



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 11372-11383

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Analisis Pembelajaran Seni Drama Untuk Melatih Kreativitas Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi

Ricky Gustiawan^{1✉}, Farida Mayar², Desyandri³

Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Padang

Email: kazao.gustiawan.ricky@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Pendidikan seni drama di SD mempunyai fungsi yaitu untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, memberi perkembangan estetik, dan membantu penyempurnaan kehidupan. Drama juga melatih kreativitas anak Usia Sekolah Dasar yang masih senang bermain, dengan bermain peran siswa dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pembelajaran seni drama dan melatih kreativitas pada anak usia SD dengan metode penelitian Studi Literatur yang mengumpulkan data dari research pustaka. Meningkatkan kreativitas dan akal. Dengan bermain peran kreativitas anak sedikit demi sedikit akan terasah, sehingga anak berusaha untuk membayangkan dunia impiannya dan akal-akal untuk membuat sesuatu itu sedikit demi sedikit akan muncul.

Kata Kunci: *Drama, Kreativitas, Sekolah Dasar.*

Abstract

Drama education in elementary schools has a function, namely to help the growth and development of children, provide aesthetic development, and help improve life. Drama also trains the creativity of elementary school-age children who still like to play, by role-playing students can develop their potential. This study aims to analyze drama learning and train creativity in elementary school age children with the Literature Study research method that collects data from literature research. Increase creativity and resourcefulness. By role-playing, the child's creativity will gradually be honed, so that the child tries to imagine the world of his imagination and the intellect to make something little by little will appear.

Keywords: *Drama, Creativity, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Drama adalah salah satu cabang seni pertunjukan yang paling kompleks karena di dalamnya memuat beragam unsur seni yang dapat digunakan sebagai media ekspresi estetis dalam setiap karyanya. Dengan demikian secara alamiah, Drama membutuhkan proses kerjasama kolaboratif antaranasir yang terlibat di dalamnya. Karena begitu beragamnya unsur yang terlibat atau dapat dilibatkan, seni Drama dapat ditinjau dan dipelajari dari bergaram sisi pula. Ada karya drama yang lebih mengedepankan unsur rupa, namun ada pula karya drama yang mengedepankan gerak, musik, kata-kata atau bahkan meramu semuanya ke dalam satu bentuk pertunjukan (Sarinah, 2019).

Tingkat fleksibilitas yang tinggi dari seni drama ini memungkinkan seseorang untuk ikut terlibat dalam sebuah produksi teater bahkan tanpa perlu bisa bermain drama. Ia bisa bertugas sebagai pengisi ilustrasi musik, pembuat dekorasi, penata rias dan busana atau bahkan hanya dengan menjadi portir. Menurut Amri (2016) Akan tetapi umumnya, seni drama hanya dipandang sebagai seni peran sehingga semua orang yang belajar drama berharap menjadi pemain drama lain tidak. Demikian pula dengan seni drama di sekolah utamanya dalam kegiatan ekstra kurikuler di mana pelatih lebih mengharapkan munculnya pemeran berkualitas baik daripada membangun proses kerja kolaboratif dalam berkarya. Keadaan ini merupakan cermin dari keberadaan seni drama yang hanya dipandang sebagai karya seni semata (Iswantara,2016).

Jika dipandang dari sisi pendidikan, seni drama sesungguhnya memiliki peran yang luar biasa utamanya dalam menanamkan nilai-nilai kepribadian. Dalam Yurnelis (2013) tidak hanya seni peran atau unsur seni lain tetapi mengelola kesemua unsur menjadi satu kesatuan itu membutuhkan kerjasama yang hebat di antara para pendukungnya. Dengan demikian bukan karya seni yang tersaji atau tergelar dengan baik dan estetis sesuai kaidah seni dan keseniman

tetapi proses kerja bersama dalam menciptakan karya itulah yang penting dan perlu ditekankan dalam edukasi. Seni drama di sekolah sudah selayaknya dipandang sebagai seni teater pendidikan dan bukan semata pelatihan kemampuan berdrama (San, 2015).

Sastra pada dasarnya merupakan ciptaan, sebuah kreasi bukan semata - mata sebuah imitasi. Karya sastra sebagai bentuk dan hasil sebuah pekerjaan kreatif pada hakikatnya adalah suatu media yang mendayagunakan bahasa untuk mengungkapkan tentang kehidupan manusia (Rosala,2016) . Oleh sebab itu, sebuah karya sastra, pada umumnya, berisi tentang permasalahan yang melingkupi kehidupan manusia. Kemunculan sastra lahir dilatar belakangi adanya dorongan dasar manusia untuk mengungkapkan eksistensi dirinya.

Menurut Kirom (2018) Drama adalah salah satu sastra yang amat populer hingga sekarang, bahkan di zaman ini telah terjadi perkembangan yang sangat pesat di bidang drama. Contohnya sinetron, film layar lebar, dan pertunjukan-pertunjukan lain yang menggambarkan kehidupan makhluk hidup.

Selain itu, seni drama juga telah menjadi lahan bisnis yang luar biasa. Dalam hal ini, penyelenggara ataupun pemeran akan mendapat keuntungan financial serta menjadi terkenal, tetapi sebelum sampai ke situ seorang penyelenggara atau pemeran harus menjadi insan yang profesionalitas agar dapat berkembang terus (Kurniawan,2015).

Pendidikan seni pada umumnya meliputi rupa, seni musik, seni tari dan seni drama (seni teater). Sejak awal munculnya kurikulum umum para pendidikan seni rupa berjuang agar seni dipertimbangkan secara serius (Mansurdin,2020). Sejak lama seni telah diasumsikan memiliki peranan penting untuk menghasilkan warga masyarakat yang baik, tambahan bagi mata pelajaran akademik, program khusus bagi anak-anak berbakat, atau kegiatan ekstrakurikuler (Rosala,2016).

Secara umum, Menurut Rahmawati (2017) pengertian drama merupakan suatu karya sastra yang ditulis dalam bentuk dialog dan dengan maksud dipertunjukkan oleh aktor. Pementasan naskah drama dapat dikenal dengan istilah teater. Drama juga dapat dikatakan sebagai cerita yang diperagakan di panggung dan berdasarkan sebuah naskah.

Pada umumnya, drama memiliki 2 arti, yaitu drama dalam arti luas serta drama dalam arti sempit. Pengertian drama dalam arti luas adalah semua bentuk tontonan atau pertunjukkan yang mengandung cerita yang ditontonkan atau dipertunjukkan di depan khalayak umum. Sedangkan pengertian drama dalam arti sempit ialah sebuah kisah hidup manusia dalam masyarakat yang diproyeksikan di atas panggung.

Drama merupakan karangan yang menggambarkan suatu kehidupan serta watak manusia

dalam berperilaku yang dipentaskan dalam beberapa babak.

Secara teori, kreativitas bukanlah sesuatu yang biasanya dikaitkan dengan aspek sehari-hari dan tema duniawi. Jika ingin berinovasi dan menciptakan, siswa benar-benar harus berada dalam ruang kognitif dan produktif yang cocok. Siswa juga harus berada dalam keadaan pikiran terbuka dan memiliki sikap positif, yang akan memungkinkan otak siswa untuk terlibat dengan ide-ide yang berlipat ganda yang akan mulai dirumuskan begitu siswa membuka diri terhadap kemungkinan tanpa batas. Komitmen pada kepribadian dan keragaman siswa adalah kunci untuk perkembangan siswa dan peningkatan keterampilan interpersonal siswa. Seni, termasuk drama, berkontribusi pada suasana hati dan kebahagiaan siswa yang berjalan seiring dengan kreativitas.

METODE PENELITIAN

Dilihat dari jenis penelitiannya, adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan atau library research, yakni penelitian yang dilakukan melalui mengumpulkan data atau karya tulis ilmiah yang bertujuan dengan obyek penelitian atau pengumpulan data yang bersifat kepustakaan, atau telaah yang dilaksanakan untuk memecahkan suatu masalah yang pada dasarnya tertumpu pada penelaahan kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan. Sebelum melakukan telaah bahan pustaka, peneliti harus mengetahui terlebih dahulu secara pasti tentang dari sumber mana informasi ilmiah itu akan diperoleh. Adapun beberapa sumber yang digunakan antara lain, buku-buku teks, jurnal ilmiah, referensi statistik, hasil-hasil penelitian dalam bentuk skripsi, tesis, disertasi, dan internet, serta sumber-sumber lainnya yang relevan (Sanusi, 2016). Tahapan penelitian dilaksanakan dengan menghimpun sumber kepustakaan, baik primer maupun sekunder. Penelitian ini melakukan klasifikasi data berdasarkan formulir penelitian (Darmalaksana, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Masa anak-anak adalah masa dimana perkembangan otak berjalan sangat efektif. Pada masa ini anak akan dikenalkan pada banyak hal yang akhirnya menimbulkan rasa ingin tahu yang kadang berlebihan. Menurut Pramayoza (2013) Di masa ini pula bakat serta potensi akademis dan non akademis dari anak bermunculan dan sangat potensial untuk disalurkan ke berbagai bidang pendidikan, salah satunya pendidikan seni usia dini.

Seperti yang kita telah ketahui bahwa drama merupakan salah satu bentuk karya

sastra yang menggambarkan kehidupan dengan menyampaikan konflik melalui dialog yang disampaikan di atas panggung. Pada pembahasan kali ini akan dibahas mengenai drama sekolah, dapat ditafsirkan bahwa drama sekolah merupakan bentuk karya sastra potret kehidupan dengan melalui dialog yang ditampilkan di atas panggung yang dipelajari di lingkungan sekolah. Penafsiran Drama sekolah terbagi menjadi beberapa bagian yaitu teori drama dan apresiasi pementasan drama (Rahman,2016).

Oleh karena itu, guru hendaknya mampu memperkenalkan drama kepada peserta didik dengan memberikan bimbingan tentang apresiasi drama sehingga membuat peserta didik menggemari, menyenangi, dan menjadikan drama sebagai salah satu bagian kehidupannya. Pembelajaran drama dikatakan ideal, apabila disajikan secara menarik yang mampu memberikan nilai estetis sehingga memberikan pengetahuan yang optimal dan menyeimbangkan antara teori dan penerapannya (Nalan,2014).

Materi pembelajaran drama harus disesuaikan dengan jenjang pendidikan di sekolah. Tiga kompetensi drama disekolah mencakup afektif, kognitif, dan psikomotor harus dapat dicapai dalam pembelajaran drama di sekolah. Secara kognitif, mengenalkan dan memberikan kemampuan dasar analisis sastra drama dipandang penting oleh karena itu struktur drama baik intrinsik maupun ekstrinsiknya dalam konteks teks drama menjadi relevant untuk dikembangkan dalam pembelajaran drama disekolah. Dalam Nurulita (2015) Pemberian kemampuan dasar ini sekaligus mendorong munculnya apresiasi sastra drama disekolah, apresiasi itu terkait dengan proses kreatif kepengarangan drama selain itu mencakup juga secara substansial muatan yang terdapat didalam sastra drama.

Dari sisi ranah afektif maka kemampuan dasar analisis sastra drama menunjang kemampuan apresiasi sastra drama diarahkan untuk munculnya seperangkat kompetensi afektif siswa terkait dengan respon positifnya terhadap penarang dan sastra dramanya maupun pembentukan karakter, sikap, motif sebagai efek dari proses analisis dan apresiasi sastra disekolah. Oleh karena itu cara afektif pembelajaran sastra drama mampu memberikan kontribusi terhadap pembentukan siswa baik dari proses pembacaan maupun pementasan drama.

Pembelajaran tentang drama merupakan salah satu wujud apresiasi drama. Apresiasi drama merupakan aktivitas membaca, menonton, memahami, atau menghargai suatu drama. Melalui kegiatan apresiasi drama, seseorang diharapkan dapat memahami karakter tokoh di dalam drama tersebut. Dengan pemahaman yang mendalam, seseorang dapat mengambil berbagai hal positif, misalnya tentang karakter tokoh, motivasi, dan nilai

postif yang ada di dalam drama tersebut (Purwatiningsih,2017).

Kearifan lokal yang terdapat di setiap daerah harus terus dikembangkan. Kearifan lokal merupakan suatu gagasan yang tumbuh dan berkembang di masyarakat yang berkaitan dengan berbagai hal yang bersifat sakral maupun kehidupan yang bersifat biasa saja. Menurut Pekerti,dkk (2018) Wujud kearifan lokal yang ada di masyarakat bisa berupa budaya, yakni berupa nilai, norma, hukum adat, etika, kepercayaan, dan adat istiadat. Nilai-nilai luhur yang berhubungan dengan kearifan lokal yaitu: (1) cinta kepada Tuhan, (2) tanggung jawab, mandiri, dan disiplin, (3) jujur, (4) santun dan hormat, (5) kasih sayang, (6) kerja keras, percaya diri, dan pantang menyerah, (7) kepemimpinan dan keadilan, (8) rendah hati, (9) toleransi, persatuan, dan cinta damai.

Upaya pengembangan kearifan lokal dapat dilakukan melalui pendidikan. Pendidikan berbasis kearifan lokal merupakan upaya yang dilakukan secara terencana melalui penggalian potensi suatu daerah tertentu sebagai usaha dalam menciptakan proses pembelajaran supaya peserta didik mampu mengembangkan potensinya dalam membangun bangsa dan negara. Proses pengembangan kearifan lokal dalam pendidikan tersebut dapat diimplementasikan melalui pembelajaran drama di sekolah.

Pendidikan seni drama di SD mempunyai fungsi yaitu untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, memberi perkembangan estetik, dan membantu penyempurnaan kehidupan.

Menurut San (2015) Ada pun Fungsi Seni Drama pada anak SD adalah sebagai berikut :

1. Membantu Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Pertumbuhan adalah proses berkelanjutan yang meliputi perkembangan dari semua kecakapan dan potensi anak. Pengalaman seni drama memberikan kesempatan bagi kelangsungan proses tersebut. Peranan seni drama dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak dapat dilihat antara lain untuk meningkatkan pertumbuhan fisik, mental dan estetik, memberi sumbangan ke arah sadar diri, membina imajinasi kreatif dan memberi sumbangan ke arah pemecahan masalah.

2. Seni Drama Membina Perkembangan Estetik

Perkembangan estetik dapat dibina melalui kegiatan seni seni drama yang berupa penghayatan, apresiasi, ekspresi dan kreasi. Melalui seni drama anak akan terlatih, penghayatan menjadi kuat dan keputusan visual akan berkembang menjadi peka kritis. Cara melatih pancaindra dan seluruh anggota tubuh harus melalui proses kegiatan tanpa paksaan, dengan memperhitungkan tiga faktor berikut ini:

- * Harus mengembangkan konsep-konsep baru.
- * Harus menciptakan situasi yang dapat memberikan dorongan untuk memacu kegiatan dengan penuh ketelitian.
- * Harus menjadi kesempatan belajar menilai terhadap apa yang dilakukan.

Seni drama adalah proses mewujudkan perasaan dengan melibatkan kesadaran estetik dan keputusan kritis. Orang yang telah berkembang perasaan estetisnya akan sanggup mengapresiasi kualitas seni dan pengalaman sehari-hari (Rusman,2015).

Hal yang tidak kalah penting adalah psikomotor , khususnya pembelajaran sastra drama yang terkait dengan permainan drama. Ketika siswa dilatih bermain drama maka otomatis melibatkan ranah psikomotor. Menurut Pamadhi (2014) Olah tubuh , olah gerak, merupakan suatu refleksi kompetensi dalam pencapaian pembelajaran drama disekolah. Disisi lain dapat mendorong kemampuan siswa didalam pengembangan interksi siswanya dalam konteks ini psikomotor pasti terkait dengan afektif. Biasanya untuk hal ini digunakan pendekatan sosio drama melatih siswa menumbuhkna keberanian, kemmapuan interaksi.

Secara spesifik tujuan dari pendidikan diantaranya pengembangan kerativitas, pendidikan seni identik dengan pengembangan kreativitas. Semua orang tau akan pentingnya kreativitas bagi individu dan masyarakat. Di masa lampau, orang yang kreatif ditemukan hanya jika mereka telah membuat suatu produk yang orisinil. Padahal pengertian atau maksud dari kreativitas tidak hanya terbatas seperti itu saja. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, pengembangan dari pola yang sebelumnya dan sebelumnya tidak ada yang membuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Hasil dari sebuah kreativitas dapat berupa produk seni, kesusastraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat procedural atau metodologis. Menurut Yurnelis (2013) Unsur karakteristik kreativitas, yaitu antara lain :

1. Kreativitas merupakan proses, bukan hasil.
2. Proses itu mempunyai tujuan yang mendatangkan keuntungan bagi orang itu sendiri atau kelompok sosialnya.
3. Kreativitas mengarah pada penciptaan sesuatu yang baru, berbeda dan karenanya unik bagi orang itu, baik berbentuk lisan atau tulisan, maupun konkret atau abstrak.

4. Kreativitas muncul dari pemikiran divergen, lain halnya dengan konformitas atau pemecahan masalah sehari-hari yang timbul dari pemikiran konvergen.
5. Kreativitas merupakan suatu cara berpikir yang tidak sama dengan kecerdasan, yang mencakup kemampuan mental selain berpikir.
6. Kemampuan untuk mencipta bergantung pada pengetahuan yang diterima.
7. Kreativitas merupakan bentuk imajinasi yang dikendalikan yang menjurus kearah beberapa bentuk prestasi (Iswantar,2016).

Pada umumnya, kreativitas diartikan dengan daya atau kemampuan untuk mencipta, tetapi sebenarnya kreativitas memiliki arti yang lebih yaitu meliputi :

1. Kelancaran menanggapi suatu masalah, ide atau materi.
2. Kemampuan untuk menyesuaikan diri dalam setiap situasi.
3. Memiliki keaslian atau selalu dapat mengungkapkan sesuatu yang lain daripada yang lain.
4. Mampu berpikir secara integral, bisa menghubungkan yang satu dengan yang lain serta dapat membuat analisis yang tepat (Amri,2016).

Dalam pelaksanaan di SD khususnya kelas tinggi Tidak ada pakem resmi yang baku tentang cara melakukan metode pembelajaran drama. Namun secara umum, terdapat dua perspektif di sini, yakni siswa menonton drama atau membuat drama.

Sebenarnya pilihan terbaik adalah keduanya, yakni siswa terbagi dalam kelompok-kelompok kerja dimana mereka mementaskan drama sekaligus menonton drama dari kelompok lainnya. Sebagai bahan pertimbangan, berikut adalah tahapan dalam metode pembelajaran berbasis drama atau role play (Kurniawan,2015).

Langkah-langkah Metode Pembelajaran Bermain Peran

Meski pada umumnya metode ini digunakan dalam rangka pembelajaran berbasis proyek dalam mata pelajaran tertentu, misal Bahasa Indonesia atau Sejarah, tetapi sebenarnya drama juga bisa mencakup lintas mata pelajaran, misalnya kolaborasi antara IPS dan Bahasa.

