal kalimat tidak tepat	Banyak penggunaan huruf kapital di awal kalimat tidak tepat	Penggunaan huruf kapital di awal kalimat tidak tepat
2.	Penggunaan huruf kapital di tengah kalimat	Ketepatan penggunaan huruf kapital di tengah kalimat	Penggunaan huruf kapital di tengah kalimat tepat	Beberapa penggunaan huruf kapital di tengah kalimat tidak tepat	Banyak penggunaan huruf kapital di tengah kalimat tidak tepat	Penggunaan huruf kapital di tengah kalimat tidak tepat
3.	Penggunaan huruf kapital di akhir kalimat	Ketepatan penggunaan huruf kapital di akhir kalimat	Penggunaan huruf kapital di akhir kalimat tepat	Beberapa penggunaan huruf kapital di akhir kalimat tidak tepat	Banyak penggunaan huruf kapital di akhir kalimat tidak tepat	Penggunaan huruf kapital di akhir kalimat tidak tepat
4.	Penggunaan huruf kapital pada nama hari	Ketepatan penggunaan huruf kapital pada penulisan nama hari	Penggunaan huruf kapital pada penulisan nama hari tepat.	Beberapa penggunaan huruf kapital pada penulisan nama hari tidak tepat	Banyak penggunaan huruf kapital pada penulisan nama hari tidak tepat	Penggunaan huruf kapital pada penulisan nama hari tidak tepat
5.	Penggunaan huruf kapital pada nama bulan	Ketepatan penggunaan huruf kapital pada penulisan nama bulan	Penggunaan huruf kapital pada penulisan nama bulan tepat.	Beberapa penggunaan huruf kapital pada penulisan	Banyak penggunaan huruf kapital pada penulisan	Penggunaan huruf kapital pada penulisan nama bulan tidak tepat

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
				nama bulan tidak tepat	nama bulan tidak tepat	
6.	Penggunaan huruf kapital pada nama orang	Ketepatan penggunaan huruf kapital pada penulisan nama orang	Penggunaan huruf kapital pada penulisan nama orang tepat.	Beberapa penggunaan huruf kapital pada penulisan nama orang tidak tepat	Banyak penggunaan huruf kapital pada penulisan nama orang tidak tepat	Penggunaan huruf kapital pada penulisan nama orang tidak tepat
7.	Penggunaan huruf kapital pada nama tempat	Ketepatan penggunaan huruf kapital pada penulisan nama tempat	Penggunaan huruf kapital pada penulisan nama tempat tepat.	Beberapa penggunaan huruf kapital pada penulisan nama tempat tidak tepat	Banyak penggunaan huruf kapital pada penulisan nama tempat tidak tepat	Penggunaan huruf kapital pada penulisan nama tempat tidak tepat

Setiap aspek terdiri atas beberapa kriteria penilaian, yaitu 4, 3, 2, 1. Skor maksimal dari setiap aspek adalah 4, maka keseluruhannya menjadi 28. Skor minimum setiap aspek yang mungkin diperoleh adalah 1, maka seluruhnya adalah 7.

Kemampuan penggunaan huruf kapital peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember dalam penulisan karangan berdasarkan pokok pikiran dapat diketahui melalui penghitungan persentase. Penghitungan persentase dilakukan setelah diperoleh jumlah skor dari setiap aspek. Penghitungan persentase kemampuan menulis dihitung menggunakan rumus Arikunto (2013) sebagai berikut.

$$NA = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

NA : Persentase nilai akhir yang diperoleh peserta didik

Skor perolehan : Jumlah skor yang diperoleh peserta didik

Skor maksimal : Jumlah skor maksimal dari seluruh aspek

Setelah dilakukan penghitungan persentase nilai akhir yang diperoleh peserta didik, langkah selanjutnya yakni menentukan kategori kemampuan penggunaan huruf kapital peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember dalam penulisan karangan berdasarkan pokok pikiran. Adapun kategori kemampuan penggunaan huruf kapital sebagai berikut.

Tabel 3. Kategori Kemampuan Penggunaan Huruf Kapital

Rentang Skor	Persentase Tingkat Kemampuan	Kategori
$21 < x \leq 28$	$75 < x \leq 100$	Sangat baik
$15 < x \leq 21$	$50 < x \leq 75$	Baik
$7 < x \leq 14$	$25 < x \leq 50$	Cukup
$0 \leq x \leq 7$	$0 \leq x \leq 25$	Kurang

(Sudijono, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis hasil tulisan karangan berdasarkan pokok pikiran peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember, terdapat dua aspek penggunaan huruf kapital yang tidak digunakan

dalam penulisan karangan tema “Hewan Kesayangan”, yaitu aspek penggunaan huruf kapital pada penulisan nama bulan dan aspek penggunaan huruf kapital pada penulisan nama tempat. Analisis hasil tulisan karangan berdasarkan pokok pikiran peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember tema “Hewan Kesayangan” diperoleh nilai rata-rata kemampuan penggunaan huruf kapital adalah 33% atau tergolong kategori cukup. Persentase nilai rata-rata tertinggi terletak pada kategori kemampuan cukup, yakni sebanyak 22 peserta didik atau 96%, dan pada kategori kemampuan kurang terdapat 1 peserta didik atau 4%.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan penggunaan huruf kapital dalam menulis karangan peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember sebagai berikut.

1. Peserta didik kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi

Hasil wawancara ditemukan bahwa peserta didik masih kurang memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal tersebut dapat membuat peserta didik tidak memahami dan tidak mampu menguasai materi pembelajaran yang dilaksanakan. Kurangnya memperhatikan guru saat menjelaskan dapat mempengaruhi tingkat kemampuan peserta didik dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran menulis.

2. Minat baca peserta didik

Kemampuan penggunaan huruf kapital dalam menulis karangan dipengaruhi pula oleh faktor rendahnya minat baca peserta didik. Menulis dan membaca merupakan 2 aspek keterampilan berbahasa yang berkaitan satu sama lain serta tidak dapat dipisahkan. Kurangnya keinginan dan pembiasaan kegiatan membaca peserta didik mempengaruhi pada rendahnya kemampuan menulis peserta didik, dan ini tampak dalam kemampuan penggunaan huruf kapital dalam menulis karangan berdasarkan pokok pikiran.

3. Penggunaan alat dan media pembelajaran

Media pembelajaran saat ini cukup banyak dan mudah diakses oleh peserta didik melalui internet. Adanya kemudahan tersebut dapat membuat peserta didik memanfaatkan sekaligus dapat meningkatkan kemampuan menulis, khususnya kemampuan penggunaan huruf kapital dalam menulis karangan berdasarkan pokok pikiran.

4. Dorongan orang tua peserta didik

Peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu di rumah daripada di sekolah. Pembelajaran menulis tidak hanya dilakukan di sekolah yang didampingi oleh guru. Pembelajaran menulis dapat dilakukan di rumah dan didampingi oleh orang tua peserta didik. Di rumah, peserta didik melakukan pembelajaran menulis dengan pendampingan dari orang tua sehingga peserta didik dapat mengurangi kesalahan dan meningkatkan kemampuan menulis, khususnya kesalahan dan kemampuan penggunaan huruf kapital.

5. Tingkat kecerdasan peserta didik

Tingkat kecerdasan peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember tidak dapat disamaratakan. Tingkatan kecerdasan tersebut terdapat peserta didik yang cerdas, cukup, dan kurang. Bagi peserta didik yang cerdas lebih mudah menerima dan menerapkan penjelasan materi dengan baik. Bagi peserta didik yang kurang cerdas, maka perlu sering berlatih dan mencoba, meningkatkan minat baca, sering bertanya, serta guru perlu menjelaskan perlahan-lahan agar peserta didik mampu menerima penjelasan materi dan menerapkan dengan baik.

Upaya yang dilakukan untuk peningkatan kemampuan penggunaan huruf kapital peserta didik dalam menulis karangan berdasarkan pokok pikiran adalah sebagai berikut.

1. Guru menggunakan multimetode dalam pembelajaran

Guru tidak hanya menggunakan satu metode pembelajaran, melainkan menggunakan berbagai metode pembelajaran. Metode tersebut diharapkan peserta didik dapat mempraktikkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

2. Guru membimbing peserta didik secara bertahap

Proses pembelajaran dilakukan secara bertahap, terutama pembelajaran menulis. Guru memulai pembelajaran menulis dengan mengenalkan penggunaan huruf kapital, tanda baca, tata aturan penulisan alinea, dan penyusunan paragraf. Kegiatan yang dilaksanakan selanjutnya, yaitu pemberian tugas untuk mengetahui pemahaman peserta didik. Apabila peserta didik belum memahami materi yang telah disampaikan, maka guru mengulang kembali hingga peserta didik mampu memahami materi pembelajaran. Khususnya pembelajaran menulis dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital.

3. Guru memberikan motivasi dan dorongan peserta didik

Guru senantiasa mengingatkan peserta didik untuk selalu belajar, mengerjakan tugas dari guru, serta mengumpulkan tugas tersebut dengan tepat waktu.

4. Motivasi dan dukungan lingkungan keluarga

Guru berperan untuk memotivasi dan mendukung peserta didik dalam pembelajaran, tetapi peran guru saja tidak cukup. Motivasi dan dukungan lingkungan keluarga juga dibutuhkan untuk peningkatan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran menulis dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital dengan baik dan benar.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada karangan berdasarkan pokok pikiran peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kemampuan penggunaan huruf kapital dalam menulis karangan berdasarkan pokok pikiran peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember secara keseluruhan dapat dikategorikan cukup. Nilai rata-rata kemampuan penggunaan huruf kapital dalam menulis karangan peserta didik adalah 9 atau 33% dan tergolong pada kategori kemampuan cukup.
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan penggunaan huruf kapital dalam menulis karangan berdasarkan pokok pikiran peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember terbagi menjadi lima faktor, yaitu: (1) peserta didik kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi; (2) rendahnya minat baca peserta didik; (3) rendahnya minat peserta didik menggunakan alat dan media pembelajaran; (4) kurangnya dorongan orang tua peserta didik; dan (5) tingkat kecerdasan peserta didik.
3. Upaya peningkatan kemampuan penggunaan huruf kapital dalam menulis karangan berdasarkan pokok pikiran peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember dilakukan dengan 4 cara, yaitu: (1) guru menggunakan multi metode dalam pembelajaran; (2) guru membimbing peserta didik secara bertahap; (3) guru memberi motivasi dan dorongan pada peserta didik; serta (3) motivasi dan dukungan lingkungan keluarga.

Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

1. Bagi Peserta Didik, sebaiknya melakukan pembiasaan menulis, membaca, menggunakan serta memanfaatkan media pembelajaran. Kebiasaan-kebiasaan tersebut dapat meningkatkan perhatian peserta didik dalam penggunaan ejaan, sehingga mampu mengurangi kesalahan dalam setiap penulisan, khususnya kesalahan penggunaan huruf kapital.

2. Bagi Guru, seyogyanya melakukan upaya-upaya peningkatan kemampuan menulis peserta didik secara terus-menerus dan berkembang agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan menulis serta penggunaan ejaan dengan baik, khususnya dalam meningkatkan kemampuan penggunaan huruf kapital dalam menulis karangan berdasarkan pokok pikiran peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember.
3. Bagi Kepala Sekolah, sebaiknya perlu membuat peraturan pembiasaan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar untuk warga sekolah selama berkomunikasi di lingkungan sekolah, serta selalu mengontrol hasil capaian pembelajaran peserta didik, khususnya capaian pembelajaran peserta didik kelas V SDN Balungkidul 02 Jember.
4. Bagi Peneliti, sebaiknya terus belajar dan memperbaiki kesalahan dalam penulisan dan tetap memperhatikan ejaan, terutama penggunaan huruf kapital.
5. Bagi Peneliti Lain, diharapkan penelitian mengenai kemampuan penggunaan huruf kapital dalam menulis karangan berdasarkan pokok pikiran dapat dijadikan gambaran untuk menunjang pembelajaran bahasa, sebagai referensi, serta sebagai perbandingan dalam melakukan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan kemampuan menulis, terutama kemampuan penggunaan huruf kapital.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiyah, S. (1993). *Pedoman Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Arifin, Z., dan Tasai, A. (2009). *Cermat Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Akademika Presindo.
- Arikunto, S. (2013). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dalman. (2014). *Keterampilan Membaca*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Ferdian. (2019). Pengertian, Fungsi, Pola Pengembangan dan Ciri Paragraf dalam Bahasa Indonesia. *Jurnal ZIRAH*, 1(1), 19-20.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Paragraf*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Kristiantari, R. (2004). *Menulis Deskripsi dan Narasi*. Sidoarjo: Media Ilmu.
- Mulyati, Y. (2015). *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Nalurita, A., & Rusmana, N. (2017). Kesalahan Penggunaan Penulisan Huruf Kapital pada Paragraf Deskripsi di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 1-9.
- Pujiono, S. (2019). *Pendalaman Materi Bahasa Indonesia Modul 5 Keterampilan Berbahasa Produktif*. Kemdikbud.
- Purwandari, R., & Qo'niah. (2015). *Buku Pintar Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Istana Media.
- Rahardi, K. (2009). *Penyuntingan Bahasa Indonesia untuk Karang-Mengarang*. Jakarta: Erlangga.
- Rahim, S. (2014). Peningkatan Kemampuan Menggunakan Huruf Kapital Siswa Kelas V SD Inpres 2 Mepanga Melalui Metode Pemberian Tugas. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(6), 204-2018.
- Shara, A. W. (2019). Analisis Kemampuan Menentukan Huruf Kapital dan Tanda Baca pada Karangan Deskripsi Siswa Kelas V SD Negeri 161 Pekanbaru. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(2), 346-352. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i2.6658>
- Simartama, J. (2019). *Kita Menulis: Semua Bisa Menulis Buku*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Sriyanto. (2014). *Seri Penyuluhan Bahasa Indonesia: Ejaan*. Jakarta: Pusat Pembinaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Subandi, A., Satrijono, H., & Suhartiningsih, S. (2014). Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Sugestif dengan Menggunakan Media Gambar Seri Siswa Kelas V SDN Arjasa 02 Jember Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Edukasi*, 1(1), 1-4. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v1i1.1024>
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Widyamartaya. (1990). *Seni Menuangkan Gagasan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Yunus, M. (2014). *Menulis 1*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Zaenudin, T. (2015). *Pembelajaran Mengarang Deskripsi di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA SISWA KELAS III SDN SIDOKLUMPUK SIDOARJO