Adapun langkah-langkah untuk melaksanakan metode pembelajaran bermain peran adalah sebagai berikut:

1. Pengenalan Drama sebagai Metode Pembelajaran

Pada bagian ini, guru menjelaskan mengenai tujuan drama, yakni sebagai sarana pembelajaran. Selain itu guru harus mengenalkan unsur-unsur dalam sebuah pementasan drama termasuk apa yang membuatnya menarik di mata penonton.

2. Menetapkan Topik

Dalam sebuah pembelajaran, guru harus menseleksi mana topik yang memang cocok dilakukan atau disampaikan menggunakan pendekatan drama. Jangan memaksakan topik.

3. Membentuk Kelompok

Perlu diketahui bahwa dalam metode pembelajaran bermain peran ini, maka guru harus membentuk kelompok-kelompok. Jumlah anggota dalam kelompok baiknya menyesuaikan kebutuhan. Lalu jangan sampai ada anak yang tidak mendapatkan kelompok dan hanya sebagai penonton saja. Komposisi kelompok juga sebaiknya merata. Jangan mengumpulkan anak yang aktif dan cerdas dalam satu kelompok. Lakukan persebaran siswa dengan merata.

4. Menyusun Naskah Drama

Selanjutnya, persilahkan siswa untuk menyusun naskah drama. Dalam naskah itu haruslah dijelaskan alur, tujuan dan media yang dibutuhkan. Setelah selesai, guru wajib memeriksa untuk memberikan nasehat atau evaluasi (Mansurdin,2020).

5. Berlatih

Langkah selanjutnya adalah guru memantau siswa dalam berlatih di sekolah. Siswa secara kelompok juga bisa berlatih di luar jam sekolah. Beri mereka tanggung jawab namun juga pantau dengan baik.

6. Siswa Menampilkan Drama

Pada saat pementasan proyek drama, pastikan guru dan siswa lain menikmati pementasan. Guru wajib melakukan asesmen melalui rubrik penilaian yang obyektif.

7. Evaluasi

Setelah selesai maka saatnya untuk evaluasi. Guru dan siswa saling memberikan umpan balik terkait aktivitas belajar yang sudah mereka lakukan. Hasil evaluasi ini sangat baik sebagai sarana untuk meningkatkan aktivitas serupa di lain waktu agar terjadi perbaikan.

Menurut Panjaitan (2014) Strategi pembelajaran drama berkaitan dengan dua hal yaitu: (1) strategi pembelajaran teks drama dan (2) strategi pembelajaran drama pentas. Strategi pembelajaran teks drama yang diuraikan meliputi: (a) strategi stratta, (b) strategi analisis, (c) role playing(bermain peran), (d) sosio drama dan (e) simulasi. Strategi pembelajaran drama pentasmeliputi: (a) pementasan drama di kelas dan, (b) pementasan drama oleh teater sekolah.

Kendala-kendala dalam pelaksanaan pembelajaran apresiasi drama dengan strategi bermain peran (role playing) dan cara mengatasinya

1. Segi waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran apresiasi drama dengan strategi ini lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran lainnya. Apalagi bagi siswa yang masih awam tentang bermain peran/ drama. Mereka membutuhkan waktu untuk menghafalkan dialog-dialog teks drama yang akan diperankan;

2. Materi/ bahan

Materi yang dibutuhkan dalam pembelajaran ini masih sangat terbatas. Di perpustakaan sekolah buku-buku, majalah, yang ada hubungannya dengan pembelajaran apresiasi drama masih sedikit. Hal ini sangat menghambat kelancaran proses pembelajaran apresiasi seni drama.

3. Guru, kurangnya pengetahuan guru tentang drama, sehingga pembelajaran drama menjadi tidak menarik. Bahkan cenderung terkesan diabaikan, hanya sekedar teori. Sedangkan pelaksanaan/ praktek bermain drama masih sangat kurang.

Siswa, siswa kurang memahami tentang bermain drama. Kurangnya keberanian dalam memerankan seorang tokoh. Mereka masih cenderung menghafalkan saja, sehingga penjiwaannya kurang (Kiom, 2018). Kendala-kendala tersebut bias diatasi dengan cara: (1) dengan menambah alokasi waktu di luar jam pelajaran, sehingga menjadi kegiatan ekstrakurikuler; (2) dengan melengkapi koleksi buku-buku, majalah, teks drama, di perpustakaan; (3) dengan mengadakan pelatihan-pelatihan bagi guru tentang pembelajaran apresiasi drama yang kreatif dan menyenangkan; (4) dengan melatih keberanian siswa dengan cara sering mengadakan pentas drama meskipun paling sederhana, misalnya tiap akhir semester atau tiap akhir tahun pelajaran

SIMPULAN

Dalam pemberian materi seni, anak harus dibuat sebisa mungkin merasa nyaman dan membentuk pola pikir anak bahwa seni itu indah, menyenangkan dan bermanfaat bagi dirinya kelak. Pandangan anak usia SD terhadap seni masih semu dan sangat sederhana. Oleh karena itu, pengajar seni harus mampu mengkomplekskan pola pikirnya tentang seni yang beragam. Seni bukan lagi menjadi pengembangan diri sampingan tetapi sudah menjadi pendidikan fundamental pendukung kesuksesan seseorang, karena dalam kehidupan bermasyarakat keterampilan selalu diperhatikan.

Pembelajaran tentang drama merupakan salah satu wujud apresiasi drama. Apresiasi

drama merupakan aktivitas membaca, menonton, memahami, atau menghargai suatu drama. Melalui kegiatan apresiasi drama, seseorang diharapkan dapat memahami karakter tokoh di dalam drama tersebut. Dengan pemahaman yang mendalam, seseorang dapat mengambil berbagai hal positif, misalnya tentang karakter tokoh, motivasi, dan nilai positif yang ada di dalam drama tersebut.

Pendidikan seni drama di SD mempunyai fungsi yaitu untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, memberi perkembangan estetik, dan membantu penyempurnaan kehidupan. Pendidikan seni di SD bertujuan menciptakan cipta rasa keindahan dan kemampuan mengolah menghargai seni. Jadi melalui seni, kemampuan cipta, rasa dan karsa anak diolah dan dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, U., & Vismia S, D. 2016. Pengaruh Penggunaan Teknik Bermain Drama Melalui Tetaer Tradisional Randai Terhadap Kemampuan Apresiasi Drama. *Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 8(No. 2), 190.
- Iswantara, N. (2016). *Drama Teori dan Praktik Seni Peran*. Yogyakarta: Media Kreativa.
- Kirom, S. 2018, Januari. Penguatan Karakter Diri Melalui Pembelajaran Drama Berbasis Kearifan Lokal pada Mahasiswa. *JIP*, Vol. 8(No. 1),47.
- Kurniawan, Anton. 2015. Analisis Struktur dan Nilai Pendidikan dalam Naskah Drama Melik Nggendhong Lali karya Udyn Upeye serta Relevansinya Terhadap Pembelajaran. Surakarta: UNS-FKIP Jurusan Pendidikan Bahasa Jawa.
- Mansurdin. (2020). *Pembudayaan Literasi Seni di SD*. Yogyakarta: Defpublis.
- Nalan, S Arthur. 2014. *Inner Play:Metode Kreatif Menulis Lakon*. Bandung. ISB.
- Nurullita, H. (2015). Stigmatisasi Terhadap. Tiga Jenis Seni Pertunjukan Di Banyuwangi: Dari Kreativitas Budaya Ke Politik. *Jurnal Kajian Seni*, 2(1), 35-51.
- Pamadhi, Hadjar dkk. 2014. *Pendidikan Seni di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Panjaitan, Regina Lichteria. (2014). *Evaluasi Pembelajaran SD Berdasarkan Kurikulum 2013 Suatu Pengantar*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Pekerti, Widia dan Kawan-kawan. (2018). *Metode Pengembangan Seni*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Purwatiningsih. (2017). *Mata Pelajaran /Paket Keahlian (Seni Budaya) BAB 1 Konsep dan pola pikir keilmuan dalam pembelajaran Seni budaya*. Kementerian pendidikan dan kebudayaan direktorat jenderal guru dan tenaga kependidikan.

- Pramayoza, Dede. 2013. Dramaturgi Sandiwara: Potret Teater Populer dalam Masyarakat Poskolonial. Yogyakarta: Penerbit Ombak (Anggota Ikapi)
- Rusman. (2017). Belajar dan pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Rahman, Syaeful Ahmad. 2017. Peningkatan Kemampuan Menulis Naskah Drama dengan Pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL). LITERASI :Jurnal Ilmiah Pend. Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah. Vol.7, No.1, Januari 2017 e-ISSN 2549-2594.
- Rahmawati, R. (2017). INTEGRASI NILAI DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIKULTURAL DI SEKOLAH DASAR. Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. <https://doi.org/10.32332/elementary.v3i1.786>
- Rosala, D. 2016. Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal dalam Upaya Membangun Pendidikan Karakter Siswa di Sekolah Dasar. Ritme: Jurnal Seni dan Desain serta Pembelajarannya, Vol. 2(No. 1), 25.
- San, Suyadi. 2015. Berkenalan dengan Teater. Medan: Generasi.
- Sarinah. (2019). Ilmu Sosial Budaya Dasar (di Perguruan Tinggi). Yogyakarta: Deepublish.
- Yurnelis. 2013. Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Siswa Kelas VIII RSBI-1 SMP N 12 Padang. Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajaran. Volume 1 Nomor 2, Juni 2013

PERAN BUDAYA LITERASI DALAM MENINGKATKAN MINAT BACA PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Rokmana¹, Endah Noor Fitri², Dian Fixri Andini³, Misnawati⁴,
Alifiah Nurachmana⁵, Ibnu Yustiya Ramadhan⁶, Syarah Veniaty⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Palangkaraya

Email : rokmana23rf@gmail.com¹, endahnoorfutri@gmail.com², fixriandini@gmail.com³,
misnawati@pbsi.upr.ac.id⁴, alifiah.nurachmana@pbsi.upr.ac.id⁵, ibnu.yustiya@fkip.upr.ac.id⁶,
syarahveniaty@fkip.upr.ac.id⁷

Abstract

This research aims to determine the role of literacy activities, obstacles, and efforts made by schools in increasing elementary school students' interest in reading. This research is a descriptive qualitative research with the research subjects being the principal, teachers and students of grade 5 SD Islam Terpadu Al Ghazali Palangka Raya. Data collection techniques through interviews, observation and documentation. Data analysis techniques include data collection, data reduction, data display, and conclusions. Based on the data obtained, it shows that: (1) The literacy culture applied in schools plays an important role in students' interest in reading, (2) The lack of infrastructure owned by schools is an obstacle in literacy activities.

Keywords: Role, Culture, Literacy, Interest in Reading, and Elementary School

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran kegiatan literasi, hambatan dan usaha yang dilakukan sekolah dalam meningkatkan minat membaca peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian adalah kepala sekolah, guru dan peserta didik kelas 5 SD Islam Terpadu Al Ghazali Palangka Raya Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan simpulan (*conclusion*). Berdasarkan data yang diperoleh, menunjukkan bahwa: (1) Budaya literasi yang diterapkan di sekolah berperan penting terhadap minat membaca peserta didik, (2) Kurangnya sarana prasarana yang dimiliki sekolah menjadi penghambat dalam kegiatan literasi.

Kata Kunci: Peran, Budaya, Literasi, Minat Baca, dan Sekolah Dasar

LATAR BELAKANG

UNESCO menyebutkan Indonesia berada pada urutan kedua dari bawah soal literasi dunia. Hanya 0,001% artinya, dari 1,000 orang Indonesia, cuma 1 orang yang rajin membaca. data tersebut menunjukkan minat baca masyarakat Indonesia masih sangat rendah. Pada era yang moderen saat ini masyarakat dirasa kurang peduli dengan pentingnya membaca buku, masyarakat lebih mengandalkan handphone untuk mencari informasi karena merasa lebih mudah dan cepat. Hal ini juga memberikan dampak pada peserta didik, peserta didik difasilitasi orang tuanya handpone untuk belajar dan berkomunikasi namun tidak di imbangi dengan pengawasan.

Kurangnya pengawasan dari orang tua membuat peserta didik tidak memahami batasan penggunaan handpone. Peserta didik lebih senang bermain game dan menonton youtube hingga lupa tugasnya untuk belajar. Hal ini pula yang menyebabkan rendahnya minat membaca oleh peserta didik. Rendahnya minat baca ini membawa dampak buruk terhadap pemahaman peserta didik. Dalam mengatasi hal ini guru dan pihak sekolah harus memiliki tindakan lebih dalam menumbuhkan minat baca peserta didik dengan mengadakan gerakan literasi sekolah.

Literasi adalah mengenai membaca dan menulis yang berkaitan juga dengan cara membaca ataupun menulis baik itu puisi, pantun, cerpen, novel dan lain sebagainya. Literasi juga berkaitan dengan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan kepada peserta didik di sekolah. Literasi juga dapat diartikan sebagai pengungkapan pikiran dengan mengukir lambang serta bahasa membentuk suatu pengertian. Sebagai makhluk sosial manusia memerlukan keterampilan dan kemampuan membaca dan menulis dalam kegiatan komunikasinya pada kehidupan sehari-hari.

Seiring berkembangnya pengetahuan, pengertian literasi tidak hanya mencakup kepada membaca dan menulis akan tetapi pengertian literasi memiliki arti yang lebih luas dan menyeluruh. Pengertian literasi selanjutnya berkembang menjadi kemampuan membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Sejalan dengan perjalanan waktu, definisi literasi telah bergeser dari pengertian yang sempit menuju pengertian yang lebih luas mencakup berbagai bidang penting lainnya. Perubahan ini disebabkan oleh berbagai faktor, baik faktor perluasan makna akibat semakin luas penggunaannya, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, maupun perubahan analogi.

Tujuan literasi dasar adalah untuk mengoptimalkan kemampuan seseorang dalam literasi baca tulis, numerasi, sains, digital, finansial, serta budaya dan kewarganegaraan. Langkah awal untuk meningkatkan minat literasi pada peserta didik perlu dilakukan pembiasaan membaca sejak kecil dan perlu dukungan dari berbagai pihak yang terkait seperti lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

KAJIAN TEORETIS

National Institute for Literacy (2006) mendefinisikan literasi sebagai kemampuan individu untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga dan masyarakat.

UNESCO (2003) bahkan merinci definisi dari literasi sebagai seperangkat keterampilan yang mandiri, literasi sebagai proses belajar, dan literasi sebagai teks. Pada akhirnya, konsekuensi logis dari pergeseran makna tersebut kemudian berimplikasi pada munculnya beragam jenis literasi. Beberapa lembaga dan ahli telah mengklasifikasikan jenis literasi hingga menjadi lebih bervariasi. Klasifikasi ini lahir atas dasar perkembangan zaman dan teknologi yang kian pesat. Era pendidikan sekarang minat baca peserta didik perlu ditingkatkan khususnya peserta didik di level sekolah dasar.

Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan menuntut setiap peserta didik memiliki kemampuan baca dan tulis yang lebih, dengan tujuan agar peserta didik memiliki wawasan dan pengetahuan yang cukup untuk mengikuti perkembangan zaman pada saat ini. Kemampuan membaca memiliki andil dan merupakan salah satu penentu sukses tidaknya seseorang, hal ini disebabkan karena semua akses informasi dan ilmu pengetahuan yang dimiliki selalu berkaitan dengan kegiatan membaca (Rohman,2017)

Penguasaan literasi merupakan indikator penting untuk meningkatkan prestasi peserta didik dalam mencapai kesuksesan (Ramadhianti, 2018; Sofiah, et al, 2019). Penanaman literasi sedini mungkin harus disadari karena menjadi modal utama dalam mewujudkan bangsa yang cerdas dan berbudaya (Irianto, et al, 2017).

Seperti yang dikatakan Ki Hajar dewantara, bahwa pendidikan merupakan upaya menumbuhkan budi pekerti (karakter), pikiran (intelektual) dan tubuh anak. Jadi didalam pendidikan tidak hanya mengembangkan pengetahuan atau ilmunya tetapi juga karakter peserta didik (Oktrina, 2018). Minat baca seseorang mempunyai pengaruh yang besar terhadap kebiasaan membaca. Karena apabila seseorang membaca tanpa mempunyai kemauan membaca yang tinggi maka orang tersebut tidak akan membaca dengan serius dan sepenuh hati. Apabila seseorang membaca atas kemauan atau kehendaknya sendiri maka orang tersebut akan membaca dengan sepenuh hati. Apabila seseorang sudah terbiasa dengan membaca, kebiasaan tersebut akan dilakukan secara terus-menerus.

Sekolah merupakan suatu lembaga yang bertanggung jawab mewujudkan budaya baca yang merupakan bagian penting dalam kegiatan belajar. sekolah harus bisa memfasilitasi berbagai sarana yang dapat meningkatkan minat baca peserta didik yaitu dengan memanfaatkan perpustakaan sekolah. Melalui membaca peserta didik dapat memperluas wawasan, mempertajam gagasan, dan meningkatkan kreativitas (Salma & Mudzanatun, 2019).

Minat merupakan kecenderungan untuk dan menyukai beberapa kegiatan, jika seseorang berminat terhadap suatu kegiatan maka dia akan memperhatikan dan mengikuti kegiatan tersebut dengan senang (Hendrayanti, 2018). Minat membaca adalah kekuatan yang mendorong anak agar mereka tertarik, memperhatikan dan senang pada kegiatan membaca sehingga mereka mau melakukan kegiatan membaca atas kemauan sendiri (Hendrayanti, 2018).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian adalah kepala sekolah, guru dan peserta didik kelas 5 SD Islam Terpadu Al Ghazali Palangka Raya Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan simpulan (*conclusion*). Berdasarkan data yang terkumpul, kemudian dideskripsikan dan dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Kegiatan Literasi terhadap minat baca peserta didik di SD Islam Terpadu Al Ghazali Palangka Raya

Observasi dilakukan pada peserta didik kelas 5 SD Islam Terpadu Al Ghazali Palangka Raya Tahun Ajaran 2021/2022 yang terdiri dari 26 peserta didik. Berdasarkan hasil observasi diperoleh data bahwa kegiatan literasi yang dilaksanakan di SD Islam Terpadu Al Ghazali masih pada tahap pembiasaan yaitu kegiatan membaca 15 menit sebelum pembelajaran dimulai. Jenis buku yang dibaca adalah buku cerita, buku pengetahuan dan ada pula yang membaca buku pelajaran. Pada awal pelaksanaan kegiatan ini banyak peserta didik yang tidak tertarik karena mereka terbiasa bermain dengan temannya dibandingkan membaca buku.

Butuh waktu yang cukup lama bagi guru untuk membiasakan peserta didik melaksanakan kegiatan tersebut. Guru menugaskan setiap peserta didik untuk membawa satu buku cerita maupun buku lain yang relevan untuk dibaca dan dikumpulkan di sekolah. Buku disusun rapi dalam sebuah rak dan diatur sedemikian rupa sehingga terbentuk sebuah pojok baca. Pojok baca merupakan pojok yang ada di kelas dan dilengkapi dengan koleksi buku untuk menarik dan menumbuhkan minat membaca peserta didik.

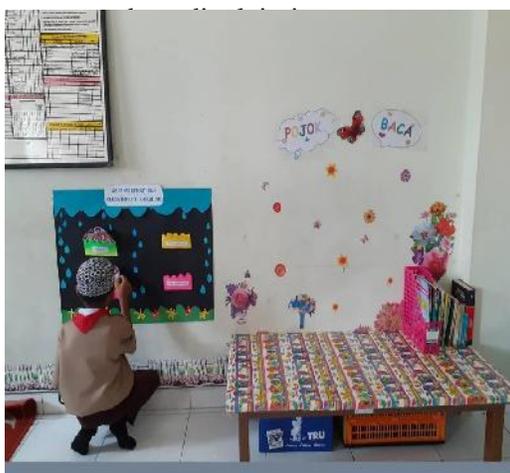
Pojok baca ini dimaksudkan agar menjadi tempat yang mampu menarik peserta didik sebagai tempat berkumpul dan saling bertukar buku bacaan yang dibawa oleh masing-masing peserta didik. Dengan demikian diharapkan minat membaca peserta didik dapat meningkat. Dalam pelaksanaannya, pembiasaan literasi dilaksanakan setiap hari sebelum pembelajaran dimulai. Perpustakaan dengan kondisi yang bersih, rapi dan berisi buku-buku menarik juga mampu meningkatkan minat membaca peserta didik. Selain kegiatan tersebut, perpustakaan juga menjadi alternatif lain dalam melaksanakan kegiatan pembiasaan literasi di sekolah dasar.

Pada kegiatan pembiasaan ini guru juga melakukan variasi kegiatan literasi. Setelah membaca 15 menit, guru memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan cerita yang sudah dibaca, sesekali guru meminta peserta didik membaca dalam hati sebuah cerita, kemudian peserta didik diberi kesempatan untuk menceritakan kembali isi bacaan di depan kelas. Inovasi ini dilakukan untuk meningkatkan minat membaca peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan

guru diperoleh hasil bahwa peserta didik sangat senang dengan kegiatan literasi ini. Adanya kegiatan membaca yang dilaksanakan setiap hari membawa dampak positif bagi peserta didik. Dampak positif ini berupa peningkatan minat membaca peserta didik terutama buku-buku non pelajaran. Hal ini disertai dengan meningkatnya rasa percaya diri peserta didik yang mampu berpendapat maupun bercerita di depan kelas.

Kegiatan literasi di SD Islam Terpadu Al Ghazali Palangka Raya ini telah terlaksana dengan baik dan memiliki peran dalam meningkatkan minat membaca peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari semangat dan antusias peserta didik dalam membaca buku serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan literasi dengan mendatangi perpustakaan. Semangat membaca peserta didik, ketertarikan untuk membaca dan keinginan mencari sumber bacaan lebih baik. Hanya saja kesadaran peserta didik dan kemauan memanfaatkan waktu luang untuk membaca masih dalam kategori cukup. Namun demikian, secara keseluruhan dengan adanya kegiatan literasi ini dapat dikatakan bahwa minat membaca peserta didik masih dalam kategori baik.

Literasi secara tidak langsung memotivasi peserta didik untuk tertarik pada kegiatan membaca. Dari kegiatan ini, peserta didik tertarik ikut kegiatan lomba menulis, bercerita atau membaca yang diselenggarakan oleh sekolah dengan rasa tanggung jawab yang tinggi. Literasi mampu memberi manfaat bagi peserta didik misalnya menambah wawasan, memudahkan dalam membaca dan memahami materi





Berdasarkan dokumentasi yang terlampir di atas, kegiatan literasi pada kelas 5 SD Islam Terpadu Al Ghazali Palangka Raya pada dasarnya sudah cukup baik dan aktivitas literasi yang dilakukan sangat bervariasi. Namun dalam pelaksanaannya tidak dilakukan secara berkelanjutan dan tidak ada jadwal tertulis untuk kegiatan tersebut. Hal ini sangat disayangkan dan perlu menjadi perhatian bagi pihak sekolah untuk menerapkan budaya literasi yang berkelanjutan, terjadwal, bervariasi dan dapat mengedukasi peserta didik untuk menyukai serta terbiasa pada kegiatan yang bersifat literasi.

Hambatan Pelaksanaan Kegiatan Literasi

Hambatan yang dialami pihak sekolah dalam melaksanakan kegiatan literasi adalah hambatan yang masih bisa diperbaiki yaitu proses pembiasaan membaca peserta didik yang masih perlu diperbanyak, peserta didik cenderung kurang disiplin pada kegiatan pembiasaan membaca 15 menit sebelum pembelajaran dimulai karena mereka terbiasa bermain dengan teman-temannya. Selain itu juga penerapan metode yang digunakan guru dalam melaksanakan kegiatan literasi agar lebih variatif sehingga peserta didik tertarik untuk melakukan kegiatan membaca. Kurangnya sarana prasarana berupa ketersediaan buku-buku yang menarik juga menjadi kendala dalam pelaksanaan kegiatan literasi.

Usaha untuk Mengatasi Hambatan Kegiatan Literasi

Beberapa usaha yang dilakukan pihak sekolah dalam mengatasi hambatan pelaksanaan kegiatan literasi di sekolah. Pertama yaitu menambah sarana prasarana berupa pengadaan buku-buku yang menarik minat membaca peserta didik. Buku yang disediakan di perpustakaan bisa berupa buku dongeng atau cerita rakyat dan bukan hanya buku pelajaran. Dengan demikian motivasi peserta didik untuk membaca dapat meningkat. Pengadaan buku ini dapat dilakukan sekolah melalui alokasi dari dana bantuan operasional sekolah (BOS) ataupun melalui kerjasama dengan orang tua peserta didik. Langkah kedua yang dilakukan pihak sekolah adalah melakukan sosialisasi yang lebih intens kepada semua peserta didik tentang adanya kegiatan literasi terutama tahap pembiasaan membaca 15 menit sebelum pembelajaran dimulai.

Setelah sarana terpenuhi, maka kegiatan pembiasaan membaca ini perlu dilaksanakan dengan disiplin agar mampu menumbuhkan motivasi dan minat peserta didik dalam membaca. Dengan metode yang menarik, peserta didik diajak untuk menceritakan kembali isi bacaan dan pesan apa yang terkandung didalamnya, guru dapat memberikan stimulus berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan cerita yang mereka baca. Sekolah melakukan pengawasan dalam pelaksanaan kegiatan pembiasaan literasi dengan menyediakan jurnal membaca. Jurnal membaca ini dibuat untuk mengawasi dan mengetahui buku apa yang dibaca peserta didik.

Langkah ketiga yang dilakukan pihak sekolah adalah dengan mengadakan berbagai lomba sebagai wadah peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan literasi. Jenis lomba yang dilakukan antara lain lomba membaca dan menulis puisi, lomba pidato, lomba berkisah, lomba mading serta lomba menulis cerpen. Pelaksanaan lomba dapat divariasikan sesuai dengan kebutuhan dan alokasi anggaran yang ada. Waktu pelaksanaannya biasanya pada kegiatan jeda tengah semester atau kegiatan akhir semester. Kegiatan perlombaan ini diharapkan dapat memicu semangat dan motivasi peserta didik dalam membaca.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

- a. Kegiatan literasi berperan penting dalam meningkatkan minat membaca peserta didik,
- b. Hambatan pihak sekolah dalam melaksanakan kegiatan literasi di sekolah yaitu kurangnya sarana prasarana, metode yang diterapkan kurang variatif serta rendahnya kedisiplinan siswa dalam proses pembiasaan kegiatan literasi,
- c. Usaha yang dilakukan pihak sekolah adalah dengan memberikan sosialisasi mengenai kegiatan literasi, menambah sarana seperti pengadaan buku-buku yang menarik minat serta mengadakan kegiatan lomba sebagai wadah peserta didik untuk berpartisipasi aktif.

2. Saran

Agar kegiatan literasi dapat berperan dalam meningkatkan minat membaca peserta didik adalah guru sebaiknya menggunakan metode yang variatif dalam pelaksanaan literasi. Metode ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan literasi. Selain itu pemanfaatan buku-buku yang menarik seperti buku dongeng atau cerita rakyat bisa dimanfaatkan untuk membantu merangsang pembiasaan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan literasi. Agar peserta didik lebih disiplin selama proses kegiatan berlangsung sehingga proses pembiasaan kegiatan literasi dapat berjalan dengan baik. Jika tahap pembiasaan berjalan dengan baik harapannya akan memberikan dampak positif pada tahap pengembangan dan tahap pembelajaran sehingga minat membaca peserta didik dapat meningkat.

DAFTAR REFERENSI

- Anggraeni, P. R. (2019). Implementasi Kebijakan Literasi Sekolah Guna Peningkatan Karakter Gemar Membaca. *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development*, 1(2), 132-142.
- Aziz, A. (2021). *Analisis Nilai Pendidikan Dalam Novel Sepatu Dahlan Karya Khrisna Pabhicara*. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 2(2), 1-6.
- Aziz, A., & Misnawati, M. (2022, July). *Nilai Budaya Novel Bulan Terbelah di Langit Amerika oleh Hanum Salsabiela Rais dan Rangga Almahendra*. In Prosiding Seminar Nasional Sasindo (Vol. 2, No. 2).
- Christy, N. A. (2020). *Revitalisasi pembelajaran bahasa dan sastra indonesia selama masa pandemi covid-19*. Enggong: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 1(1), 1-15.
- Firdaus, J., Asmuni, A., & Kurniawan, A. (2021). Peran Budaya Literasi Dalam Pembentukan Karakter dan Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Indramayu. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 1298-1304.
- Jatnika, S. A. (2019). Budaya Literasi untuk Menumbuhkan Minat Membaca dan Menulis. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 1-6.

Journal of Student Research (JSR)

Vol.1, No.1 Januari 2023

e-ISSN: 2963-9697; p-ISSN: 2963-9859, Hal 129-140

- Khair, U., & Misnawati, M. (2022). *Indonesian language teaching in elementary school: Cooperative learning model explicit type instructions chronological technique of events on narrative writing skills from interview texts*. *Linguistics and Culture Review*, 6, 172-184.
- Misnawati, M., Poerwadi, P., Veniaty, S., Nurachmana, A., & Cuesdeyeni, P. (2022). *The Indonesian Language Learning Based on Personal Design in Improving the Language Skills for Elementary School Students*. *MULTICULTURAL EDUCATION*, 8(02), 31-39.
- Misnawati, M., Poerwadi, P., Cuesdeyeni, P., Wiyanto, M. S., Christy, N. A., Veniaty, S., ... & Rahmawati, S. (2022). *Percepatan Produksi Karya Sastra Mahasiswa Program Permata Merdeka dengan Memanfaatkan Voice Typing*. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 13(1), 103-116.
- Misnawati, M., Poerwadi, P., Apritha, A., Anwarsani, A., & Rahmawati, S. (2022, May). *Kajian Semiotik Pertunjukan Dalam Performa Drama "Balada Sakit Jiwa"*. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DAN BUDAYA* (Vol. 1, No. 1, pp. 79-93).
- Musyawir, M. (2022, November). *Pembelajaran Inovatif untuk Menanamkan Nilai-Nilai Karakter pada Siswa Sekolah Dasar (SD) di Namlea Kabupaten Buru (Studi Meta-Sintesis)*. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DAN BUDAYA* (Vol. 1, No. 2, pp. 15-29).
- Perdana, I., & Misnawati, M. P. (2019). *Cinta dan Bangga Berbahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. SPASI MEDIA.
- Perdana, I. Misnawati. 2021. *Evaluasi Pembelajaran*.
- Puspita, A. M. I. (2019). *Peran Budaya Literasi Pada Peningkatan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 105-113.
- Rahmatullah, A. S., & Ghufron, S. (2021). *The Effectiveness Offacebook'as Indonesian Language Learning Media For Elementary School Student: Distance Learning Solutions In The Era Of The Covid-19 Pandemic*. *MULTICULTURAL EDUCATION*, 7(04), 27-37.
- Rinto Alexandro, M. M., Misnawati, M. P., & Wahidin, M. P. (2021). *Profesi Keguruan (Menjadi Guru Profesional)*. Gue.
- Rohim, D. C., & Rahmawati, S. (2020). *Peran literasi dalam meningkatkan minat baca siswa di sekolah dasar*. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(3), 230-237.
- Salma, A. (2019). *Analisis Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Siswa Siswa Sekolah Dasar*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2).

- Simanullang, P. (2022). *Application of Introduction To Personality Psychology 5 Genetic Intelligence Through The Concept of Stifin Test*. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(1), 100-109.
- Sofiah, D., Stiyarningsih, E., & Sundawan, R. (2019). Peran Literasi Dalam Meningkatkan Minat Membaca Di Sambogunung Dukun Gresik. *Jurnal Abdikarya: Jurnal Karya Pengabdian Dosen dan Mahasiswa*, 3(1).
- UNESCO. (2003). "Towards an Information Literate Society. The Prague Declaration. Prague.
- Warianie, L. (2020). *Peranan Penting Guru, Orang Tua dan Siswa Dalam Menghadapi Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid 19*. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 1(1), 16-29.
- Wiyanto, M. S., Misnawati, M., & Dwiyaniti, D. R. (2022). *Penerapan Strategi Penolakan dalam Komunikasi Pembelajaran Bahasa Inggris antara Guru dan Siswa di SMK PGRI 1 Jombang*. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 3076-3084.
- Yanesupriana, Y., Purwaka, A., Perdana, I., Frianto, D., & Nitiya, R. (2022, May). *Kesalahan Pemakaian Ejaan dan Diksi pada Media Luar Ruang di Kota Palangka Raya*. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DAN BUDAYA* (Vol. 1, No. 1, pp. 124-133).



GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran>

E-ISSN : 2715-9132 ; P-ISSN: 2714-8955

DOI 10.19105/ghancaran.vi.11781



Implementasi Model Blended Learning dengan Google Classroom dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Mochamad Arifin Alat*

*Tadris Bahasa Indonesia, IAIN Madura

Alamat surel: marifin@iainmadura.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:

Blended Learning;
bahasa Indonesia;
Google Classroom

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi model blended learning dengan Google Classroom dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah mahasiswa, pengajar dan dokumen. Teknik analisis data dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan inferensi. Tahapan dalam penelitian ini meliputi tahap pralapangan, kerja lapangan, dan laporan. Hasil penelitian ini adalah deskripsi pembelajaran bahasa Indonesia model blended learning dengan menggunakan aplikasi Google Classroom yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. (1) Perencanaan pembelajaran masih berbasis tatap muka berupa indikator, tujuan, dan materi. (2) Pelaksanaan pembelajaran meliputi bahan ajar, metode dengan audio-lingual komunikatif, dan eklektik, serta media pembelajaran daring Google Classroom. (3) Evaluasi pembelajaran dengan evaluasi proses berupa evaluasi harian dan evaluasi hasil berupa UTS dan UAS dengan Google Form dan Quiziz. Dengan demikian, model blended learning dengan Google Classroom dalam pembelajaran Bahasa Indonesia efektif. Namun, perlu dikembangkan dengan berbagai aplikasi pembelajaran lain.

Abstract

Keywords:

Blended Learning;
Indonesian
Language;
Google Classroom

This research is motivated by the advancements in technology in the field of education. The purpose of this study is to describe the implementation of the blended learning model using Google Classroom in teaching Indonesian language. This research is a qualitative descriptive study. Data collection techniques include interviews, observations, and documentation. The data sources for this research are students, teachers, and documents. Data analysis techniques involve data collection, data reduction, data presentation, and inference. The stages of this research include pre-fieldwork, fieldwork, and reporting. The results of this study provide a description of the Indonesian language learning using the blended learning model with the Google Classroom application, covering the planning, implementation, and evaluation phases. (1) The lesson planning is still based on face-to-face indicators, objectives, and materials. (2) The implementation of the learning process includes teaching materials, methods using communicative audio-lingual and eclectic approaches, as well as utilizing the Google Classroom online learning platform. (3) The evaluation of learning involves process evaluation through daily assessments and outcome evaluation through mid-term and final exams using Google Form and Quiziz.

Therefore, the blended learning model with Google Classroom in teaching Indonesian language is effective. However, further development is needed by incorporating various other learning applications.

Terkirim: 7 November 2023; Revisi: 1 Desember 2023; Diterima: 19 Desember 2023

©Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Special Edition: Lalongét IV

Tadris Bahasa Indonesia

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses seorang individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai melalui interaksi dengan lingkungan atau melalui pengalaman (Hasan & Lubis, 2023). Proses tersebut dapat melibatkan pengalaman langsung, instruksi, atau pemrosesan informasi untuk mencapai pemahaman yang lebih baik atau perubahan dalam perilaku (Dirjen Pendidikan Tinggi, 2020). Terdapat lima elemen kunci dalam pengertian pembelajaran meliputi: perolehan pengetahuan, pemahaman dan penerapan, perubahan perilaku, interaksi dan pengalaman, serta proses aktif (Zahroh, 2015). Salah satu contoh pembelajaran adalah pembelajaran Bahasa yakni pembelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merujuk pada proses individu memperoleh keterampilan berbahasa, pemahaman tata bahasa, serta kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia (Astuti et al., 2020). Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi dan nasional Indonesia, serta digunakan sebagai bahasa pengantar dalam berbagai konteks formal, seperti pendidikan, administrasi, dan media (Kebudayaan, 2003). Pembelajaran Bahasa Indonesia mempelajari keterampilan berbahasa, penguasaan tata bahasa, pemahaman budaya, dan konteks penggunaan bahasa.

Peserta didik juga belajar mengenai tata bahasa atau struktur kalimat dalam Bahasa Indonesia. Ini mencakup pemahaman tentang kosakata, tata bunyi, tata kalimat, dan aturan tata bahasa lainnya. Bahasa Indonesia juga mencerminkan aspek budaya Indonesia (Amellia et al., 2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat mencakup pemahaman terhadap konteks budaya yang terkait dengan penggunaan bahasa tersebut, seperti ungkapan dan norma-norma sosial dalam berkomunikasi (Wijayanti et al., 2023). Penting untuk memahami bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya tentang penguasaan aturan tata bahasa, tetapi juga tentang penggunaan bahasa dalam konteks sehari-hari, baik dalam situasi formal maupun informal.

Selain itu peserta didik juga mempelajari keterampilan berbahasa. Empat keterampilan berbahasa utama yang umumnya diajarkan dalam pembelajaran bahasa adalah mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) (Studi et al., 2023). Keempat keterampilan ini merupakan fondasi dalam pengembangan kemampuan berkomunikasi seseorang dalam suatu bahasa.