Azizatul Imtihana^{1✉}, Eviyanti Asmaul Kusnah²

^{1,2} Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia
e-mail: Iazizatul17@gmail.com¹, eviyanti.asmaul03@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik menggunakan metode mind mapping dalam menyusun ide-ide pokok dari sebuah konsep menjadi sebuah peta pikiran yang mudah dipahami oleh siswa. Kurangnya antusiasme, rasa percaya diri, dan intonasi pengucapan yang baik dalam diri siswa yang menyebabkan kurang maksimalnya dalam keterampilan berbicara. Objek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Sidoklumpuk Sidoarjo. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Istilah dalam bahasa Inggris adalah Classroom Action Research (CAR), yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas dengan menggunakan desain penelitian menurut Kemmis dan Mc. Taggart. Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian adalah wawancara, tes dan observasi. Pada siklus I terdapat 5 siswa yang tuntas dengan skor nilai ≥ 75 dan 23 siswa yang belum tuntas, presentase kriteria keberhasilan siklus I adalah 17,8% dan hasil observasi aktivitas siswa pada proses pembelajaran siklus I yaitu 56,25%. Selanjutnya, pada siklus II terdapat 25 siswa mencapai kriteria keberhasilan, 3 siswa belum mencapai kriteria keberhasilan, aktivitas siswa pada proses pembelajaran siklus II yaitu 93,75%. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode mind mapping dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SDN Sidoklumpuk Sidoarjo.

Kata Kunci: keterampilan berbicara, *mind mapping*, aktivitas

IMPLEMENTATION OF MIND MAPPING LEARNING METHOD TO IMPROVE SPEAKING SKILLS IN THIRD GRADE STUDENTS SIDOKLUMPUK SDN SIDOARJO

ABSTRACT

This research aims to improve students' speaking skills using the mind mapping method in compiling the main ideas of a concept into a mind map that is easily accessible by students. Lack of enthusiasm, confidence, and good intonation of pronunciation in students which causes less than optimal in speaking skills. The object of this research is the third grade students of SDN Sidoklumpuk Sidoarjo. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The term in English is Classroom Action Research (CAR), which is a research activity carried out in the classroom using a research design according to Kemmis and Mc. Taggart. The data collection techniques used by the research are interviews, tests and observations. In the first cycle there were 5 students who finished with a score of 75 and 23 students who had not finished, the presentation of the success criteria for the first cycle was 17.8% and the results of observing student activities in the first cycle learning process were 56.25%. Furthermore, in the second cycle there were 25 students who achieved the success criteria, 3 students had not reached the success criteria, the student activity in the second cycle learning process was 93.75%. Thus, the implementation of learning using the mind mapping method can improve the speaking skills of third grade students at SDN Sidoklumpuk Sidoarjo.

Keywords: speaking skill, *mind mapping*, activity

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
19 Juni 2022	27 Juni 2022	28 Juni 2022	30 Juni 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan juga merupakan salah satu komponen yang menentukan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam suatu bangsa (Atiyah, 2019). Pendidikan menjadi suatu faktor keberhasilan dan kegagalan dari suatu bangsa. Pendidikan yang ideal tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan kini, tetapi sudah seharusnya menjadi suatu upaya untuk mengantisipasi masa depan. Proses Pendidikan harus diikuti dengan kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan agar mampu menghadapi masa yang akan datang (Suwandewi, Wibawa, dan Citra: 2017).

Pada abad 21 dalam bidang pendidikan, tidak hanya bergantung pada pengetahuan (*knowledge*) akan tetapi keterampilan pun ikut serta berperan dalam pembelajaran abad ke-21. Menurut Trilling & Fadel (Wijaya, Sutjimat, dan Nyoto 2016: 267) berpendapat bahwa keterampilan abad 21 adalah (1) *life and career skills*, (2) *learning and innovation skills*, dan (3) *information media and technology skills*. Sejalan dengan pendapat Istiq'faroh (2022) proses belajar mengajar harus mempertimbangkan gaya mengajar, penggunaan media pembelajaran, pola interaksi dengan siswa, dan proses stimulasi. Adapun kemampuan 4C menurut Anies Baswedan (Republika, 2016) yaitu : 1) *Critical thinking* (berpikir kritis) adalah kemampuan siswa dalam berpikir kritis berupa bernalar, mengungkapkan, menganalisis dan menyelesaikan masalah. Di era saat ini *critical thinking*, juga digunakan untuk menangkal dan menyeleksi paham revolusioner yang dianggap tidak masuk akal. 2) *Communication* (komunikasi) adalah bentuk nyata keberhasilan pendidikan dengan adanya komunikasi yang baik dari para pelaku pendidikan demi peningkatan kualitas pendidikan. 3) *Collaboration* (kolaborasi) adalah mampu bekerja sama, saling bersinergi dengan berbagai pihak dan bertanggung jawab dengan diri sendiri, masyarakat dan lingkungan. Dengan demikian ia akan senantiasa berguna bagi lingkungannya. 4) *Creativity* (kreativitas) adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Kreativitas peserta didik perlu diasah setiap hari agar menghasilkan inovasi baru bagi dunia pendidikan. Kreatifitas membekali seorang peserta didik yang memiliki daya saing dan memberikan sejumlah peluang baginya untuk dapat memenuhi segala kebutuhan hidupnya.

Dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran, ada berbagai upaya yang dapat dilakukan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan adanya peningkatan motivasi belajar pada peserta didik. Menurut Purwa (2013) motivasi belajar ialah segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada seseorang yang melakukan suatu kegiatan pembelajaran agar mejadi lebih giat lagi dalam belajar untuk memperoleh prestasi yang lebih baik lagi. Sedangkan menurut Donni (2015) motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, baik dalam proses maupun dalam pencapaian hasil belajar. Motivasi belajar merupakan peranan penting dalam dalam memberikan antusias, semangat dan rasa senang dalam belajar, sehingga peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi maka akan memiliki energi yang lebih banyak untuk mengikuti kegiatan belajar, yang pada akhirnya akan mampu memperoleh prestasi yang lebih baik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SD Negeri Sidoklumpuk kelas III-D pada tanggal 09 Maret 2022, keterampilan berbicara peserta didik kelas III-D dirasa kurang. Peserta didik di kelas III-D lebih banyak didominasi oleh peserta didik yang pendiam. Misalnya ketika presentasi di depan kelas, peserta didik perlu ditunjuk terlebih dahulu oleh guru. Setelah ditunjuk oleh guru ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil tugasnya, kebanyakan peserta didik masih kurang percaya diri dan bernada pelan dalam intonasinya. Kurangnya antusiasme dan rasa percaya diri dalam diri peserta didik yang menyebabkan kurang maksimalnya dalam keterampilan berbicara.

Keterampilan berbicara menduduki tempat utama dalam memberi dan menerima informasi serta memajukan hidup dalam peradaban modern (Firmansyah, 2018). Kegiatan berbicara sebagai

bagian dari keterampilan berbahasa sangat penting, baik dari segi pengajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari (Darmuki & Hariyadi, 2019). Keterampilan berbicara merupakan salah satu bentuk perilaku manusia yang melibatkan faktor fisik, neurologis, linguistik, dan psikologis secara luas. Faktor-faktor tersebut dapat dijadikan sebagai penentu keberhasilan berbicara sehingga faktor tersebut harus diperhatikan pada saat menentukan seseorang untuk mampu atau tidaknya berbicara (Priatna & Setyarini, 2020). Keterampilan berbicara termasuk ke dalam salah satu bahasa lisan. Bahasa lisan umumnya termasuk muatan pembelajaran yang sulit bagi guru di sekolah. Kesulitan tidak hanya dialami oleh guru saja tetapi juga dialami oleh siswa. Kesulitan tersebut diwujudkan dalam dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Sukma et al., 2019)

Berdasarkan uraian masalah yang ada dilapangan tersebut diperlukan solusi metode pembelajaran *Mind mapping* untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas III-D SD Negeri Sidoklumpuk. Menurut Prasetyo (2016) salah satu cara yang dilakukan dalam menyampaikan pembelajaran yaitu metode. Seorang pendidik dituntut untuk membuat proses pembelajaran menarik dengan menggunakan metode yang akan membuat peserta didik terlibat aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. *Mind mapping* merupakan metode pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam menyusun ide-ide pokok dari sebuah konsep menjadi sebuah peta pikiran yang mudah dipahami oleh peserta didik. Darusman (2014). Sedangkan dalam Syafruddin (2016), menurut Carrollin Edward mendefinisikan bahwa *Mind mapping* ialah cara paling efektif dan efisien untuk memasukkan, menyimpan, dan mengeluarkan data dari otak. Sistem ini bekerja sesuai dengan cara kerja alami otak kita, sehingga dapat mengoptimalkan seluruh potensi dan kapasitas otak manusia.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Felosifi (2016) dengan judul Penerapan Metode *Mind mapping* Pada Pembelajaran Matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Mind mapping* dapat meningkatkan nilai siswa. Dengan demikian judul dari penelitian ini yaitu “Penerapan Metode Pembelajaran *Mind mapping* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas III SDN Sidoklumpuk Sidoarjo.

KAJIAN TEORI

Metode Pembelajaran

Menurut Trianto (dalam Nasution, 2017: 9) menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Sedangkan menurut Roestiyah (dalam Nasution, 2017: 10) mengatakan bahwa setiap proses pembelajaran wajib menggunakan metode-metode pembelajaran agar pembelajaran tersebut dapat maksimal. Dalam menggunakan metode pembelajaran di sekolah, seorang guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang berbeda-beda antara kelas yang satu dengan kelas yang lain, dengan demikian dituntut adanya kemampuan guru dalam menguasai dan menerapkan berbagai macam metode pembelajaran. Semakin baik metode itu, makin efektif pula pencapaian tujuan Surakhmad. (Nasution, 2017: 10)

Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan pendidik untuk merancang proses belajar mengajar. Metode pembelajaran ini di implementasikan untuk membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Sehingga seorang pendidik harus kreatif dalam memilih metode pembelajaran yang akan di terapkan dalam proses belajar mengajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dalam kelas.

Mind Mapping

Mind mapping adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah untuk memetakan pikiran-pikiran peserta didik (Sulichah, 2018). Juga menuntut siswa untuk belajar lebih aktif sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru (Devi, Yuliaratiningsih & Mulyati, 2015). Menurut Shoimin (2014), langkah-langkah metode pembelajaran *mind mapping* adalah sebagai berikut: 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, 2) Guru menyajikan materi, 3) Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok yang anggotanya dua orang, 4) Siswa merancang peta pikiran, 5) Siswa mempresentasikan hasil diskusi secara berkelompok, 6) Kesimpulan.