Keterampilan berbahasa pertama adalah mendengarkan. Mendengarkan merupakan keterampilan mendengarkan melibatkan kemampuan memahami dan menafsirkan informasi yang disampaikan melalui suara atau ucapan (Simbolon, 2023). Adapun tujuan pembelajaran mendengarkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap percakapan, presentasi, atau instruksi dalam bahasa yang dipelajari. Siswa belajar untuk mengenali intonasi, kosakata, dan makna umum dari apa yang didengarkan.

Keterampilan berbahasa kedua adalah berbicara. Berbicara merupakan keterampilan berbicara mencakup ekspresi lisan dan kemampuan menyampaikan pikiran atau informasi dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang benar (Jadmiko & Wahyuningsih, 2023). Adapun tujuan pembelajaran berbicara adalah untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara efektif. Siswa belajar untuk menyusun kalimat dengan benar, menggunakan kosakata yang tepat, dan menyampaikan ide atau informasi dengan jelas.

Keterampilan berbahasa ketiga adalah membaca. Membaca merupakan keterampilan membaca adalah kemampuan memahami dan menafsirkan teks tertulis, seperti artikel, buku, atau dokumen lainnya (Maret et al., 2024). Tujuan pembelajaran membaca adalah untuk meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan, mengidentifikasi informasi utama, dan merespon secara kritis terhadap isi teks.

Keterampilan berbahasa keempat adalah menulis. Menulis merupakan keterampilan menulis melibatkan kemampuan menyusun tulisan dengan menggunakan tata bahasa, struktur kalimat, dan gaya penulisan yang benar (Nasbey, 2023). Tujuan pembelajaran menulis adalah untuk mengembangkan kemampuan menyampaikan ide secara tertulis, menyusun teks dengan jelas dan terstruktur, serta menggunakan kosakata dan tata bahasa yang sesuai.

Model pembelajaran mengacu pada kerangka atau pola sistematis yang digunakan dalam proses mengajar dan belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Model-model pembelajaran memberikan panduan atau strategi tentang bagaimana materi pembelajaran disampaikan dan diproses oleh peserta didik (Ramadania & Aswadi, 2020). Setiap model memiliki ciri-ciri khusus yang mencerminkan pendekatan tertentu terhadap pembelajaran. Salah satu contoh model pembelajaran yang terkini adalah Model Pembelajaran *Blended Learning*.

Blended Learning adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan dua elemen utama: pembelajaran daring (*online*) dan pembelajaran tatap muka (*offline/tradisional*). Dalam *blended learning*, peserta didik mengikuti sebagian besar kegiatan pembelajaran secara daring, namun juga terlibat dalam interaksi langsung atau kegiatan tatap muka. Pendekatan ini memanfaatkan keunggulan teknologi digital untuk menyajikan materi pembelajaran secara fleksibel, sementara tetap mempertahankan elemen kehadiran fisik (Sari, 2012).

Model pembelajaran *Blended Learning* dapat diterapkan dalam berbagai media pembelajaran (Setiawan & Aden, 2020). Media pembelajaran mengacu pada berbagai alat atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi, konten, atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa bahan cetak, audio, visual, atau kombinasi dari berbagai elemen (Alatas, 2019). Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman, memotivasi peserta didik, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif (Alatas, 2021). Beberapa contoh media pembelajaran meliputi buku teks, video, gambar, slide presentasi, dan perangkat lunak pembelajaran (Sudaryanto et al., 2020).

Model pembelajaran *Blended Learning* juga dapat dilakukan dengan media pembelajaran daring. Media pembelajaran daring adalah bentuk media pembelajaran yang mengandalkan teknologi digital dan internet untuk menyampaikan informasi, materi pembelajaran, dan aktivitas pendidikan kepada peserta didik (Rachmayanti & Alatas, 2021). Dalam konteks ini, "daring" merujuk pada konektivitas melalui jaringan internet. Media pembelajaran daring mencakup berbagai bentuk dan platform, termasuk situs web edukatif, kursus online, video pembelajaran, webinar, dan aplikasi pendidikan.

Salah satu contoh media pembelajaran daring adalah Google Classroom. Google Classroom adalah platform pembelajaran daring yang dikembangkan oleh Google untuk memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antara guru dan siswa dalam konteks pembelajaran *online* (Damayanti, 2021). Fitur dan konsep utama dalam Google Classroom meliputi Pengaturan Kelas, Pengelolaan Materi Pembelajaran, Pemberian Tugas dan Pengumpulan, Diskusi dan Kolaborasi, Pengumuman dan Pengingat, Integrasi dengan Google Workspace, Pemantauan Kemajuan, dan Keamanan dan Privasi (Pratama, 2021). Dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran (Alatas & Albaburrahim, 2021).

Penelitian terdahulu yang mendasari penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Rohmatul & Alatas, 2022) dengan judul Efektivitas Model Blended

Learning terhadap Pemahaman Menulis Cerpen dalam Pembelajaran Daring. Hasil penelitian tersebut adalah model *Blended Learning* efektif digunakan terhadap pemahaman menulis cerpen pada siswa. Penelitian terdahulu berikutnya dilakukan oleh (Rachmayanti & Alatas, 2020) dengan judul Implementasi Aplikasi Edmodo dalam Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Daring di PKPBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil penelitian tersebut adalah pembelajaran bahasa Arab berbasis daring dengan menggunakan aplikasi Edmodo sudah efektif. Namun, perlu dikembangkan aspek perencanaan berbasis daring.

Kebaruan penelitian ini adalah jika penelitian terdahulu pertama model Blended Learning efektif digunakan terhadap pemahaman menulis cerpen pada siswa dengan metode kuantitatif, maka penelitian ini model Blended Learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode kualitatif. Selain itu jika penelitian terdahulu menggunakan aplikasi Edmodo, maka penelitian ini menggunakan Google Classroom. Selain itu pemilihan objek penelitian pada kegiatan mahasiswa prodi Tadris Bahasa Indonesia IAIN Madura yang baru menerapkan blended learning.

Berdasarkan paparan tersebut, maka penelitian yang berjudul Implementasi Model *Blended Learning* dengan *Google Classroom* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia ini dilakukan. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsi Implementasi Model *Blended Learning* dengan *Google Classroom* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

METODE

Penelitian ini mengadopsi metode kualitatif karena mencakup karakteristik kualitatif. Hal tersebut meliputi (1) penelitian dilakukan dalam konteks alamiah (*natural setting*), yakni pada pembelajaran matakuliah media pembelajaran pada prodi Tadris Bahasa Indonesia kelas A, B, C, dan D. (2) Peran utama manusia sebagai instrumen, di mana peneliti juga berfungsi sebagai pengajar. (3) Penggunaan analisis data secara induktif, dan (4) pendekatan deskriptif (Sugiyono, 2019). Dengan mempertimbangkan data yang terkumpul dan tujuan penelitian untuk menggambarkan pembelajaran bahasa Indonesia melalui aplikasi Google Classroom di Prodi Tadris Bahasa Indonesia IAIN Madura, jenis penelitian ini dapat diklasifikasikan sebagai penelitian deskriptif. Dalam konteks pendekatan kualitatif yang digunakan, keberadaan peneliti di lapangan dianggap sebagai instrumen utama.

Sumber data utama berasal dari mahasiswa semester 5 Prodi Tadris Bahasa Indonesia pada kelas A, B, C dan D yang mengikuti program pembelajaran matakuliah media pembelajaran. Informasi yang diperlukan diperoleh langsung dari informan tersebut. Dokumen yang menjadi fokus penelitian mencakup gambaran tentang proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Beberapa langkah prosedural diambil oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian ini, termasuk observasi dan wawancara (Sugiyono, 2019). Dalam pelaksanaan observasi, peneliti mengambil peran sebagai peserta aktif. Dalam konteks ini, peneliti berada di dalam kelas sebagai pengajar yang memanfaatkan aplikasi Google Classroom dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selama kegiatan observasi, peneliti menggunakan alat bantu berupa panduan observasi dan mencatat informasi lapangan lainnya.

Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan mahasiswa kelas A, B, C dan D terkait penggunaan aplikasi Google Classroom dalam pembelajaran. Ainin menjelaskan bahwa dari perspektif pelaksanaan, wawancara dapat dibedakan menjadi wawancara bebas (*unguided interview*), wawancara terpimpin (*guided interview*), dan wawancara bebas terpimpin (Ainin, 2010: 123). Dalam konteks penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara bebas (*unguided interview*), yaitu

suatu kegiatan wawancara di mana pewawancara bebas untuk memberikan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya kepada para informan.

Proses analisis data melibatkan beberapa langkah, termasuk pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan (Fadli, 2021). Untuk memastikan keabsahan data, peneliti mengadopsi beberapa tahap, yakni *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (objektivitas). Dalam konteks penelitian ini, penelitian dilakukan melalui tahapan yang mencakup pra-lapangan, pekerjaan lapangan, dan penyusunan laporan penelitian berdasarkan hasil data yang terkumpul. Tahap pra-lapangan melibatkan perumusan desain penelitian, penentuan teori yang relevan, penjadwalan penelitian, dan penentuan lokasi penelitian. Pekerjaan lapangan melibatkan implementasi aplikasi Google Classroom dalam pembelajaran. Selanjutnya, tahap penyusunan laporan penelitian menghasilkan artikel ilmiah dengan judul "Implementasi Model Blended Learning dengan Google Classroom dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia."

HASIL DAN PEMBAHASAN

Matakuliah media pembelajaran prodi tadaris Bahasa Indonesia merupakan salah satu matakuliah yang ada di prodi tersebut. Mahasiswa dalam matakuliah tersebut mendapat fasilitas email kampus yang sinkron dengan elearning kampus. Hal tersebut juga sinkron dengan Google Classroom dosen dan mahasiswa. Dosen cukup membuat kelas di Google Classroom, kemudian mahasiswa dapat langsung bergabung dengan kelas tersebut.

Dalam penelitian ini, temuan berkaitan dengan proses pembelajaran blended learning dengan menggunakan Google Classroom. Temuan penelitian mencakup aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dengan Google Classroom tersebut. Hal tersebut diperinci sebagai berikut.

Perencanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Aplikasi Google Classroom

IAIN Madura memberikan email khusus kepada semua mahasiswa. Email tersebut langsung terhubung dengan seluruh kegiatan belajar kampus yang bersifat online/daring. Salah satunya adalah pada penggunaan e-learning dan Google Classroom. E-learning dan Google Classroom ini merupakan bagian dari media pembelajaran online yang digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring. Setiap mahasiswa bisa memanfaatkan dan mengakses email tersebut sebagaimana email yang lain. Terdapat beberapa hal yang membedakan antara email kampus ini dengan email yang lain, yaitu (1) memiliki akses yang memudahkan untuk pembelajaran antar mahasiswa IAIN Madura (2) memberikan akses yang tidak terbatas dalam drive/penyimpanan, sehingga mahasiswa bisa menyimpan tugas-tugas mereka tanpa khawatir tempat penyimpanan penuh (3) langsung sinkron dengan media pembelajaran yang digunakan di IAIN Madura.

Google Classroom merupakan salah satu aplikasi/platform pembelajaran online yang digunakan di IAIN Madura (Damayanti, 2021). Melalui aplikasi Google Classroom ini, dosen/pengajar bisa membuat kelas online yang berisi mahasiswa kelas yang diampu. Pembelajaran bisa dilakukan dengan jarak jauh dengan menggunakan aplikasi ini. Klasifikasi kelas yang dibentuk oleh dosen ini bertujuan untuk menjaga keefektifan pembelajaran dalam setiap mata kuliah. Setiap mata kuliah pada setiap kelas memiliki waktu dan materi yang berbeda. Sehingga dengan adanya grup kelas pada Google Classroom ini memudahkan dosen ataupun mahasiswa dalam mempelajari materi tersebut sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun.

Sebagaimana telah disampaikan sebelumnya, bahwa mahasiswa mendapatkan email khusus dari kampus IAIN Madura. Email tersebut digunakan mahasiswa untuk bergabung/join kelas Google Classroom. Satu akun mahasiswa bisa bergabung dengan

beberapa kelas yang mereka ikuti dalam perkuliahan. Kelas berbasis daring ini, hanya bisa diakses oleh mahasiswa menggunakan email kampus IAIN Madura. Melalui Google Classroom ini mahasiswa juga bisa mengumpulkan tugas via daring sesuai dengan intruksi dosen.

Melalui Google Classroom ini, dosen bisa menyiapkan materi ataupun media pembelajaran yang akan digunakan sejak beberapa waktu sebelumnya. Materi tersebut bisa berupa teks/bacaan, audio, ataupun audio visual. Dosen bisa mengunggah materi berupa buku elektronik yang digunakan dalam pembelajaran tersebut. Dosen juga bisa mengunggah sebuah link audio ataupun video yang tersambung dengan youtube ataupun platform yang lain. Penggunaan berbagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil dan proses pembelajaran (Alatas & Albaburrahim, 2021).

Dosen bisa mengatur sejak awal terkait dengan media ataupun materi yang akan digunakan dalam pembelajaran. Melalui Google Classroom ini, dosen bisa merencanakan pertemuan serta menyiapkan bahan ajar yang digunakan dalam jangka waktu tertentu, selama satu semester misalnya. Hal tersebut memudahkan dosen untuk menentukan secara matang materi atau media yang akan digunakan, sehingga pembelajaran akan berjalan maksimal dan sesuai dengan rancangan pembelajaran. Perencanaan yang matang akan membuat pembelajaran berjalan dengan lancar (Warsono, 2020).

Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Aplikasi Google Classroom

Berdasarkan perencanaan yang telah dipaparkan sebelumnya, pada pembahasan pelaksanaan ini membahas tentang pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan aplikasi Google Classroom pada empat aspek kemahiran kebahasaan yaitu, (1) Kemahiran mendengar, (2) kemahiran berbicara, (3) kemahiran membaca, (4) kemahiran menulis.

Keterampilan Mendengarkan

Ketrampilan mendengar merupakan salah satu aspek kebahasaan yang pertama dipelajari dan mempunyai pengaruh terhadap aspek-aspek kebahasaan selanjutnya yang dipelajari (Studi et al., 2023). Pembelajaran ketrampilan mendengar ini juga bisa diajarkan dengan menggunakan media Google Classroom. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut, dosen mengupload link yang diperoleh dari youtube. Media tersebut bisa berupa audio ataupun video. Selain upload menggunakan link, dosen juga membuat sebuah rekaman, lalu mengunggah file rekaman tersebut pada Google Classroom.

Selanjutnya, mahasiswa mendengarkan audio ataupun video tersebut dari tempat mereka masing-masing, atau bisa juga dari kelas. Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan link atau file dalam pengunggahan audio di Google Classroom. Beberapa mahasiswa lebih setuju menggunakan link karena dirasa lebih simple, tidak perlu mendownload sebuah file untuk menyimak materi yang berupa audio. Namun, terdapat beberapa mahasiswa yang lebih menyarankan penggunaan file untuk menyimak audio tersebut, dengan alasan bahwa ketika jaringan mereka tidak bagus, mereka tetap bisa mengaksesnya karena sudah tersimpan di handphone mereka masing-masing.

Meskipun mereka bisa menyimak sebuah audio ataupun video melalui pembelajaran jarak jauh, mahasiswa tetap bisa menanyakan materi yang belum mereka pahami melalui fitur chat pribadi ataupun kolom komentar yang terdapat pada Google Classroom. Dosen bisa langsung membalas pesan/pertanyaan yang dikirim oleh mahasiswa. Setelah proses menyimak ini selesai, dosen memberikan evaluasi berupa

google form yang berisi pertanyaan terkait dengan audio yang disimak.

Sebagaimana dipaparkan sebelumnya, bahwa aspek menyimak ini merupakan salah satu aspek yang mempunyai pengaruh terhadap 3 aspek kebahasaan yang lain. Melalui menyimak ini mahasiswa bisa mempelajari berbagai materi dan juga teori tentang Bahasa Indonesia. Selain itu, mahasiswa juga bisa mempelajari materi yang bersifat praktek, seperti sebuah intonasi. Intonasi yang terdapat dalam puisi tidak bisa hanya dipelajari melalui teori saja, namun perlu materi yang mempraktekkan cara membacanya (Damayanti, 2021).

Selain memberikan link dari youtube, dosen juga bisa membuat rekaman terkait materi tersebut secara mandiri. Dosen mengambil materi dari bahan ajar yang digunakan, kemudian menjelaskannya dalam bentuk rekaman video. Pembuatan materi dari dosen secara langsung ini membuat mahasiswa bisa memahami materi lebih baik karena merasa dijelaskan oleh pengajar secara langsung. Dosen juga bisa memilih materi video dari youtube orang lain yang dianggap sesuai dengan materi sebagai tambahan bahan ajar. Dosen bisa menambahkan kuis untuk dikerjakan mahasiswa untuk melihat pemahaman mereka terkait video yang mereka simak.

Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan dalam mempraktekkan suatu Bahasa (Simbolon, 2023). Baik bahasa asing maupun bahasa Indonesia. Praktek berbicara ini merupakan salah satu refleksi dari kemahiran mendengar. Jika mahasiswa mampu menyimak dengan baik, maka mereka akan lebih mudah mereflesikan dalam bentuk ucapan/berbicara. Pembelajaran bahasa Indonesia pada aspek berbicara ini juga dapat dilaksanakan melalui Google Classroom.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat, memunculkan banyak aplikasi menarik yang bisa digunakan oleh mahasiswa dalam mengedit video ataupun audio (Rusdiana et al., 2021). Mahasiswa pada era milenial ini sudah tidak asing lagi dengan beberapa aplikasi edit video seperti canva, capcut dan lain sebagainya. Edit video ini sudah menjadi salah satu kegiatan para pemuda zaman sekarang dalam kegiatan sehari-hari mereka. Hal tersebut dikarenakan editing video ini berkaitan dengan sosial media. Proses edit video ini mempunyai dampak positif terhadap kemahiran berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada kemahiran berbicara dilakukan oleh dosen dengan cara dosen memberikan contoh/peragaan kepada mahasiswa dalam bentuk video. Selanjutnya mahasiswa mempraktekkan tugas yang telah diintruksikan oleh dosen sesuai dengan contoh video yang telah diberikan. Salah satu contohnya adalah mata kuliah keperawaan. Mata kuliah ini merupakan salah satu mata kuliah yang bersifat aplikatif. Mahasiswa tidak bisa hanya mempelajari teori saja, namun dibutuhkan contoh menjadi pewara yang baik dan benar. Dalam hal ini, dosen memberikan contoh menjadi pewara yang baik dan benar dalam bentuk video, kemudian memberikan intruksi kepada mahasiswa untuk mempraktekkan materi tersebut.