Metode *mind mapping* mempunyai kelebihan-kelebihan yang berdampak positif bagi pembelajaran, seperti yang dikemukakan menurut Warseno (dalam Agustina, 2013: 9) Beberapa kelebihan menggunakan *Mind Mapping* ini yaitu : a. Dapat melihat gambaran secara menyeluruh dengan jelas; b. Dapat melihat detailnya tanpa kehilangan benang merah antar topik; c. Terdapat pengelompokan informasi; d. Menarik perhatian mata dan tidak membosankan; e. Memudahkan kita berkonsentrasi; f. Proses pembuatannya menyenangkan karena melibatkan gambar, warna, dan lain-lain, serta; g. Mudah mengingatnya karena ada penanda visualnya. Sedangkan kekurangan dalam membuat *mind mapping* terletak pada waktu yang dibutuhkan relatif lama dan banyaknya alat tulis yang harus digunakan seperti sepidol, pensil warna. Selibuhnya Warseno (dalam Agustina, 2013: 9) juga mengungkapkan bahwa penggunaan metode *mind mapping* tidak terlepas dari adanya kekurangan. Kekurangan tersebut diantaranya: a) Hanya peserta didik yang aktif yang terlibat, b) Tidak sepenuhnya murid belajar, c) *Mind map* peserta didik bervariasi sehingga guru akan kewalahan memeriksa *mind map* peserta didik.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *Mind Mapping* merupakan salah satu metode pembelajaran yang digunakan untuk memaksimalkan potensi pikiran peserta didik dengan menggunakan otak kanan dan otak kiri secara sinkron. Dalam metode *Mind mapping* memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan metode *Mind mapping* memudahkan peserta didik dalam mengingat informasi secara menyeluruh dengan membuat peta konsep. Sedangkan kekurangan metode *mind mapping* yaitu banyak waktu yang terbuang untuk menulis kata-kata yang tidak memiliki hubungan dengan ingatan.

Keterampilan Berbicara

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Ningsih, 2014: 245) keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Kegiatan berbicara sebagai bagian dari keterampilan berbahasa sangat penting, baik bagi pengajaran maupun di dalam kehidupan sehari-hari (Darmuki dkk., 2018). Menurut Tarigan (Muna, Degeng, dan Hanurawan, 2019: 1557) menyampaikan bahwa berbicara merupakan keterampilan yang menggunakan cara untuk mengeluarkan ekspresinya melalui bahasa lisan. Menurut (Muna, Degeng, dan Hanurawan, 2019: 1557) berbicara merupakan keterampilan yang paling penting dan esensial, penguasaan dalam keterampilan ini menggambarkan tentang pembicara yang memiliki pengetahuan yang lebih tepat. Pencapaian kompetensi keterampilan berbicara pun juga dapat membantu siswa untuk menunjang keterampilan yang lainnya seperti baca dan tulis. Keterampilan siswa bicara dapat jauh lebih memudahkan penyimaknya dalam mendengarkan apa yang sedang dibicarakan.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan dalam mengungkapkan suatu ide, gagasan yang dimiliki melalui bahasa lisan. Keterampilan berbicara pada dasarnya dimiliki oleh semua orang, hanya saja keterampilan berbicara yang baik dan dapat menghipnotis pendengarnya itu hanya beberapa orang

yang dapat melakukannya. Seseorang dapat memiliki keterampilan berbicara dengan cara di latih kemampuan *public speaking* nya.

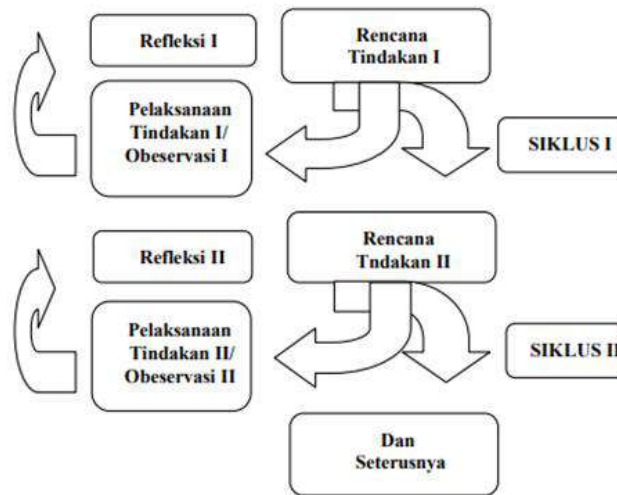
Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Menurut Septianti dan Afiani (2020:9) Karakteristik peserta didik sangat penting untuk diketahui oleh pendidik, karena ini sangat penting untuk dijadikan acuan dalam merumuskan strategi pengajaran. Strategi pengajaran terdiri atas metode dan teknik atau prosedur yang menjamin siswa mencapai tujuan. Menurut Suparno (Septianti dan Afiani, 2020:11) siswa yang berada pada tahap pemikiran operasional konkret sudah memiliki kecakapan berpikir logis, tetapi hanya melalui benda-benda konkret sehingga semua komponen pembelajaran perlu disesuaikan dengan kemampuan tersebut. Sebaliknya, mereka yang sudah berada pada tahap operasi formal sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola berpikir “kemungkinan”. Mereka sudah dapat berpikir ilmiah, baik deduktif maupun induktif, serta mampu menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesis. Oleh sebab itu, komponen-komponen pembelajaran sudah dapat dirancang sedemikian rupa untuk diarahkan pada kemampuan tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik siswa sekolah dasar menjadi acuan dalam merumuskan strategi dan metode pengajaran. Siswa sekolah dasar berada pada tahap pemikiran operasional konkret, yang sudah memiliki kecakapan berpikir logis, tetapi hanya melalui benda-benda konkret sehingga semua komponen pembelajaran perlu disesuaikan dengan kemampuan tersebut. Dalam hal ini pendidik perlu melakukan pendekatan secara personal untuk mengetahui karakteristik peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR), yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Wardani (2002:14) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Kemmis dan Mc. Taggart (Somadoyo, 2013) berpendapat bahwa, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri. Berikut desain penelitian PTK yang merujuk pada desain penelitian menurut Kemmis dan Mc. Taggart.



Gambar 1. Desain Penelitian Kemmis dan Mc. Taggart

Lokasi penelitian yang diambil adalah SD Negeri Sidoklumpuk. Sekolah tersebut terletak di Jalan Monginsidi Sidoklumpuk, Kecamatan Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur. Subjek penelitian adalah siswa kelas III sekolah dasar. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan beberapa Teknik. Teknik yang digunakan diantaranya: 1) Wawancara, wawancara merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif (Sukmadinata, 2016) Wawancara digunakan untuk analisis permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran; 2) Tes, menurut Arikunto (2012:46) tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangkanketerangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan cepat dan tepat. Tes merupakan evaluasi tertulis untuk mengetahui hasil belajar atau kemampuan siswa memahami materi peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah baik pra siklus maupun tindakan siklus. 3) Observasi, menurut Muslich (2011:58) menyatakan observasi tindakan kelas berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan dan prosesnya. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif, dimana observer terlibat langsung dengan aktivitas yang dilakukan oleh sumber yang diteliti.