Pada praktek berbicara ini, dosen memberikan materi praktek secara bertahap. Sebagaimana dalam praktek menjadi pewara, dosen memberikan materi berupa pembukaan. Kemudian mahasiswa praktek. Selanjutnya pada bagian inti, mahasiswa praktek lagi. Begitu juga pada bagian penutupan. Setelah mahasiswa selesai praktek dari pembukaan sampai penutupan, mahasiswa mengulang praktek kembali secara keseluruhan. Praktek yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa ini dilakukan melalui video. Dosen mengunggah video praktek menjadi pewara di youtube, kemudian mengirim linknya melalui Google Classroom. Begitu juga dengan mahasiswa, mahasiswa

diperkenankan mengunggah video di youtube lalu mengumpulkan dalam bentuk link atau mengumpulkan dalam bentuk file video langsung di Google Classroom.

Adanya aplikasi-aplikasi yang menarik dalam mengedit video sebagaimana dipaparkan sebelumnya, membuat mahasiswa bisa memodifikasi tugas mereka sehingga terlihat lebih menarik (Rusdiana et al., 2021). Keterampilan berbicara ini merupakan salah satu ketrampilan yang dinilai cukup berat bagi mahasiswa. Hal tersebut dikarenakan mahasiswa dituntut untuk tampil bagus dan percaya diri dalam mempraktekkan tugas mereka. Namun, dengan adanya aplikasi yang bisa mengedit ini, mahasiswa bisa menjadi lebih percaya diri karena tugas mereka tetap bisa terlihat menarik meski masih dalam tahap belajar dalam praktek materi.

Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan menafsirkan teks tertulis (Sherly et al., 2020). Keterampilan membaca mencakup beberapa aspek penting yang memungkinkan seseorang dapat mengekstrak makna dari materi yang mereka baca. Keterampilan membaca dengan menggunakan blender learning dapat menggunakan google calass room. Adapun langkah-langkah sebagai berikut dosen memberikan teks, mahasiswa membaca teks, mahasiswa diberikan soal ealuasi, dan mahasiswa mengerjakan soal tersebut.

Proses dosen memberikan teks dalam pembelajaran membaca melibatkan beberapa langkah dan pertimbangan untuk mendukung pengembangan keterampilan membaca mahasiswa. Dosen memilih teks yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan tingkat kemampuan membaca mahasiswa. Setelah itu, dosen dapat upload teks tersebut dalam aplikasi Google Classroom dan mahasiswa dapat membacanya.

Kegiatan berikutnya adalah mahasiswa membaca teks dapat bervariasi tergantung pada tujuan pembacaan, jenis teks, dan tingkat kesulitan teks tersebut. Terdapat kegiatan Pra-Pembacaan dengan melihat judul, subjudul, dan gambar. Ini membantu dalam membangun pemahaman awal tentang topik dan membuat prediksi mengenai isi teks. Proses membaca tersebut dapat dilakukan mahasiswa ketika sudah bergabung dengan kelas pada aplikasi Google Classroom.

Dosen juga dapat memberikan soal evaluasi melalui Google Classroom. Hal tersebut merupakan salah satu cara efektif untuk melibatkan mahasiswa dalam proses pembelajaran daring. Dosen dapat membuat Google Classroom. Dosen memilih tipe soal yang sesuai dengan jenis evaluasi yang diinginkan. Menentukan batas waktu atau tanggal pengumpulan tugas. Dosen menggunakan fitur "Bagikan" di Google Classroom untuk mengirimkan tugas ke semua mahasiswa di kelas. Dosen dapat memantau proses pengumpulan tugas melalui dashboard Google Classroom. Hingga akhirnya dosen dapat memilih untuk mengarsipkan tugas tersebut untuk merapikan dashboard Google Classroom dan memudahkan manajemen materi pembelajaran.

Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis dalam Bahasa Indonesia mencakup kemampuan untuk menyusun dan menyampaikan gagasan secara efektif, jelas, dan berdaya persuasif melalui tulisan (Ulfah et al., 2023). Beberapa aspek utama dari keterampilan menulis Bahasa Indonesia melibatkan pemahaman tata bahasa, penggunaan kosakata yang tepat, struktur teks yang baik, dan kemampuan menyusun argumentasi atau narasi yang kohesif. Dosen dapat melakukan pembelajaran menulis dengan Google Classroom.

Dosen sudah memiliki kelas di Google Classroom. Setelah itu dosen membuat tugas menulis dengan judul, deskripsi, dan tanggal pengumpulan yang jelas. Dosen juga menambahkan petunjuk dan kriteria penilaian agar mahasiswa memahami apa yang diharapkan dalam tugas menulis. Berikutnya dosen dapat mengunggah contoh tulisan

dan materi referensi yang mendukung tugas menulis. Proses tersebut dapat memanfaatkan aplikasi Google Docs. Dosen dapat memberikan akses langsung ke dokumen siswa, memungkinkan mereka memberikan umpan balik secara real-time.

Setelah mahasiswa berhasil mempraktikkan menulis di Google Classroom, dosen dapat memberikan komentar langsung pada dokumen Google Docs mahasiswa untuk memberikan umpan balik yang spesifik. Mahasiswa dapat menggunakan fitur revisi untuk melihat perubahan yang diusulkan dan memperbaiki tulisan mereka. Google Classroom terdapat fitur diskusi di untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berbagi ide, memberikan umpan balik satu sama lain, atau membahas topik menulis.

Terakhir dosen menerapkan rubrik penilaian untuk tugas menulis. Rubrik ini dapat membantu mahasiswa memahami kriteria penilaian dan memberikan landasan yang jelas untuk penilaian dosen. Dosen juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memperbaiki tulisan mereka berdasarkan umpan balik. Dosen dapat menggunakan fitur pelacakan kemajuan di Google Classroom untuk melihat progres mahasiswa dalam tugas menulis.

Salah satu elemen yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran mencakup alat-alat fisik yang digunakan untuk mentransfer materi pengajaran, termasuk buku, radio, kaset, kamera video, perekam video, film, slide (gambar bingkai), foto, grafik, televisi, dan komputer. Secara umum, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala alat atau objek yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari berbagai sumber, baik itu pendidik maupun sumber lain, kepada peserta didik (Arsyad, 2011: 5).

Dalam pelaksanaan pembelajaran ini, media yang digunakan mencakup telepon seluler dan aplikasi Google Classroom, yang sesuai dengan pendekatan pembelajaran berbasis blended learning (luring dan daring). Aplikasi Google Classroom dianggap umum dan populer di kalangan mahasiswa. Selain itu, Google Classroom mudah digunakan dan menyenangkan. Menurut penelitian Tamrin dan Basri (2020: 70), siswa cenderung lebih menyukai metode pembelajaran daring dengan memanfaatkan aplikasi Google Classroom, terutama dalam konteks kelas bahasa Inggris. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia berbasis blended learning juga memanfaatkan aplikasi lainnya seperti WhatsApp dan Google Docs untuk mendukung proses pembelajaran.

WhatsApp dan Google Docs digunakan sebagai media tambahan yang membantu dalam melakukan diskusi kecil dan memberikan instruksi terkait tugas dalam aplikasi Google Classroom. Penggunaan platform tersebut menjadi penting karena sebagian mahasiswa mungkin baru pertama kali menggunakan aplikasi Google Classroom dan membutuhkan bimbingan lebih lanjut untuk memahaminya. Melalui WhatsApp dan Google Docs, dapat diberikan arahan dan dukungan tambahan untuk memastikan pemahaman yang optimal bagi mahasiswa.

Pembelajaran bahasa berbasis blended learning menggunakan aplikasi Google Classroom dinilai efektif. Mahasiswa menunjukkan tingkat semangat dan keteraturan yang lebih baik dalam proses pembelajaran. Meskipun pembelajaran berbasis blended learning seringkali menghadapi kendala kurangnya pengawasan, aplikasi Google Classroom memberikan solusi dengan memungkinkan pengajar untuk menentukan waktu pembelajaran sesuai dengan jadwal. Hasil penelitian juga menunjukkan dampak positif yang signifikan dari penggunaan aplikasi Google Classroom terhadap peningkatan hasil pembelajaran mahasiswa. Oleh karena itu, media pembelajaran ini dianggap layak untuk diterapkan guna mendukung proses pembelajaran (Wibowo & Astriawati, 2020: 1).

Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Aplikasi Google Classroom

Evaluasi pembelajaran dapat menggunakan beberapa aplikasi. Aplikasi tersebut misalkan google form ataupun Quizizz. Kedua aplikasi tersebut memiliki karakteristik yang

berbeda dan memiliki kelebihan serta kelemahan masing-masing. Kedua aplikasi tersebut dapat sinkron dengan Google Classroom. Pengguna kedua aplikasi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

Dosen membuat formulir dengan menambahkan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan topik atau tugas pembelajaran. Berbagai jenis pertanyaan ada di google form seperti pilihan ganda, isian singkat, atau pertanyaan esai. Setelah formulir dibuat, dosen dapat mengintegrasikan formulir dengan Google Classroom. Caranya dengan memilih kelas dan tugas dan tambahkan google form. Kemudian dosen mengatur pengaturan tugas, termasuk judul, instruksi, dan batas waktu pengumpulan formulir. Dosen membagikan tugas yang berisi formulir ke kelas melalui Google Classroom. Mahasiswa menerima pemberitahuan melalui Google Classroom dan dapat mengakses formulir tersebut. Kemudian mahasiswapun dapat mengerjakan soal-soal dalam google form.

Selain google form, Google Classroom juga dapat sinkron dengan aplikasi Quizizz. Adapun cara dosen menggunakan aplikasi tersebut yakni dosen membuat kuis di Quizizz dengan menambahkan pertanyaan-pertanyaan dan pilihan jawaban. Sesuaikan pengaturan kuis, seperti durasi, poin, dan pengaturan lainnya. Berikutnya dosen menyimpan kuis dan mempublikasikan kuis sehingga dapat diakses oleh mahasiswa. Dosen juga melakukan integrasi dengan Google Classroom. Dosen memilih kuis yang ingin dibagikan dari daftar kuis Quizizz yang telah Anda buat sebelumnya dan mengatur tugas tersebut. Kemudian menentukan judul tugas, instruksi, dan tanggal pengumpulan. Setelah semua siap, berikutnya adalah membagikan tugas ke kelas dan mahasiswa akan menerima pemberitahuan dan dapat mengakses kuis Quizizz melalui Google Classroom.

SIMPULAN

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran bahasa indonesia model bleanded learning dengan Google Classroom membutuhkan perencanaan khusus. Terdapat perbedaan dengan luring ataupun daring. Kemudian pelaksanaan pembelajaran model blended learning dengan Google Classroom telah berjalan baik. Hal ini tercermin dalam dampak positif dari evaluasi yang dilakukan. Penggunaan Google Classroom memberikan kemudahan dalam manajemen kelas, baik bagi pengajar maupun mahasiswa, serta memudahkan akses dan pelaksanaan evaluasi. Selain itu juga mahasiswa merasakan kemudahan dalam mengakses materi dan menjalani proses evaluasi melalui aplikasi Google Classroom. Dampak positif ini memberikan indikasi bahwa blended learning dengan menggunakan Google Classroom memberikan pengalaman pembelajaran yang positif bagi mahasiswa.

Dalam konteks pembelajaran model blended learning dengan Google Classroom, penelitian menyarankan kemungkinan kombinasi dengan aplikasi digital lain untuk mengatasi kebosanan mahasiswa. Hal ini dapat menjadi area penelitian selanjutnya untuk eksplorasi lebih lanjut. Berdasarkan penelitian ini juga dapat dijadikan acuan untuk pengembangan lebih lanjut terkait pembelajaran bahasa Indonesia. Rekomendasi termasuk eksplorasi penggunaan aplikasi digital lain yang dapat memperkaya pengalaman belajar mahasiswa. Google Classroom diakui sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bahasa Indonesia yang menarik. Rekomendasi penelitian menyoroti pentingnya mengembangkan dan menerapkan Google Classroom sebagai sarana pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan dan arahan bagi pengajar bahasa Indonesia untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Penelitian ini memberikan gambaran tentang keberhasilan pelaksanaan dan potensi pengembangan lebih lanjut dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi Google Classroom.

DAFTAR RUJUKAN

- Alatas, M. A. (2019). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia* (H. A. Ghazali (ed.)). CV. Madza Media. <http://repository.iainmadura.ac.id/id/eprint/327>
- Alatas, M. A. (2021). *Record Slide Show PowerPoint sebagai Alternatif Media Pembelajaran Audio Visual pada Pascapandemi*. 1–15. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.5273>
- Alatas, M. A., & Albaburrahim. (2021). Penggunaan Teknik Modelling Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi. *Jurnal Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6(2), 177–192. <https://doi.org/https://doi.org/10.21154/ibriez.v6i2.160>
- Amellia, M., Hoerunisa, N. I., Rachman, I. F., & Siliwangi, U. (2023). 4 1234. 1(September), 1112–1119.
- Astuti, I. P., Ariyadi, D., & Sumaryanti, L. (2020). Prototipe Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Membaca Permulaan. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 151–156. <https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3791>
- Damayanti, N. P. A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Google Classroom Terhadap Minat Baca Saat Pandemi Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 246–256. <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Dirjen Pendidikan Tinggi. (2020). Buku Panduan MBKM. *Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*, 1–42.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Hasan, J. S., & Lubis, F. (2023). Aplikasi Spotify: Solusi Baru dalam Pembelajaran Menulis Cerpen di SMA. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 194–211. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.v5i1.8747>
- Jadmiko, R. S., & Wahyuningsih, E. S. (2023). Analisis Kemampuan Berbicara melalui Kegiatan Presentasi dengan Memanfaatkan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SDN 1 Wajakkidul. 7, 24971–24978.
- Kebudayaan, K. P. dan. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. <https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.1982.tb08455.x>
- Maret, N., Andinie, T., Sisiliaudra, P., Kusnawi, S., & Prasiti, T. I. (2024). Analisis Kemampuan Membaca Arab Melayu Mahasiswa Kelas 2021 B Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Riau Pemahaman mengenai penulisan Arab Melayu diperlukan ketelitian dan pemahaman yang cukup untuk mampu membaca atau menulis Bahasa Arab Melayu . *Arab Melayu bukanlah*. 3(1).
- Nasbey, J. S. S. Y. R. M. R. M. H. M. W. R. M. F. K. R. H. D. C. D. P. N. B. I. M. H. (2023). *Pengantar Literasi Digital*. Yayasan Kita Menulis.
- Pratama, F. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(2), 182. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v4i2.9723>
- Rachmayanti, I., & Alatas, M. A. (2020). Implementasi Aplikasi Edmodo dalam Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Daring di PKPBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Kadera Bahasa, Volume 12(Nomor 2)*, 99–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.47541/kaba.v12i2.133>
- Rachmayanti, I., & Alatas, M. A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Group Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bio Educatio*, 6(4), 68–81. <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/BE/article/view/3032/2218>
- Ramadania, F., & Aswadi, D. (2020). Blended Learning dalam Merdeka Belajar Teks Eksposisi. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 10–21.

- <https://doi.org/10.33654/sti.v5i1.1014>
- Rohmatul, A., & Alatas, M. A. (2022). Efektivitas Model Blended Learning terhadap Pemahaman Menulis Cerpen dalam Pembelajaran Daring. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 238–249.
<https://doi.org/10.19105/ghancaran.v3i2.5010>
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva bagi guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209–213.
- Sari, M. (2012). Blended Learning, Model Pembelajaran Abad Ke-21 di Perguruan Tinggi. *Ta'dib*, 17(2), 126–136.
- Setiawan, T. H., & Aden, A. (2020). Efektifitas Penerapan Blended Learning dalam Mahasiswa Melalui Jejaring Schoology di Masa Pandemi Covid-19. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 3(5), 493–506.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i5.493-506>
- Sherly, Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2020). Merdeka Belajar: Kajian Literatur. *UrbanGreen Conference Proceeding Library*, 1, 183–190.
- Simbolon, J. (2023). Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Penerapan Literasi di Sekolah. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(01), 162–171.
<https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2941>
- Studi, P., Pendidikan, M., Indonesia, B., Bahasa, F., Jakarta, U. N., Muka, J. R., Timur, J., Studi, P., Bahasa, P., Bahasa, F., Jakarta, U. N., Muka, J. R., Timur, J., Studi, P., Inggris, S., Bahasa, F., Jakarta, U. N., Muka, J. R., & Timur, J. (2023). *PELATIHAN KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA BAGI MAHASISWA ASING ALUMNI PROGRAM DARMASISWA Bahasa Indonesia merupakan salah Luar Negeri Republik Indonesia pada Republik Indonesia memperluas konteks Politik Bahasa Nasional dengan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing*. 20(1), 1–13.
- Sudaryanto, S., Widayati, W., & Amalia, R. (2020). Konsep Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dan Aplikasinya dalam Pendidikan Bahasa (dan Sastra) Indonesia. *Kode: Jurnal Bahasa*, 9(2), 78–93. <https://doi.org/10.24114/kjb.v9i2.18379>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfah, A., Fitriyah, L., Zumaisaroh, N., & Jesica, E. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Menulis Puisi di Era Merdeka Belajar. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 42–57.
<https://doi.org/10.19105/ghancaran.v5i1.7914>
- Warsono, S. (2020). Pengelolaan Kelas dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jambura Journal of Educational Management*, 49–59.
<https://doi.org/10.37411/jjem.v1i1.105>
- Wijayanti, R., Wahyu, D., Dewi, C., & Mangkurat, U. L. (2023). *PENGARUH BAHASA GAUL DALAM MEDIA SOSIAL TERHADAP*. 1, 1374–1389.
- Zahroh, L. (2015). *Pendekatan dalam Pengelolaan Kelas*. 22, 142.

**PENGGUNAAN KARTU KATA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA LANCAR PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
SEKOLAH DASAR**

Indah Megasari, Hj Syamsiati, Tahmid Sabri

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNTAN, Pontianak

Email: indah_megasari38@yahoo.com

Abstrak: Penelitian ini dilakukan sebanyak II siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Hasil penelitian yang diperoleh adalah kemampuan guru dalam merancang pembelajaran pada siklus I pertemuan ke-1 total skornya 20,13 dan rata-ratanya 2,88. Pertemuan ke-2 total skor meningkat menjadi 23,08 dan rata-ratanya 3,30. Pada siklus II pertemuan ke-1 total skor 23,91 dan rata-ratanya 3,41. Pertemuan ke-2 total skornya mengalami peningkatan menjadi 26,3 dan rata-ratanya 3,76. Kemampuan guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan kartu kata pada siklus I pertemuan ke-1 sebesar 75%, pertemuan ke-2 sebesar 85%. Pada siklus II pertemuan ke-1 sebesar 90%, pertemuan ke-2 meningkat menjadi 100%. Kemampuan siswa membaca lancar pada siklus I pertemuan ke-1 total skornya 156 dengan rata-rata 6,5. Pada pertemuan ke-2 total skornya menjadi 160 dengan rata-ratanya 6,66. Pada siklus II pertemuan ke-1 total skornya 167 dengan rata-rata 6,95 dan pada pertemuan ke-2 meningkat total skornya menjadi 188 dengan rata-rata 7,83.