HASIL PENELITIAN

Tindakan Siklus I

Perencanaan tindakan dilakukan sebelum siklus I. Peneliti dan guru berdiskusi terkait waktu pelaksanaan tindakan serta perangkat pembelajaran yang di perlukan. Peneliti dan guru merencanakan RPP dengan metode *mind mapping* dipadu dengan model pembelajaran kooperatif yang akan dilaksanakan untuk siklus I. Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran, lembar tes peningkatan keterampilan berbicara, dan lembar observasi metode pembelajaran *mind mapping*.

Pertemuan pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2022. Alokasi waktu pada setiap pertemuan dilaksanakan selama 70 menit. Pelaksanaan pembelajaran metode *mind mapping* dipadukan dengan model pembelajaran *kooperatif learning* pada siklus I. Pelaksanaan pembelajaran tahap orientasi. Pada tahap orientasi kegiatan yang dilaksanakan yaitu siswa mau mendengarkan dengan seksama tujuan pembelajaran yang disampaikan guru. Pada tahap ini juga guru melakukan presensi dan pembagian nomor absen yang ditempelkan pada bagian dada siswa untuk memudahkan guru dalam penilaian. Pelaksanaan pembelajaran tahap orientasi terlaksana

dengan baik pada pertemuan pertama. Pelaksanaan pembelajaran tahap guru menyajikan materi. Materi yang disajikan yaitu terdapat pada tema 7 terkait perkembangan teknologi sandang dan ide pokok pada teks bacaan. Pada tahap ini kegiatan yang terlaksana yaitu siswa bersama guru bertanya jawab tentang teknologi produksi sandang serta ide pokok sesuai dengan pengetahuan masing-masing. Hal ini dapat terlaksana dalam pertemuan pertama.

Pelaksanaan pembelajaran tahap pengorganisasian. Dalam tahap ini pada pertemuan pertama, kegiatan dapat terlaksana dengan baik. Guru membentuk siswa menjadi 14 kelompok yang anggotanya berisi 2 siswa langsung ditentukan sesuai teman sebangkunya. Pada tahap ini juga, guru membagikan teks bacaan yang berjudul “Bahan Dasar Pakaian” pada setiap kelompok mendapatkan satu lembar teks bacaan. Pembagian kertas HVS untuk tempat pengerjaan tugas pada tiap kelompok juga dilakukan.

Pelaksanaan pembelajaran merancang peta pikiran. Siswa di intruksikan untuk menyiapkan alat tulis yang akan dipergunakan untuk membuat peta pikiran. Guru membimbing siswa untuk menemukan ide pokok paragraf pertama pada teks bacaan “Bahan Dasar Pakaian”. Siswa mau berkreasi dalam pembuatan peta pikiran dalam berbagai bentuk. Pelaksanaan pembelajaran tahap akhir, yaitu mempresentasikan hasil peta pikiran berdasarkan ide pokok pada teks bacaan. Siswa bersama anggota kelompok maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil peta pikiran dengan bimbingan guru. Kelompok maju secara beurutan sesuai urutan nomor kelompoknya. Siswa menceritakan kembali teks isi bacaan dengan bahasa sendiri sesuai ide pokok yang telah dibuat peta pikiran secara bergantian. Guru melakukan penilaian berdasarkan nomor absensi siswa yang ditempelkan di dada sebelah kiri. Siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan terkait pembelajaran hari itu.

Hasil keterampilan berbicara siklus I diperoleh melalui presentasi untuk menceritakan kembali peta pikiran menggunakan bahasa sendiri. Sebanyak 28 siswa mengikuti tes keterampilan berbicara ini. Ada beberapa aspek yang di amati yaitu lafal, intonasi, pilihan kata, keruntutan, keberanian, dan kelancaran.

Tabel 1. Hasil Keterampilan Berbicara Pada Siklus I.

No	Sekor Nilai	Jumlah Anak	Presentase
1.	≤ 75	23	82,1%
2.	≥ 75	5	17,8%

Berdasarkan hasil tes keterampilan berbicara pada siklus I menunjukkan terdapat 5 siswa yang tuntas dengan sekor nilai ≥ 75 dan 23 siswa yang belum tuntas. Presentase kriteria keberhasilan pada siklus I adalah 17,8%.

Pada pelaksanaan pembelajaran peneliti juga melakukan observasi terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Ada beberapa aspek yang digunakan peneliti dalam melakukan penilaian obserbasi, diantaranya yaitu disiplin, antusias, aktif, dan interaktif. Aspek-aspek tersebut diamati berdasarkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dari awal hingga akhir.

Tabel 2. Hasil Aktivitas Siswa Pada Siklus I.

Aktivitas Siswa	Presentase
Siswa mampu disiplin dalam diksi (pilihan kata) namun siswa kurang mampu melafalkan kata dengan antusias dan jelas, siswa kurang aktif memberikan intonasi saat berbicara dan siswa juga kurang interaktif dengan temnannya dalam membuat <i>mind mapping</i>	56,25%

Berdasarkan tabel diatas, maka hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada proses pembelajaran pada siklus I yaitu 56,25%. Proses pembelajaran sudah cukup berjalan dengan lancar tetapi peneliti perlu merubah strategi agar proses pembelajaran yang dilakukan dapat dilakukan dengan kondusif. Dalam proses pembelajaran yang kondusif itu nantinya diharapkan dapat menaikkan hasil penilaian aspek aktivitas siswa sesuai yang diharapkan oleh peneliti

Berdasarkan hasil tes, observasi dan diskusi dengan guru pada siklus I ada beberapa kekurangan selama proses pembelajaran berlangsung. Kekurangan yang harus diperbaiki sebagai dasar pengambilan tindakan pada siklus II, yaitu sebagai berikut. 1) Kegiatan yang tertera dalam Rencana Proses Pembelajaran (RPP) masih belum terlaksana secara maksimal, seperti pada tahap pembukaan tidak adanya penanaman nilai nasionalisme yang dilakukan. 2) Siswa masih terlihat bingung dengan tahapan pembuatan *mind mapping* / peta pikiran, karena siswa baru pertama kalinya membuat *mind mapping*. 3) Peralatan yang terbatas untuk pembuatan *mind mapping*, sehingga siswa tidak dapat memberi warna dan lebih berkreasi dalam pembuatan *mind mapping*. 4) Beberapa siswa kurang memperhatikan temannya saat melakukan presentasi didepan kelas

Tindakan Siklus II

Perencanaan pada siklus II dilaksanakan berdasarkan refleksi pada siklus I. Peneliti melakukan rencana perbaikan sebagai berikut. 1) Pada tahap awal pembelajaran peneliti menambah penanaman nilai nasionalisme. 2) Guru menjelaskan langkah-langkah pembuatan *mind mapping*. 3) guru mengintruksikan siswa untuk membawa peralatan untuk mewarnai hasil peta pikiran yang dibuatnya. 4) Memilih secara acak kelompok yang akan melakukan presentasi dengan menggunakan *game* serta diterapkan sistem reward dan *punishment* dengan tujuan membuat siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran tahap orientasi. Pada tahap orientasi seluruh siswa menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” dan melakukan salam hormat. Pada kegiatan selanjutnya siswa mendengarkan tujuan pembelajaran dengan seksama dan membawa peralatan lengkap yang telah diintruksikan guru untuk menunjang pembuatan *mind mapping* selama proses pembelajaran. Pada tahap ini juga guru melakukan presensi dan pembagian nomor absen untuk memudahkan guru dalam penilaian. Pelaksanaan pembelajaran tahap pengorganisasian. Siswa dibagi menjadi 14 kelompok yang anggotanya berisi 2 siswa yang heterogen. Siswa berkelompok dengan teman yang dipilihkan oleh guru.

Pelaksanaan pembelajaran tahap pemberian materi. Pada tahap ini juga, guru membagikan teks bacaan yang berjudul “Mengolah Bahan Dasar Pakaian” pada setiap kelompok mendapatkan satu lembar teks bacaan. Pembagian kertas HVS untuk tempat pengerjaan tugas pada tiap kelompok juga dilakukan. Semua siswa menunjukkan alat untuk mewarnai peta pikiran yang dibuat sesuai dengan kreativitas masing-masing kelompok. Siswa dengan bimbingan guru membuat peta pikiran dari ide pokok pada teks bacaan.

Pelaksanaan pembelajaran merancang peta pikiran. Siswa di intruksikan untuk menyiapkan peralatan yang sudah diintruksikan pada siklus I yang akan dipergunakan untuk membuat peta pikiran seperti alat tulis, penggaris, spidol/pensil warna. Guru membimbing siswa untuk menemukan ide pokok paragraf pertama pada teks bacaan “Mengolah Bahan Dasar Pakaian”. Siswa mau berkreasi dalam pembuatan peta pikiran dalam berbagai bentuk. Pelaksanaan pembelajaran tahap akhir, yaitu sebelum mempresentasikan hasil peta pikiran berdasarkan ide pokok pada teks bacaan, guru mengajak siswa bermain *game* bernyanyi dengan spidol berjalan. Guru dan siswa bernyanyi bersama-sama dan siswa diminta untuk menjalankan spidol dari kelompok satu ke kelompok lainnya. Pada saat guru berkata *stop* siswa berhenti bernyanyi dan tempat kelompok terakhir yang menjadi tempat berhentinya spidol, maka kelompok tersebut yang

maju terlebih dahulu. Siswa bersama anggota kelompok maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil peta pikiran dengan bimbingan guru. Siswa maju secara acak sesuai hasil dari *game* bernyanyi dengan spidol berjalan. Siswa menceritakan kembali teks isi bacaan dengan bahasa sendiri sesuai ide pokok yang telah dibuat peta pikiran secara bergantian. Guru melakukan penilaian berdasarkan nomor absensi siswa yang ditempatkan di dada sebelah kiri. Siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan terkait pembelajaran hari itu.

Hasil keterampilan berbicara siklus II diperoleh melalui tes keterampilan berbicara yang dimana tesnya sama dengan yang diberikan ketika pra tindakan dan siklus I. Ada beberapa aspek yang di amati yaitu lafal, intonasi, pilihan kata, keruntutan, keberanian, dan kelancaran. Sebanyak 28 siswa mengikuti tes keterampilan berbicara ini.

Tabel 3. Hasil Tes Keterampilan Berbicara Pada Siklus II.

No	Sekor Nilai	Jumlah Anak	Presentase
1.	≤ 75	3	10,7%
2.	≥ 75	25	89,2%

Berdasarkan hasil tes ketarampilan berbicara pada siklus II menunjukkan terdapat 25 siswa yang mencapai kriteria keberhasilan dan 3 siswa yang belum mencapai kriteria keberhasilan. Pada pelaksanaan pembelajaran peneliti juga melakukan observasi terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Ada beberapa aspek yang digunakan peneliti dalam melakukan penilaian obserbasi, diantaranya yaitu disiplin, antusias, aktif, dan interaktif. Aspek-aspek tersebut diamati berdasarkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dari awal hingga akhir.

Tabel 4. Hasil Aktivitas Siswa Pada Siklus II

Aktivitas Siswa	Presentase
Siswa mampu disiplin dalam diksi (pilihan kata) namun siswa sangat mampu melafalkan kata dengan antusias dan jelas, siswa sangat aktif memberikan intonasi saat berbicara dan siswa juga sangat interaktif dengan temnannya dalam membuat <i>mind mapping</i>	93,75%

Berdasarkan tabel diatas, maka hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada proses pembelajaran pada siklus II yaitu 93,75%. Aktivitas siswa pada proses pembelajaran mengalami peningkatan dari berbagai aspek. Proses pembelajaran lebih kondusif sebab siswa mulai memperhatikan intruksi-intruksi yang di perintahkan oleh guru. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pada proses pembelajaran siklus II aktivitas siswa mengalami peningkatan.

Secara keseluruhan pembelajaran pada siklus II tidak terkendala suatu hal yang berarti. Rencana tindakan yang telah dirumuskan semuanya terlaksana dengan baik. Pembelajaran berlangsung secara kondusif yang membuat siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran dan mampu membuat *mind mapping* / peta pikiran. Siswa mampu mencapai aspek-aspek keterampilan berbicara. Hasil peningkatan yang diperoleh menunjukkan bahwa tindakan dalam penelitian ini dikatakan berhasil.

PEMBAHASAN

Pada siklus II, hasil presentase keberhasilan dalam keterampilan berbicara mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan presentase keberhasilan dalam keterampilan berbicara pada siklus I. Presentase keberhasilan dalam keterampilan berbicara mengalami peningkatan dari 17,8% atau sebanyak 5 siswa pada siklus I meningkat menjadi 89,2% atau 25 siswa pada siklus II.