Kata Kunci: Kartu Kata, Membaca Lancar, Bahasa Indonesia

Abstract: This study was conducted as the second cycle and each cycle consisting of 2 meetings. The results obtained are the ability of teachers in designing learning in the first cycle of the 1st meeting of the total score is 20.13 and the average is 2.88. Meeting-2 total score increased to 23.08 and the average is 3.30. In the second cycle to the meeting-1 total score of 23.91 and the average is 3.41. Meeting-2 total score increased to 26.3 and the average is 3.76. The ability of teachers to implement learning by using the word cards in the first cycle to the meeting-1 by 75%, meeting-2 by 85%. In the second cycle meeting to-1 by 90%, 2nd meeting increased to 100%. The students' ability to read fluently in the first cycle meeting of 1 total score was 156 with an average of 6.5. At the meeting of 2 total score to 160 with the average of 6.66. In the second cycle to the 1st meeting of the total score was 167 with an average of 6.95 and at the 2nd meeting increased total score to 188 with an average of 7.83.

Keywords: word cards, Reading Fluent, Indonesian

Pada sekolah dasar, mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran pokok yang harus dikuasai siswa selain mata pelajaran pokok lainnya. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk kemampuan peserta didik berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra Indonesia. Selain itu, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ada 4 aspek yang harus dikuasai yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

Di era berkembangnya ilmu dan teknologi yang sangat cepat seperti sekarang ini terasa sekali bahwa kegiatan membaca tidak dapat terlepas dari kehidupan kita. Kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajar. Namun, anak-anak yang tidak memahami pentingnya belajar membaca tidak akan termotivasi untuk belajar.

Membaca semakin penting dalam kehidupan masyarakat yang semakin kompleks. Setiap aspek kehidupan melibatkan kegiatan membaca. Kemampuan membaca merupakan tuntutan realitas kehidupan sehari-hari manusia. Menurut Syafi'ie (dalam Farida Rahim, 2005:2-3) bahwa tiga istilah sering digunakan untuk memberikan kemampuan dasar dari proses membaca, yaitu:

Pertama, *recording* merujuk pada kata-kata dan kalimat, kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyiannya sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan.

Kedua, proses *decoding* (penyandian) merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata-kata. Proses *recording* dan *decoding* biasanya berlangsung pada kelas-kelas awal, yaitu SD Kelas (I, II, dan III) yang di kenal dengan istilah membaca permulaan. Penekanan membaca pada tahap ini ialah proses preseptual, yaitu pengenalan korespondensi rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa.

Ketiga, proses memahami makna (*meaning*) lebih ditekankan di kelas-kelas tinggi SD. Keterampilan membaca dan menulis merupakan keterampilan yang perlu dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Kesulitan membaca menyebabkan anak merasa rendah diri, tidak termotivasi belajarnya dan bahkan sering juga mengakibatkan timbulnya perilaku yang menyimpang pada anak.

Oleh karena itu, siswa yang mengalami kesulitan membaca harus segera ditangani sedini mungkin, sehingga masalahnya tidak semakin besar. Berlatih membaca dapat dilakukan secara bebas dan bersifat individual, juga dapat dilakukan secara terstruktur seperti dalam kegiatan belajar mengajar yang disesuaikan dengan pengajaran membaca dalam kurikulum dengan menggunakan pendekatan dan metode tertentu.

Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, kegiatan yang berkaitan dengan masalah tersebut tercantum dalam pembelajaran membaca lancar, khususnya pada kelas I atau kelas II. Dalam kondisi normal (siswa siap menerima pelajaran), pelaksanaan pembelajaran membaca lancar tersebut akan berjalan lancar, artinya siswa dengan mudah memahami apa yang mereka pelajari dalam kegiatan membaca. Namun, tidak jarang ditemui berbagai permasalahan dalam pembelajaran membaca lancar yang di karenakan motivasi dan minat siswa untuk belajar membaca masih rendah dan belum berkembangnya kemampuan mereka dalam membedakan simbol-simbol cetakan, seperti huruf-huruf, angka-

angka, dan kata-kata. Dalam kondisi tersebut para guru dan orang tua hendaknya melakukan kerjasama yang baik untuk membimbing dan memotivasi anak dalam kegiatan membaca.

Pada hakikatnya keterampilan berbahasa dapat dibedakan dalam empat keterampilan yaitu: (1) keterampilan mendengarkan (2) keterampilan berbicara (3) keterampilan membaca, dan (4) keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut secara terpadu merupakan tujuan pengajaran yang berorientasi pada kegiatan komunikasi.

Membaca merupakan suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif (Farida Rahim, 2005:2). Darmayati Zuchdi & Budiasih (1997:49) mengartikan bahwa membaca adalah proses untuk mengenal kata dan memadukan arti kata dalam kalimat dan struktur bacaan. Hasil akhir dari proses membaca adalah seseorang mampu membuat intisari dari bacaan.

Henry Guntur Tarigan (2008:9) mengemukakan bahwa, “membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/ bahasa tulis”. Selanjutnya, Sabarti Akhadiyah (1991:22) menyatakan bahwa, “Membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi serta maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan”.

Menurut pandangan tersebut, membaca sebagai proses visual merupakan proses menerjemahkan simbol tulis ke dalam bunyi. Sebagai suatu berpikir, membaca mencakup pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan membaca kreatif. Membaca sebagai proses linguistik, skemata pembaca membantunya membangun makna. Sedangkan fonologis, semantik, dan fitur sintaksis membantunya mengomunikasikan dan menginterpretasikan pesan-pesan. Proses metakognitif melibatkan perencanaan, pembetulan suatu strategi, pemantauan, dan pengevaluasian.

Menurut Strevens (dalam M. Subana dan Sunarti, 2011:223), membaca adalah “Kegiatan yang kompleks, bacaan dan tulisan bukanlah faktor yang universal karena banyak bahasa yang tidak mengenal bentuk tulisan”. Karena bacaan berwujud tulisan, kedua faktor ini sangat bergantung satu sama lain. Sifat bacaan adalah visual, terorganisasi dan sistematis, tetapi bermakna.

Dari pengertian membaca menurut para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah suatu proses untuk mendapatkan informasi dari bahasa tulis yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf, kata-kata, menghubungkan dengan bunyi dan memahami isi bacaan

Setiap kegiatan yang dilakukan manusia pasti memiliki tujuan yang akan dicapai, begitu juga dalam proses membaca. Dari pengertian membaca yang telah diuraikan tersebut, kegiatan membaca mempunyai tujuan sebagai berikut.

1. Mengerti atau memahami isi/pesan yang terkandung dalam satu bacaan.
2. Mencari informasi yang bersifat :

- a. Kognitif dan intelektual, yakni yang digunakan seseorang untuk menambah keilmiahannya sendiri;
- b. Referensial dan faktual; yakni yang digunakan seseorang untuk mengetahui fakta-fakta yang nyata di dunia ini; dan
- c. Efektif dan emosional, yakni yang digunakan seseorang untuk mencari kenikmatan dalam membaca.

Menurut Puji Santoso (2004:6.5) tujuan membaca adalah sebagai berikut.

- a) Menikmati keindahan yang terkandung di dalamnya
- b) Membaca bersuara untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menikmati bacaan
- c) Menggunakan strategi tertentu untuk memahami bacaan
- d) Menggali simpanan pengetahuan siswa tentang suatu topik
- e) Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa
- f) Mencari informasi
- g) Mempelajari struktur bacaan

Membaca besar pengaruhnya terhadap belajar. Agar belajar dengan baik maka perlulah membaca dengan baik pula, karena membaca adalah alat belajar. Menurut The Liang Gie (dalam Slameto, 2010:84), bahwa kebiasaan-kebiasaan membaca yang baik adalah sebagai berikut :

1. Memperhatikan kesehatan membaca
2. Ada jadwal
3. Membuat tanda-tanda/catatan-catatan
4. Memanfaatkan perpustakaan
5. Membaca sungguh-sungguh semua buku-buku yang perlu untuk setiap mata pelajaran sampai menguasai isinya
6. Membaca dengan konsentrasi penuh

Oleh karena itu, kegiatan membaca perlu dilakukan secara intensif dalam pembelajaran di sekolah dasar terutama di kelas rendah yaitu membaca lancar. agar saat siswa naik ke jenjang kelas yang lebih tinggi kemampuan membacanya sudah baik sehingga dapat menunjang pembelajaran di kelas tinggi tersebut.

Jenis-jenis Membaca

Kegiatan membaca dalam hati dan membaca nyaring merupakan kegiatan inti yang umumnya dilakukan di kelas membaca, khususnya di sekolah dasar. Kedua kegiatan ini hendaknya mendapat porsi yang seimbang dalam program membaca. Beberapa penelitian mengindikasikan bahwa “di kelas tinggi SD hendaknya membaca nyaring paling kurang diberikan dua jam dalam satu minggu, dan kegiatan membaca dalam hati kira-kira 25 menit per hari” (Farida Rahim, 2005:121). Sedangkan menurut Cochran (dalam Farida Rahim, 2005:121), menyatakan bahwa “Kegiatan membaca dalam hati akan berjalan dengan baik sesudah istirahat atau sesudah olahraga, setelah anak letih melakukan kegiatan fisik”. Adapun jenis-jenis membaca yaitu sebagai berikut.

1. Membaca dalam hati (*Silent Reading*)

Membaca dalam hati memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami teks yang dibacanya secara lebih mendalam. Membaca dalam hati memberikan kesempatan kepada guru untuk mengamati reaksi dan kebiasaan membaca siswa. Menurut Rothelin dan Meinbach (dalam Farida Rahim, 2005:122) “bahwa membaca dalam hati memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami dan memberikan kesempatan pada guru untuk mengamati reaksi dan kebiasaan siswa”. Dengan kata lain, siswa yang kemampuannya diatas rata-rata kelas atau pembaca yang baik dapat memahami suatu bacaan lebih baik dengan membaca dalam hati.

2. Membaca nyaring (*Reading Aloud*)

Dalam membaca dalam hati, guru hendaknya juga memprogramkan kegiatan membaca nyaring. Menurut Crawley dan Mountain, Rubin (dalam Farida Rahim 2005:123) menjelaskan bahwa “kegiatan yang paling penting untuk membangun pengetahuan dan keterampilan berbahasa siswa memerlukan membaca nyaring”.

Gruber (dalam Farida Rahim, 2005:125), mengemukakan lebih rinci manfaat dan pentingnya membaca nyaring untuk anak-anak tersebut, yaitu:

1. Memberikan contoh kepada siswa proses membaca secara positif.
2. Mengekspos siswa untuk memperkaya kosakatanya.
3. Memberi siswa informasi baru.
4. Mengenalkan kepada siswa dari aliran sastra yang berbeda-beda.
5. Memberi siswa kesempatan menyimak dan menggunakan daya imajinasinya.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2008:72), menyatakan bahwa, “Metode deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang paling dasar ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia”. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena yang lainnya. Sedangkan menurut Hadari Nawawi (2007:67) mengemukakan bahwa, “Metode deskriptif diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subjek/objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya”.

Penelitian ini bersifat kualitatif, sesuai dengan metode yang dipilih yaitu metode deskriptif. Menurut Muhfida (2009), penelitian kualitatif adalah penelitian yang tidak menggunakan model-model matematik, statistik atau komputer. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sugiyono (2010:9) mengemukakan bahwa, “Penelitian Kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi”.

Berdasarkan dua pernyataan tersebut, penelitian kualitatif merupakan penelitian yang membawa peneliti melibatkan sebagian waktunya di tempat melakukan penelitian dengan maksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian baik itu perilaku, persepsi, motivasi serta tindakan yang dilakukan melalui pengamatan, wawancara dan sebagainya, untuk mengumpulkan data dalam bentuk aslinya yang dideskripsikan dalam bentuk kata-kata dengan berbagai metode.

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilakukan di kelas II SD Negeri 04 Sebetung, Menurut Hopkins (dalam Kunandar, 2008:43) “Penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut”. Selanjutnya, Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2010:9) mengatakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* adalah *action research* yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas”.

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Suharsimi Arikunto, dkk 2009:3).

Berdasarkan uraian di atas, bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan penelitian ilmiah yang dilakukan secara rasional, sistematis dan empiris reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru, kolaborasi yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar, untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi pembelajaran yang dilakukan.

Setting Penelitian

Peneliti tindakan kelas penting melakukan pengamatan awal untuk memahami dan menjelaskan tentang situasi keadaan dan latar subyek penelitian sebagai berikut :

1. Tempat penelitian
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 04 Sebetung Belitang Hulu yang beralamat di Desa Sebetung Kecamatan Belitang Hulu.
2. Waktu penelitian
Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan yaitu pada bulan Juli– Agustus 2015 (Semester I tahun ajaran 2015/2016) sebanyak 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan.
3. Subyek penelitian
Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas II Sekolah dasar Negeri 04 Sebetung yang berjumlah 24 orang yang terdiri dari siswa laki-laki berjumlah 12 orang dan siswa perempuan berjumlah 12 orang.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data :

1. Teknik pengumpulan data
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

- a. Teknik Observasi Langsung
Guru observer mengamati rancangan pembelajaran yang dibuat oleh guru dan penerapan pembelajaran membaca lancar dengan metode SAS menggunakan kartu kata.
 - b. Teknik pengukuran
Teknik pengukuran adalah cara pengumpulan data untuk mengetahui tingkat atau derajat aspek tertentu dibandingkan dengan norma tertentu pula sebagai satuan ukur yang relevan (Hadari Nawawi, 2005:4).
2. Alat pengumpulan data
Alat yang digunakan dalam pengumpulan data, yaitu sebagai berikut.
- a. Pada teknik observasi langsung alat yang digunakan adalah lembar observasi penilaian rancangan pembelajaran dan lembar observasi penerapan metode SAS dengan menggunakan kartu kata.
 - b. Pada teknik pengukuran alat yang digunakan adalah lembar penilaian membaca lancar dengan metode SAS menggunakan kartu kata.

Analisis Data

Data yang telah terkumpul melalui teknik dan alat pengumpul data akan disajikan dalam bentuk tabel data tunggal. Selanjutnya data yang telah disajikan dalam bentuk tabel akan dianalisis untuk menjawab pertanyaan dalam submasalah yaitu.

1. Untuk data yang diperoleh dari lembar observasi penilaian rancangan pembelajaran membaca lancar akan dianalisis rata-ratanya dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum fx}{\sum f}$$

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata hitung yang dicari

$\sum f$ = Jumlah frekuensi (jumlah siswa)

$\sum fx$ = Jumlah frekuensi dikalikan dengan nilai siswa
(Awalludin, dkk. 2009:2-9).

2. Untuk data yang diperoleh dari lembar observasi penerapan pembelajaran dengan metode SAS menggunakan kartu kata akan dianalisis rata-rata dan persentasenya dengan menggunakan rumus yaitu sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum fx}{\sum f}$$

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata hitung yang dicari

$\sum f$ = Jumlah frekuensi (jumlah siswa)

$\sum fx$ = Jumlah frekuensi dikalikan dengan nilai siswa
(Awalludin, dkk. 2009:2-9).

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan: NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh
 SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan
 100 = Bilangan tetap
 (Ngalim Purwanto, 2008:102).

- Untuk data yang diperoleh dari lembar penilaian kemampuan membaca lancar siswa dengan metode SAS menggunakan kartu kata akan dianalisis rata-ratanya dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum fx}{\sum f}$$

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata hitung yang dicari

$\sum f$ = Jumlah frekuensi (jumlah siswa)

$\sum fx$ = Jumlah frekuensi dikalikan dengan nilai siswa

(Awalludin, dkk. 2009:2-9).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti di kelas tempat peneliti mengajar dengan menerapkan pembelajaran dengan penggunaan kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca lancar. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2015 dan 5 Agustus 2015. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2015 dan 19 Agustus 2015.

Sebelum melakukan tindakan pada siklus I, peneliti melakukan pengamatan awal terlebih dahulu yaitu pada tanggal 29 Juli 2015 untuk menentukan base line agar mempermudah melihat hasil yang tertuju pada peningkatan kemampuan membaca lancar sebelum dan sesudah melakukan tindakan.

Tabel 1
Nilai Membaca Lancar Pada Tahap Observasi Awal

Jumlah 1390
Rata-rata 57,91

Rekapitulasi rancangan pembelajaran yang dibuat oleh guru dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2
Rekapitulasi rancangan pembelajaran pada siklus I dan siklus II

Aspek yang diamati	Siklus I		Siklus II	
	Pertemuan	Pertemuan	Pertemuan	Pertemuan
Total Skor	20.13	23.8	23.9	26.3
Rata-rata Skor	2.88	3.30	3.41	3.76

Berdasarkan tabel rekapitulasi tersebut, terlihat bahwa ada peningkatan dari semua komponen rancangan pembelajaran yaitu sebagai berikut.

1. Pada komponen tujuan pembelajaran rata-rata pada siklus I pertemuan ke-1 yaitu 3.5, kemudian pada siklus I pertemuan ke-2 dan siklus II pertemuan ke-1 rata-ratanya tetap. Pada siklus II pertemuan ke-2 meningkat menjadi 4.
2. Pada komponen pemilihan materi ajar pada siklus I pertemuan ke-1 sampai siklus II pertemuan ke-1 rata-ratanya tetap, yaitu 3.33 dan pada siklus II pertemuan ke-2 mengalami peningkatan sedikit menjadi 3.5.
3. Pada komponen pengorganisasian materi ajar pada siklus I pertemuan ke-1 rata-ratanya 2.5, pada siklus I pertemuan ke-2 meningkat menjadi 3.50, rata-ratanya turun pada siklus II pertemuan ke-1 dan meningkat menjadi 3.50 pada siklus II pertemuan ke-2.
4. Komponen pemilihan media pembelajaran pada siklus I pertemuan ke-1 rata-ratanya 2.5, meningkat pada siklus I pertemuan ke-2 menjadi 4, pada siklus II pertemuan ke-1 mengalami penurunan menjadi 3.3 dan meningkat lagi pada siklus II pertemuan ke-2 rata-ratanya menjadi 4.
5. Komponen kejelasan skenario pembelajaran selalu meningkat yaitu pada siklus I pertemuan ke-1 rata-ratanya 3, pada siklus I pertemuan ke-2 rata-ratanya 3, pada siklus II pertemuan ke-1 rata-ratanya 3.5 dan pada siklus II pertemuan ke-2 menjadi 4.
6. Komponen kerincian skenario pembelajaran pada siklus I dan siklus II rata-ratanya selalu meningkat, yaitu dari 2.8, meningkat menjadi 3, meningkat lagi menjadi 3.5 dan rata-ratanya menjadi 3.8.
7. komponen evaluasi rata-ratanya pada siklus I pertemuan ke-1 dan ke-2 yaitu 2.5 dan pada siklus II pertemuan ke-1 dan ke-2 yaitu rata-ratanya 3.5.