Peningkatan pencapaian keberhasilan dalam keterampilan berbicara dapat dilihat dalam diagram berikut.



Gambar 2. Hasil Tes Keterampilan Berbicara

Berdasarkan dari hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas III SDN Sidoklumpuk Sidoarjo mengalami peningkatan saat menggunakan metode *mind mapping*. Sehingga tindakan yang dilaksanakan dalam penelitian dapat dikatakan berhasil tanpa ada tindakan lagi. Pada siklus II, presentase hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan. Peningkatan presentase dari hasil observasi aktivitas siswa yakni 56,25% pada siklus I meningkat menjadi 93,75% pada siklus II. Peningkatan pencapaian hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat dalam diagram berikut.



Gambar 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan dari hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa kelas III SDN Sidoklumpuk Sidoarjo mengalami peningkatan. Siswa lebih semangat dan antusias dalam proses pembelajaran. Kondisi kelas saat proses pembelajaran sangat kondusif, sehingga tindakan yang dilaksanakan dalam penelitian dapat dikatakan berhasil tanpa ada tindakan lagi.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara pada setiap aspeknya. Presentase keberhasilan dalam keterampilan berbicara mengalami peningkatan dari 17,8% atau sebanyak 5 siswa pada siklus I meningkat menjadi 89,2% atau 25 siswa pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran *mind mapping* dapat membuat siswa lebih berantusias dalam mengikuti pembelajaran karena dapat berkreasi sesuai kemauan mereka dalam membuat *mind mapping*. Karena sudah mencapai kriteria keberhasilan, maka penelitian dihentikan pada siklus II.

Hasil penelitian dalam observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan dalam setiap aspeknya. Peningkatan presentase dari hasil observasi aktivitas siswa yakni 56,25% pada siklus I meningkat menjadi 93,75% pada siklus II. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas siswa yang lebih kondusif dalam proses pembelajaran, lebih memperhatikan setiap intruksi yang diberikan. Karena sudah mencapai kriteria keberhasilan, maka penelitian dihentikan pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti sampaikan beberapa saran sebagai berikut. 1) Bagi pihak sekolah peneliti berharap metode pembelajaran *Mind Mapping* yang diterapkan disekolah mampu diterapkan pada kelas-kelas lain guna meningkatkan keterampilan berbicara setiap siswa; 2) Bagi guru peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan masukan bagi guru-guru untuk menerapkan metode *Mind Mapping* sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran, karena metode pembelajaran ini mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. 3) Bagi siswa peneliti berharap selama proses pembelajaran dengan metode *Mind Mapping* berlangsung siswa diharapkan mampu berkomunikasi dengan kelompoknya dan menjadi pendengar yang baik. Dengan saling berkomunikasi sehingga timbul percaya diri maka keterampilan berbicara siswa lebih meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, V. (2013). *Penerapan Mind Mapping dalam Pelajaran IPA Pada Materi Daur Air untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatif Siswa*. Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Atiyah, U., Asri Untari, M. F., & Nashir Tsalatsa, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Dengan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 46–52. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17284>
- Darmuki, A., & Hariyadi, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mahasiswa PBSI Tingkat IB IKIP PGRI Bojonegoro Tahun Akademik 2018/2019. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 256–267. <https://doi.org/10.24176/kredo.v2i2.3343>
- Darmuki, A., Andayani., Nurkamto, J., & Saddhono, K. (2018). The Development and Evaluation of Speaking Learning Model by Cooperative Approach. *International Journal of Instruction*. 11(2), 115-128. Retrived from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1174930>
- Darusman, R. (2014). Penerapan Metode Mind Mapping (Peta Pikiran) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP. *Infinity Journal*, 3(2), 164-173. <https://doi.org/10.22460/infinity.v3i2.p164-173>

- Devi, R. S., Yuliatiningsih, M. S., & Mulyati, T. (2015). Efektivitas Metode Mind Mapping Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Antologi UPI*, 3(2), 1-8.
- Felosifi, Rahma. (2016). Penerapan Metode Mind Mapping Pada Pembelajaran Matematika. *E-DuMath: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 185-192. <https://doi.org/10.52657/je.v2i2.181>
- Firmansyah, M. B. (2018). Model Pembelajaran Diskusi Berbasis Perilaku Berliterasi Untuk Keterampilan Berbicara. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, 8(2), 119–125.
- Huda, M. (2015). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istiq'faroh, N. (2022). The Profile of Student's Basic Teaching Skills through Blended Learning in Microteaching Courses during Covid-19 Pandemic. *Jurnal Basicedu: Journal of Elementary Education*, 6(2), 2586-2596. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2420>
- Kawuryan, S. P. (2020). *Karakteristik Siswa SD Kelas Rendah dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muna, E. N., Degeng, I. N. S., & Hanurawan, F. (2019). Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(11), 1557-1561. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i11.13045>
- Muslich. (2011). *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Nasution, M. K. (2018). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Kependidikan*, 11(01), 9-16.
- Ningsih, S. (2014). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Ber cerita Siswa Kelas III SD Negeri 1 Beringin Jaya Kecamatan Bumi Raya Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Online*, 2(4), 243-256.
- Nurdin, S., & Adriantoni. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 147–159. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2139>
- Purwa, Atmaja Prawira. (2013). *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Putra, Y. M. P. (2016). *Strategi 4 C Untuk Tingkatkan Mutu Pendidikan*. Retrived from <https://www.republika.co.id/berita/o24uep284/strategi-4c-untuk-tingkatkan-mutu-pendidikan>
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *AS-SABIQUN*, 2(1), 7-17. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.61_1
- Setiani, A., Priansa, D. J., & Kasmanah, A. (2015). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran: Cerdas, Kreatif dan Inovatif*. Bandung: Alfabeta
- Shoimin, Aris. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Ar-Ruzz Media
- Somadayo, S. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Suandewi, K., & Citra Wibawa, I. M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD No. 3 Kapal. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1), 59–66. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i1.10116>

- Sukma, E., Ritawati., Rahmatina., & Suriani, A. (2018). Problem in Language Teaching in Elementary School. *Advances in Social Science, Education adn Humanities Research*, 263, 58-63. <https://doi.org/10.2991/iclle-18.2018.8>
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Peneletian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sulichah, E. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(2), 71–77. <https://doi.org/10.30738/natural.v5i2.2965>
- Wardani. (2002). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1, 263-278.