Rekapitulasi penerapan metode SAS dengan menggunakan kartu kata dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3
Rekapitulasi Hasil Pengamatan Penerapan Metode SAS dengan
Menggunakan Kartu Kata Pada Siklus I dan Siklus II

Aspek yang diamati	Siklus I		Siklus II	
	Pertemuan		Pertemuan	
	1	2	1	2
Total skor	15	17	18	20
Rata-rata	3	3.4	3.6	4
Persentase	75%	85%	90%	100%

Berdasarkan tabel rekapitulasi tersebut, terlihat bahwa ada peningkatan dari penerapan metode SAS dengan menggunakan kartu kata yaitu sebagai berikut.

1. Pada siklus I pertemuan ke-1 total skor yaitu 15, rata-ratanya 3, dan persentasenya 75%.
2. Pada siklus I pertemuan ke-2 total skor meningkat menjadi 17, rata-ratanya naik 0.4 dibanding siklus sebelumnya dan persentasenya menjadi 85%.
3. Pada siklus II pertemuan ke-1 total skor yaitu 18, rata-ratanya menjadi 3.6, dan persentasenya meningkat sedikit menjadi 90%.
4. Pada siklus II pertemuan ke-2 mengalami peningkatan yang sangat signifikan, yaitu total skor 20, rata-ratanya menjadi 4, dan persentasenya meningkat menjadi 100%.

Rekapitulasi hasil kemampuan membaca lancar dengan metode SAS menggunakan kartu kata seperti tabel 4 berikut ini.

Tabel 4
Hasil kemampuan membaca lancar pada siklus I pertemuan ke-2

Aspek yang diamati	Siklus I		Siklus II	
	Pertemuan		Pertemuan	
	1	2	1	2
Jumlah	1560	1600	1670	1880
Rata-rata	65,00	66,66	69,58	78,33

Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil kemampuan membaca lancar pada siklus I dan II dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Pada siklus I pertemuan ke-1 jumlah skor hasil kemampuan membaca lancar yaitu 1560 dan rata-ratanya mencapai 65,00
2. Pada siklus I pertemuan ke-2 jumlah skor hasil kemampuan membaca lancar meningkat dari pertemuan sebelumnya yaitu dari 1560 menjadi 1600 dan rata-ratanya pada pertemuan sebelumnya yaitu 65,00 mengalami peningkatan menjadi 66,66.
3. Pada siklus II pertemuan ke-1 jumlah skor hasil kemampuan membaca lancar meningkat dari pertemuan sebelumnya yaitu dari 1600 menjadi 1670 dan rata-

ratanya pada pertemuan sebelumnya yaitu 66,66 mengalami peningkatan menjadi 69,58

4. Pada siklus II pertemuan ke-2 jumlah skor hasil kemampuan membaca lancar meningkat dari pertemuan sebelumnya yaitu dari 1670 menjadi 1880 dan rata-ratanya pada pertemuan sebelumnya yaitu 69,58 mengalami peningkatan menjadi 78,33.

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan penelitian yang dilakukan, maka permasalahan dan sub masalah yang telah dirumuskan tercapai sesuai dengan tujuan yang dirumuskan. Dengan demikian, pembelajaran dengan metode SAS dengan menggunakan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca lancar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II Sekolah Dasar Negeri 04 Sebetung.

Pembahasan

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data rancangan pembelajaran, data penerapan metode SAS dengan menggunakan kartu kata dan data hasil membaca lancar dengan metode SAS dengan menggunakan kartu kata. Agar mudah dalam melihat perbedaan skor tiap siklus, maka data kemudian disajikan dalam bentuk tabel rekapitulasi.

Rekapitulasi rancangan pembelajaran yang dibuat oleh guru dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini :

Tabel 5
Rekapitulasi rancangan pembelajaran pada siklus I dan siklus II

No.	Komponen Rencana Pembelajaran	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan		Pertemuan	
	Total Skor	20.13	23.08	23.91	26.3
	Rata-rata Skor	2.88	3.30	3.41	3.76

Berdasarkan tabel rekapitulasi tersebut, terlihat bahwa ada peningkatan dari semua komponen rancangan pembelajaran yaitu sebagai berikut.

1. Pada komponen tujuan pembelajaran rata-rata pada siklus I pertemuan ke-1 yaitu 3.5, kemudian pada siklus I pertemuan ke-2 dan siklus II pertemuan ke-1 rata-ratanya tetap. Pada siklus II pertemuan ke-2 meningkat menjadi 4.
2. Pada komponen pemilihan materi ajar pada siklus I pertemuan ke-1 sampai siklus II pertemuan ke-1 rata-ratanya tetap, yaitu 3.33 dan pada siklus II pertemuan ke-2 mengalami peningkatan sedikit menjadi 3.5.
3. Pada komponen pengorganisasian materi ajar pada siklus I pertemuan ke-1 rata-ratanya 2.5, pada siklus I pertemuan ke-2 meningkat menjadi 3.50, rata-ratanya turun pada siklus II pertemuan ke-1 dan meningkat menjadi 3.50 pada siklus II pertemuan ke-2.
4. Komponen pemilihan media pembelajaran pada siklus I pertemuan ke-1 rata-ratanya 2.5, meningkat pada siklus I pertemuan ke-2 menjadi 4, pada siklus II

- pertemuan ke-1 mengalami penurunan menjadi 3.3 dan meningkat lagi pada siklus II pertemuan ke-2 rata-ratanya menjadi 4.
5. Komponen kejelasan skenario pembelajaran selalu meningkat yaitu pada siklus I pertemuan ke-1 rata-ratanya 3, pada siklus I pertemuan ke-2 rata-ratanya 3, pada siklus II pertemuan ke-1 rata-ratanya 3.5 dan pada siklus II pertemuan ke-2 menjadi 4.
 6. Komponen kerincian skenario pembelajaran pada siklus I dan siklus II rata-ratanya selalu meningkat, yaitu dari 2.8, meningkat menjadi 3, meningkat lagi menjadi 3.5 dan rata-ratanya menjadi 3.8.
 7. komponen evaluasi rata-ratanya pada siklus I pertemuan ke-1 dan ke-2 yaitu 2.5 dan pada siklus II pertemuan ke-1 dan ke-2 yaitu rata-ratanya 3.5.

Rekapitulasi penerapan metode SAS dengan menggunakan kartu kata dapat dilihat pada tabel 4.15 berikut ini.

Tabel 6
Rekapitulasi Hasil Pengamatan Penerapan Metode SAS dengan Menggunakan Kartu Kata Pada Siklus I dan Siklus II

No	Guru Melakukan Penerapan Metode SAS	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan		Pertemuan	
		1	2	1	2
1.	Guru menuliskan sebuah kalimat sederhana. Setelah kalimat itu dibaca, siswa menyalinnya.	3	3	4	4
2.	Guru menguraikan/memisahkan kalimat menjadi kata-kata. Setelah dibaca, siswa menyalin kata-kata itu seperti yang dilakukan guru.	4	4	4	4
3.	Guru menguraikan/memisahkan lagi kata-kata menjadi suku kata. Setelah dibaca, siswa menyalin suku kata seperti yang dilakukan guru.	3	3	3	4
4.	Guru menguraikan suku kata menjadi huruf. Huruf-huruf tersebut dirangkaikan lagi menjadi suku kata. Siswa melakukan seperti apa yang dilakukan guru.	2	3	3	4
5.	Guru merangkai kata menjadi kalimat seperti semula. Siswa melakukan hal yang sama seperti guru.	3	4	4	4
Total skor		15	17	18	20
Rata-rata		3	3.4	3.6	4
Persentase		75%	85%	90%	100%

Berdasarkan tabel rekapitulasi tersebut, terlihat bahwa ada peningkatan dari penerapan metode SAS dengan menggunakan kartu kata yaitu sebagai berikut.

5. Pada siklus I pertemuan ke-1 total skor yaitu 15, rata-ratanya 3, dan persentasenya 75%.

6. Pada siklus I pertemuan ke-2 total skor meningkat menjadi 17, rata-ratanya naik 0.4 dibanding siklus sebelumnya dan persentasenya menjadi 85%.
7. Pada siklus II pertemuan ke-1 total skor yaitu 18, rata-ratanya menjadi 3.6, dan persentasenya meningkat sedikit menjadi 90%.
8. Pada siklus II pertemuan ke-2 mengalami peningkatan yang sangat signifikan, yaitu total skor 20, rata-ratanya menjadi 4, dan persentasenya meningkat menjadi 100%.

Rekapitulasi hasil kemampuan membaca lancar dengan metode SAS menggunakan kartu kata seperti tabel 6 berikut ini.

Tabel 7
Hasil kemampuan membaca lancar pada siklus I pertemuan ke-2

No.	Nama	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan		Pertemuan	
		1	2	1	2
1.	Ajoto Sante Jito	70	70	70	80
2.	Arjuna Hilarion	60	70	70	70
3.	Awai	40	50	50	60
4.	Cintami	60	60	60	70
5.	Dot	40	50	50	70
6.	Enjelina Putri	80	80	80	80
7.	Erni Rastika	70	70	70	80
8.	Ferdy Kristianto	50	60	60	80
9.	Frisila Windi	80	80	80	90
10.	Gilbet Valentino Ligas	50	60	60	70
11.	Haikal	80	80	80	80
12.	Helena Natasya	70	70	70	90
13.	Indah Wahyuni	50	60	60	70
14.	Jesika Viola	60	70	70	80
15.	Laura Anjelina, N	60	70	70	80
16.	Livi	60	60	60	70
17.	Meliana Ifen Sumiyati	70	70	70	80
18.	Priyanus	60	60	60	70
19.	Resti Wulandari	90	90	90	90
20.	Steavhen Egar Pratama	90	90	90	90
21.	Teresia Avila Piana	70	70	70	80
22.	Tommi	50	50	60	70
23.	Yerry Friskus	90	90	90	90
24.	Yohanes Suryadi	60	70	80	90
Jumlah		1560	1600	1670	1880
Rata-rata		65,00	66,66	69,58	78,33

Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil kemampuan membaca lancar pada siklus I dan II dapat diuraikan sebagai berikut.

5. Pada siklus I pertemuan ke-1 jumlah skor hasil kemampuan membaca lancar yaitu 1560 dan rata-ratanya mencapai 65,00
6. Pada siklus I pertemuan ke-2 jumlah skor hasil kemampuan membaca lancar meningkat dari pertemuan sebelumnya yaitu dari 1560 menjadi 1600 dan rata-ratanya pada pertemuan sebelumnya yaitu 65,00 mengalami peningkatan menjadi 66,66.
7. Pada siklus II pertemuan ke-1 jumlah skor hasil kemampuan membaca lancar meningkat dari pertemuan sebelumnya yaitu dari 1600 menjadi 1670 dan rata-ratanya pada pertemuan sebelumnya yaitu 66,66 mengalami peningkatan menjadi 69,58
8. Pada siklus II pertemuan ke-2 jumlah skor hasil kemampuan membaca lancar meningkat dari pertemuan sebelumnya yaitu dari 1670 menjadi 1880 dan rata-ratanya pada pertemuan sebelumnya yaitu 69,58 mengalami peningkatan menjadi 78,33.

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan penelitian yang dilakukan, maka permasalahan dan sub masalah yang telah dirumuskan tercapai sesuai dengan tujuan yang dirumuskan. Dengan demikian, pembelajaran dengan metode SAS dengan menggunakan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca lancar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II Sekolah Dasar Negeri 04 Sebetung.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut: (1) Rancangan pembelajaran yang dibuat guru dapat meningkatkan kemampuan membaca lancar. Hal ini tampak dari skor pada siklus I pertemuan ke-1 yaitu 20.13 dan rata-ratanya 2.88. Pada siklus I pertemuan ke-2 skornya meningkat menjadi 23.08 dan rata-ratanya 3.30. Pada siklus II pertemuan ke-1 skor rancangan pembelajaran meningkat lagi menjadi 29.31 dan rata-ratanya 3.41. Pada siklus II pertemuan ke-2 skornya meningkat menjadi 26.3 dan rata-ratanya menjadi 3.76. (2) Penerapan metode SAS dengan menggunakan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca lancar. Hal ini tampak dari siklus I pertemuan ke-1 total skor langkah-langkah penerapan metode SAS dengan menggunakan kartu kata yaitu 15, rata-ratanya 3, dan persentasenya 75%. Pada siklus I pertemuan ke-2 total skornya 17, rata-ratanya 3.4, dan persentasenya 85%. Pada siklus II pertemuan ke-1 total skornya menjadi 18, rata-ratanya 3.6, dan persentasenya meningkat menjadi 90%. Pada siklus II pertemuan ke-2 total skornya meningkat pesat menjadi 20, rata-ratanya menjadi 4, dan persentasenya mencapai 100%. (3) Hasil kemampuan membaca lancar pada pembelajaran dengan metode SAS dengan menggunakan kartu kata meningkat. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan setiap siklus. Pada siklus I pertemuan ke-1 jumlah skor hasil kemampuan membaca lancar yaitu 1560 dan rata-ratanya mencapai 65,00. Pada siklus I pertemuan ke-2 jumlah skornya yaitu 1600 dan rata-ratanya menjadi 66,66. Pada siklus II pertemuan ke-1 jumlah skornya menjadi 1670 dan rata-ratanya 69,58. Pada siklus II pertemuan ke-2 jumlah skor yaitu 1880 dan rata-ratanya yaitu 78,33.

Saran

Berdasarkan uraian simpulan di atas, ada beberapa saran yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini dari keberhasilan pelaksanaan pembelajaran membaca di kelas II Sekolah dasar negeri 04 Sebetung antara lain: (1) Sebaiknya sekolah melengkapi buku-buku yang dapat dipergunakan untuk melatih kemampuan membaca. (2) Dalam setiap pembelajaran, guru hendaknya selalu menggunakan media atau metode yang bervariasi dan lebih menarik sehingga tidak mudah jenuh di dalam kelas pada saat belajar mengajar berlangsung. (3) Guru pengampu mata pelajaran hendaklah lebih meningkatkan kompetensi, baik kompetensi peningkatan mutu maupun kompetensi dalam penyusunan strategi pembelajaran khususnya dalam pembelajaran membaca.

DAFTAR RUJUKAN

- Awalluddin, dkk. 2009. **Statistika Pendidikan**. Jakarta: Depdiknas
- Darmiyati Zuchdi, Budiasih. 1996. **Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah**. Jakarta: BPPPGSD.
- Farida Rahim. 2005. **Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar**. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hadari Nawawi. 2007. **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Gajahmada University Press.
- Henry Guntur Tarigan. 2008. **Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa**. Bandung: Angkasa.
- Kunandar. 2008. **Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru**. Rajawali Pers.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2008. **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Puji Santoso. 2004. **Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD**. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sabarti Akhadiyah, dkk. 1991. **Bahasa Indonesia I**. Jakarta: Depdikbud.
- Slameto. 2010. **Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya**. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Sugiyono. 2010. **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung: CV. Alfabeta
- Suharsimi Arikunto, dkk. 2009. **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: PT. Rieneka Cipta.

PAPAN FLANEL BERBASIS CERITA ISLAMI SEBAGAI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Maryam Faizah, Putri Nur Faizah, Khulsum Ulfa
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
maryam_faizah@pgmi.uin-malang.ac.id, putrinurf66@gmail.com,
uululfa97@gmail.com

ABSTRAK

Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, siswa dibentuk menjadi lulusan yang berkarakter islami sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran melalui cerita islami. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media papan flanel berbasis cerita islami sebagai media yang praktis dan menarik. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan menerapkan model ADDIE. Selanjutnya, melibatkan lima langkah: Menganalisis, Merancang, Mengembangkan, Mengimplementasikan, dan Mengevaluasi. Subjek penelitian ini menemukan 19 siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum. Instrumen yang digunakan adalah observasi, wawancara, kuesioner, dan tes. Hasil validasi mendapatkan skor 90 dari validator ahli materi; 90 validator adalah ahli desain media; dan 96 validator pembelajaran. Nilai yang diperoleh termasuk dalam kriteria sangat valid, sehingga media yang dikembangkan dapat diimplementasikan pada subjek penelitian. Hasil analisis tanggapan siswa terhadap daya tarik media mendapatkan nilai rata-rata 87,3. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan Papan Flanel sebagai media yang menarik.

Kata kunci: cerita islami, media pembelajaran, papan flanel.

PENDAHULUAN

Salah satu pembelajaran yang diberikan sejak SD/MI adalah pembelajaran Bahasa Indonesia (Syihabudin & Ratnasari, 2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia diberikan dengan berbagai tujuan, salah satunya adalah agar siswa dapat berkomunikasi dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar (Ali, 2020). Keterampilan bahasa mencakup empat komponen, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Rizal, 2019).

Salah satu keterampilan yang harus dimiliki siswa adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan atau kecakapan seseorang dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata yang memiliki makna untuk menyampaikan ide, pikiran dan gagasan (M. Faizah et al., 2020). Keterampilan ini sangat berguna bagi siswa, mengingat saat ini masih banyak siswa yang belum berani berbicara untuk menyampaikan pendapat atau belum berani bercerita di depan kelas (Ramadi, 2013). Hal tersebut yang melatarbelakangi diadakannya penelitian ini.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan bahasa Indonesia yang penting dimiliki peserta didik. Menurut Tarigan, berbicara merupakan kemampuan mengungkapkan bunyi pelafalan atau kata untuk mengekspresikan, menyatakan dan

menyampaikan ide, pikiran, dan perasaan (Tarigan, 2008). Keterampilan berbicara dapat membantu peserta didik lebih lancar ketika berbicara ataupun bercerita di depan kelas.

Peneliti menemukan fakta bahwa kemampuan siswa dalam aspek berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Fakta ini diambil melalui kegiatan observasi dan wawancara guru kelas IV MI Roudlotul Ulum Kecamatan Pagak Kabupaten Malang. Rendahnya kemampuan siswa tersebut dapat dilihat dari komunikasi yang masih sangat minim antar siswa. Siswa terlihat kurang aktif saat pembelajaran berlangsung. Mereka terlihat hanya diam dan masih banyak yang merasa malu untuk bercerita di depan kelas. Hal tersebut disebabkan oleh kurang variasi media yang digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan hanya sebatas buku dan LKS saja.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat untuk membantu proses pembelajaran yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Nurrita, 2018). Media pembelajaran dapat digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan kepada siswa agar lebih memahami suatu materi (Abdullah, 2017). Tersedianya bahan ajar yang representatif (tepat) dan berkualitas dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dan meningkatkan interaksi dalam pembelajaran (Prastowo, 2016).

Media papan flanel artinya media berbentuk papan yang dilapisi dengan kain flannel (Rahmalia & Suryana, 2021). Salah satu pendapat mengatakan bahwa papan flanel adalah salah satu media grafis yang efektif untuk menyampaikan informasi kepada sasaran tertentu (Hasan, 2021). Dalam pengembangan media yang dikembangkan, media papan flanel berfungsi untuk menyampaikan ide atau gagasan dengan bercerita menggunakan media yang ditempel pada papan. Media papan flanel juga memiliki manfaat yaitu dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pembelajaran dan menciptakan kelas yang kondusif.

Pada tingkat SD, sastra anak terbagi ke dalam kelas rendah dan kelas tinggi. Pada kelas tinggi, peserta didik memiliki karya sastra yang jenisnya cerita fiksi. Cerita fiksi yang disajikan pada tingkat sekolah dasar mencakup kehidupan sehari-hari sesuai dengan kejiwaan anak (Mascita, 2021). Contoh cerita fiksi pada tingkat sekolah dasar kelas tinggi adalah cerpen, dongeng, legenda, dan lain sebagainya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya sesuatu (Tim Penyusun, 2008). Menurut Said Mursy, cerita adalah pemaparan pengetahuan kepada anak kecil dengan gaya bahasa yang

sederhana dan mudah dipahami (Tanfidiyah & Utama, 2019). Sedangkan Islami, menurut KBBI adalah bersifat keislaman (Tim Penyusun, 2008). Menurut Amin (Amin & AR, 2019), cerita Islami adalah salah satu jenis cerita yang mengandung nilai moral dan keteladanan bagi anak. Nilai moral ini akan memengaruhi psikologis anak sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh anak yang kemudian akan dapat tertanamkan pada diri anak.

Dapat disimpulkan bahwa cerita islami adalah cerita yang didalamnya terdapat nilai-nilai keislaman yang dapat memunculkan karakter keagamaan serta dikaitkan dengan Al-Quran dan hadis dengan penyampaian secara sederhana dan ringan sesuai dengan karakter pendengarnya. Cerita Islami mengambil cukup banyak pesan moral berlandaskan nilai-nilai Islam sehingga diharapkan anak dapat mengamalkan nilai-nilai Islam yang mereka dengar melalui cerita Islami tersebut.

Dalam pengembangannya, pengembang memperhatikan faktor karakteristik dan kebutuhan siswa kelas IV di MI Roudlotul Ulum. Media pembelajaran yang dapat menjadi solusi sebagai media keterampilan berbicara siswa di MI Roudlotul Ulum adalah media papan flanel berbasis cerita islami. Keterampilan berbicara dapat dilatih melalui kegiatan bercerita. Bercerita dapat berarti menyampaikan ide atau gagasan melalui bahasa lisan. Bercerita bertujuan untuk menyampaikan pesan atau hanya menyampaikan cerita untuk didengarkan (Khairunnisa & Aryanti, 2018).

Rahayu dan Paksi melakukan penelitian berjudul “*Pengembangan Media Papan Flanel Berputar untuk Membantu Guru Memahami Materi Dampak Globalisasi Terhadap Siswa SD*”. Hasil penelitian menunjukkan media sangat layak digunakan dalam proses serta mendapatkan kevalidan dari hasil validator. Selain itu, media membantu guru dalam memahami materi kepada siswa (Rahayu & Paksi, 2018).

Disamping itu, Setiawan dkk melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Belajar Model-Model Boneka dari Bahan Kain Flanel Berdasarkan Tema Kegiatan untuk Pembelajaran Anak Usia Dini*”. Dalam penelitian menunjukkan bahwa produk media yang dikembangkan mudah digunakan siswa dan memiliki tingkat daya tarik yang tinggi (Kustiawan et al., 2020).

Dari hasil beberapa penelitian, pengembang akan mengembangkan media papan flannel. Media dikembangkan berdasarkan cerita Islami yang diharapkan mampu membentuk karakter keislaman siswa dengan kuat. Selain itu media ini juga dilengkapi komponen-komponen seperti boneka tokoh, panduan penggunaan dan poster.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian RnD dengan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (“Instructional Design,” 2020). Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum yang berjumlah 19 siswa. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, serta dokumentasi selama proses pengembangan dan pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif serta analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari proses wawancara serta saran validator. Analisis data kuantitatif meliputi analisis hasil validasi serta analisis respon siswa terhadap kemenarikan produk (Dewanti et al., 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah papan flanel berbasis cerita Islami. Media papan flanel berbasis cerita Islami ini dikembangkan dengan menggunakan metode *R&D* dengan model ADDIE.

Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan tahap awal sebelum merancang media papan flanel. Pada tahap ini dilakukan analisis kinerja, analisis siswa, analisis materi, dan analisis tujuan pembelajaran. Kegiatan analisis dilakukan dengan cara wawancara dan observasi dengan tujuan mengetahui kondisi dan kebutuhan siswa (Cahyadi, 2019).

1. Analisis Kinerja

Kegiatan analisis kinerja ditujukan untuk mengangkat permasalahan yang dihadapi pendidik serta siswa dalam pembelajaran (S. N. Faizah, 2021). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MI Roudlotul Ulum disimpulkan beberapa permasalahan antara lain: (1) siswa membutuhkan sumber belajar lain untuk memahami materi selama pembelajaran; (2) ketersediaan media penunjang masih terbatas, (3) guru hanya menggunakan LKS dalam proses pembelajaran; (4) kurangnya kreatifitas dan keterbatasan guru dalam mengembangkan media; (5) kurangnya kemampuan keterampilan dan kecakapan berbicara siswa.

2. Analisis Siswa

Analisis siswa meliputi pengetahuan awal, minat dan bakat secara umum, gaya belajar, keterampilan berbahasa, serta sikap (Lubis, 2018). 19 Siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum berusia antara 8 hingga 9 tahun dan termasuk dalam fase pengembangan

operasional yang konkrit. Pada fase perkembangan ini anak belum dapat berpikir abstrak dan anak memiliki kemampuan berpikir logis melalui benda-benda konkrit.

3. Analisis Bahan

Analisis materi difokuskan pada pembelajaran tematik mata pelajaran bahasa Indonesia tentang Profesi. Ada beberapa profesi yang dikembangkan yaitu: guru, dokter, petani, insinyur, polisi, dan nelayan. Bahan yang digunakan adalah papan triplek dan boneka yang terbuat dari kain flannel. Di samping itu, terdapat buku panduan yang digunakan untuk memandu dalam menggunakan media papan flannel.

4. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk mengetahui kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa. Hal ini dimaksudkan agar produk yang dibuat tetap mengacu pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa setelah menggunakan produk pengembangan dalam pembelajaran baik pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Berdasarkan analisis masalah yang telah diuraikan, maka diperlukan suatu media yang mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui cerita Islami.

Dari permasalahan tersebut, solusi yang diambil peneliti adalah pengembangan media papan flanel berbasis cerita Islami sebagai media pembelajaran untuk melatih kemampuan berbicara siswa dan mengajarkan siswa tentang nilai-nilai keislaman melalui cerita Islami

Tahap Desain

Dalam tahap ini pengembang merancang produk dengan menyesuaikan hasil dari analisis kebutuhan dan identifikasi masalah. Selanjutnya, peneliti melakukan dua tahapan, yaitu menyusun materi cerita dan merancang model produk pengembangan. Peneliti memilih cerita bertemakan berbagai pekerjaan berlandaskan nilai-nilai islami sesuai kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya peneliti merancang dan menentukan model produk media seperti bahan, bentuk, ukuran, desain, warna, dan cara penggunaan produk.

Tahap Pengembangan

Dalam tahap ini pengembang membuat dan menyusun semua komponen media menjadi satu media yang utuh. Pada tahap ini juga dilakukan validasi untuk menilai kevalidan media sebelum diterapkan pada pembelajaran. Pada tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan, peneliti membuat media sesuai desain yang sudah direncanakan

pada tahap desain. Selama proses pengembangan juga dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran. Dalam proses validasi media papan flanel berbasis cerita Islami sudah dinilai valid dengan perolehan nilai 90 dari validator materi, nilai 90 dari validator desain media serta 96 dari validator pembelajaran.

Berikut dipaparkan data hasil validasi oleh validator ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran:

1. Validasi Ahli Materi

Tabel 1.
Hasil Validasi Materi

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum	4	5	80	Valid
2	Kesesuaian materi pada media dengan KI dan KD	5	5	100	Sangat Valid
3	Kesesuaian konten media (boneka tokoh) dengan materi pembelajaran	4	5	80	Valid
4	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa	4	5	80	Valid
5	Materi disajikan secara runtut	4	5	80	Valid
6	Materi yang disajikan melalui media mudah dipahami oleh pengguna (terutama siswa)	5	5	100	Sangat Valid
7	Materi yang disajikan melalui media dapat menarik minat belajar siswa	5	5	100	Sangat Valid
8	Materi yang disajikan menggunakan bahasa yang baik dan benar	4	5	80	Valid
9	Media pembelajaran papan flanel dapat membantu siswa melatih keterampilan berbicara materi cerita pendek	5	5	100	Sangat Valid
10	Media papan flanel merupakan sebuah inovasi media pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia materi cerita pendek	5	5	100	Sangat Valid
Nilai Akhir (P)		45	50	90	Sangat Valid

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi ahli materi diperoleh nilai 90 dengan kriteria sangat valid. Maka materi yang digunakan pada media papan flanel berbasis cerita Islami valid dan dapat diimplementasikan.

2. Validasi Ahli Desain Media

Tabel 2.
Hasil Validasi Desain Media

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Ketepatan tata letak komponen media	5	5	100	Sangat Valid
2	Ketepatan pemilihan ukuran media	4	5	80	Valid
3	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik materi dan siswa	5	5	100	Sangat Valid
4	Pemilihan background sesuai dengan karakteristik materi dan siswa	5	5	100	Sangat Valid
5	Boneka tokoh sesuai dengan materi	5	5	100	Sangat Valid
6	Desain pengembangan media sesuai dengan karakteristik siswa	4	5	80	Valid
7	Media mudah dipahami oleh pendidik dan siswa	4	5	80	Valid
8	Media yang dikembangkan merupakan inovasi baru media pembelajaran keterampilan berbicara siswa	4	5	80	Valid
9	Media tidak berbahaya bagi siswa	4	5	80	Valid
10	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid
Nilai Akhir (P)		45	50	90	Sangat Valid

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi desain media memperoleh nilai 90 dengan kriteria sangat valid. Maka desain media papan flanel berbasis cerita Islami tidak memerlukan revisi dan dapat diimplementasikan.

3. Validasi Ahli Pembelajaran

Tabel 3.
Hasil Validasi Pembelajaran

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5	80	Valid
2	Media pembelajaran dan petunjuk penggunaannya mudah dipahami	5	5	100	Sangat Valid
3	Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	5	5	100	Sangat Valid
4	Media pembelajaran dapat membantu siswa berlatih keterampilan berbicara	5	5	100	Sangat Valid

5	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa	4	5	80	Valid
6	Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran keterampilan berbicara	5	5	100	Sangat Valid
7	Instruksi yang digunakan pada media mudah dipahami pengguna	5	5	100	Sangat Valid
8	Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri	5	5	100	Sangat Valid
9	Media dapat digunakan dalam pembelajaran secara individu maupun kelompok	5	5	100	Sangat Valid
10	Media pembelajaran dapat menambah variasi cara pendidik dalam mengajarkan keterampilan berbicara	5	5	100	Sangat Valid
Nilai akhir (P)		48	50	96	Sangat Valid

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi pembelajaran diperoleh nilai sebesar 96 dengan kriteria sangat valid. Maka media papan flanel berbasis cerita Islami dapat diimplementasikan dalam pembelajaran

Tahap Implementasi

Dalam tahap ini pengembang mengimplementasikan/mempraktekkan media Papan Flanel berbasis Cerita Islami kepada siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum.



Gambar 1.
Siswa bercerita

Sebelum media dikenalkan, dari gambar 1 menggambarkan bahwa salah satu siswa tampak masih terlihat malu-malu dan bingung untuk menceritakan salah satu profesi. Beberapa juga saling dorong mendorong agar temannya mau maju ke depan. Tampak dari gambar 2, siswa mau maju ke depan kelas dengan mengajak temannya. Akhirnya mereka berdua bercerita secara bergantian.



Gambar 2.

Pengembang memberikan motivasi dan petunjuk penggunaan media

Tahap selanjutnya, media papan flanel dikenalkan dan siswa diberikan contoh penggunaannya. Di dalam box papan flanel sudah tersedia buku panduan dalam penggunaan media. Sehingga, media bisa digunakan kapan saja dan oleh siapa saja. Pengembang memberikan contoh dalam menceritakan salah satu profesi. Dalam prakteknya, pengembang memberikan sentuhan cerita Islami. Setelah itu, siswa diminta maju ke depan satu per satu untuk bercerita di depan kelas sesuai dengan pengambilan boneka profesinya.



Gambar 3.

Pengembang memberikan cerita berbasis Islami pada profesi guru

Berdasarkan hasil observasi, siswa menjadi lebih aktif ketika pembelajaran dan terlihat lebih bersemangat setelah adanya media papan flanel.



Gambar 4.

Salah satu siswa menceritakan profesi

Kegiatan di akhiri dengan pembagian hadiah, foto bersama siswa, praktikan pengembang dan guru kelas serta pemberian media pembelajaran kepada pihak sekolah.



Gambar 5.

Pembagian hadiah



Gambar 6.

Foto bersama siswa, pengembang dan Guru Kelas IV

Tahap Evaluasi

Tahap ini dilakukan pengembangan dengan mengevaluasi selama proses pembelajaran (Widyastuti, 2019). Pada tahap juga dilakukan analisis hasil validasi serta analisis respon siswa terhadap kemenarikan produk. Tingkat kemenarikan produk diperoleh melalui angket respon siswa yang diberikan setelah penerapan produk. Angket

tersebut menggunakan skala likert berkisar 1-5. Angket berisi 7 butir soal. Berikut adalah tabel hasil data respon siswa terhadap kemenarikan produk:

Tabel 4.
Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Produk

No	Pertanyaan	Persentase Skor	Kriteria
1	Media papan flanel berbasis cerita islami menambah semangat belajar	89%	Sangat Positif
2	Tampilan media papan flanel berbasis cerita islami menarik minat belajar	80%	Sangat Positif
3	Media papan flanel berbasis cerita islami membantu siswa dalam melatih keterampilan berbicara Bahasa Indonesia	86%	Sangat Positif
4	Media papan flanel berbasis cerita islami mudah dipahami oleh siswa	92%	Sangat Positif
5	Media papan flanel berbasis cerita islami mudah digunakan oleh siswa	84%	Sangat Positif
6	Media papan flanel berbasis cerita islami membantu siswa dalam menggambarkan cerita yang dibuat oleh siswa	91%	Sangat Positif
7	Suasana belajar lebih menyenangkan karena adanya media papan flanel berbasis cerita islami	87%	Sangat Positif
Rata-rata		87%	Sangat Positif

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada tabel di atas, nilai rata-rata kemenarikan media papan flanel berbasis cerita Islami mencapai 87% termasuk dalam kategori sangat menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media papan flanel berbasis cerita Islami dinilai sangat menarik bagi siswa

SIMPULAN

Media papan flanel berbasis cerita Islami dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui lima tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi masalah, analisis kebutuhan serta karakteristik siswa. Selanjutnya masuk tahap desain dengan merancang media sesuai kebutuhan. Tahap pengembangan dengan membuat, menyusun media papan flanel berbasis cerita Islami secara utuh serta dilakukan proses validasi yang memperoleh nilai 90 dari validator materi, nilai 90 dari validator desain media serta nilai 96 dari validator pembelajaran. Selanjutnya masuk tahap implementasi

dengan menerapkan media papan flanel berbasis cerita Islami pada subjek penelitian. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi dilakukan selama proses pengembangan serta melakukan analisis data-data dari hasil validasi dan kemenarikan produk. Media papan flanel berbasis cerita Islami memperoleh nilai rata-rata 87% dari hasil analisis respon siswa terhadap kemenarikan produk. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mediapapan flanel berbasis cerita Islami termasuk media yang sangat menarik bagi siswa

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia atas dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.
- Amin, S., & AR, I. A. A. (2019). Penerapan Cerita Islami Dalam Meningkatkan Penalaran Moral Pada Anak. *Jurnal Psikodidaktika*, 4(2).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Dewanti, H., Toenlloe, A. J. E., & Soepriyanto, Y. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas Iv Sdn 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 221–228.
- Faizah, M., Mahbudin, A. N. G., & Rofiki, I. (2020). The Effect of Scrapbook Media on Students' Skills Speaking/Pengaruh Media Scrapbook terhadap Keterampilan Berbicara Siswa. *Al-Mudarris: Journal Of Education*, 3(2), 105–117.
- Faizah, S. N. (2021). Developing Electronic Student-Based Problem Worksheet For Primary School Student. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 13(2), 405–420.
- Hasan, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Instructional Design. (2020). In *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation and Entrepreneurship*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-15347-6_300893
- Khairunnisa, K., & Aryanti, D. (2018). Penerapan Media Boneka Tangan dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IIIB MI At-Thayyibah. *Journal of Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 108. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v8i2.2366>
- Kustiawan, U., Astuti, W., & Tirtaningsih, M. T. (2020). Pengembangan Media Belajar

- Model-Model Boneka dari Bahan Kain Flanel Berdasarkan Tema Kegiatan untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Edcomtech*, 5(2), 137–144. <https://doi.org/10.17977/um039v5i22020p137>
- Lubis, R. R. (2018). Identifikasi Perilaku Dan Karakteristik Awal Peserta Didik (Konsep dan Pola Penerapan Dalam Desain Instruksional). *Hikmah*, 15(1), 28–34.
- Mascita, D. E. (2021). *Mendesain Bahan Ajar Cetak Dan Digital*. Media Sains Indonesia.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Prastowo, A. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoretis dan Praktik, edisi ke 2. *Jakarta: Kencana*, 100–110.
- Rahayu, P., & Paksi, H. P. (2018). Pengembangan Media Papan Flanel Berputar untuk Membantu Guru Memahami Materi Dampak Globalisasi terhadap Siswa SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).
- Rahmalia, D., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Media Papan Flanel untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika pada Anak. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 605–618.
- Ramadi, R. (2013). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(2).
- Rizal, M. S. (2019). Peningkatan Kemampuan Memhaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Struktural Analitik Sintetik (Sas) Terhadap Siswa Kelas I Sdn 81 Pekanbaru. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 253–258. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.462>
- Syihabudin, S. A., & Ratnasari, T. (2020). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(1), 21–31.
- Tanfidiyah, N., & Utama, F. (2019). Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(3), 9–18.
- Tarigan, G. H. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Tim Penyusun, K. (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia. *Balai Pustaka: Jakarta*.
- Widyastuti, E. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1), 12052.

