



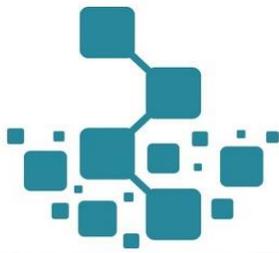
Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Universitas Pelita Bangsa

Volume 1 No 1, Maret 2021

DIKODA

JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR





FROM EDITORS

Salam sejahtera,

Pertama-tama, kami mengucapkan terima kasih kepada pembaca yang telah menanti terbitan pertama DIKODA: Jurnal Pendidikan dasar. Jurnal ini bertujuan untuk mengembangkan teori, konsep, perspektif, paradigma dan metodologi dalam kajian ilmu pendidikan guru sekolah dasar.

Dalam edisi pertama kali ini, redaksi menurunkan tulisan: Etnomatematika:Strategi Melahirkan Generasi Literat Matematika Melalui Budaya Lokal Yogyakarta, Urgensi Penggunaan Digital Lietrasi Dalam Pelaksanaan Pendidikan Di Masa Pandemi:Systematic Lietrature Review, Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Dengan Teknik Pengembangan Kerangka Berpikir (Outline) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia, Hubungan Game Online Clash Of Clans (COC) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VB di SDN 011 Pagi Cibubur Jakarta Timur, Penerapan Model Pembelajaran VAK Fleming Dalam Materi Menyimpulkan Isi Cerita Anak.

Untuk kelangsungan terbitan, redaksi mengharapkan partisipasi para peneliti dengan mengirimkan artikel hasil penelitian sesuai pedoman penulisan dengan mengunduh template di

Semoga apa yang kami sajikan dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Selamat membaca.

FROM EDITORS

PENANGGUNG JAWAB

Kepala LPPM Universitas Pelita Bangsa

EDITORIAL TEAM :

Editor in Chief :

Titin Sunaryati, S.Pd.I., M.Pd.- *Universitas Pelita Bangsa*

Editorial Board:

- Izzah Muyassaroh, M.Pd.- *Section Editor*
- Awalina Barokah, M.Pd.- *Layout Editor*

Reviewer :

Dr. Sita Husnul Khotimah, M.Pd- *STAI Al-Hikmah Jakarta*

Dr. Reza Rachmadtullah - *Universitas PGRI Adi Buana Surabaya*

Atikah Syamsi, M.Pd.I - *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon*

Dr. Siti Annisah, M.Pd – *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro*

Dr. Atin Supriatin, M.Pd – *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangkaraya*

Vina Lasha, S.Pd.,Gr.,M.Pd - *Universitas Negeri Jakarta*

Nur Luthfi Rizka Herianingtyas, S.Pd., M.Pd - *Universitas Islam Negeri Jakarta*

Alamat Redaksi

Dikoda:Jurnal Pendidikan Dasar

Universitas Pelita Bangsa

Jl. Kalimalang No.9, Desa Cibatu, Kec. Cikarang Selatan, Kab. Bekasi, 17530

(021) 28518181 Ext.123

Contact Person : Alin

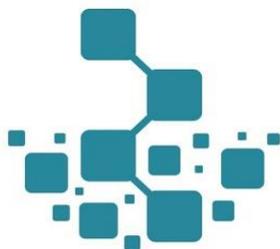
No Hp : 083839393822

Email : awalina.barokah@pelitabangsa.ac.id

PENERBIT

LPPM Universitas Pelita Bangsa

FREKWENSI TERBIT



DAFTAR ISI

- ❖ **ETNOMATEMATIKA: STRATEGI MELAHIRKAN GENERASI LITERAT MATEMATIKA MELALUI BUDAYA LOKAL YOGYAKARTA**
Izzah Muyassaroh; Titin Sunaryati1-12
- ❖ **URGENSI PENGGUNAAN DIGITAL LITERASI DALAM PELAKSANAAN PENDIDIKAN DIMASA PANDEMI: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW**
Fitriyani; Septian Mukhlis.....13-20
- ❖ **MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN DESKRIPSI DENGAN TEKNIK PENGEMBANGAN KERANGKA BERPIKIR (*OUTLINE*) PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**
Septian Mukhlis; Awalina Barokah.....21-28
- ❖ **HUBUNGAN *GAME ONLINE CLASH OF CLANS* (COC) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VB DI SDN 011 PAGI CIBUBUR JAKARTA TIMUR**
Nofi Maria Krisnawati; Sita Khusnul Khotimah.....29-34
- ❖ **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN VAK FLEMING DALAM MATERI MENYIMPULKAN ISI CERITA ANAK**
Eros Rosmawati; Karisdha Pradityana.....35-44

ETNOMATEMATIKA: STRATEGI MELAHIRKAN GENERASI LITERAT MATEMATIKA MELALUI BUDAYA LOKAL YOGYAKARTA

Izzah Muyassaroh^{1*}, Titin Sunaryati²
Universitas Pelita Bangsa, Indonesia^{1*}
Universitas Pelita Bangsa, Indonesia²

*e-mail: Izzahmuyassaroh@pelitabangsa.ac.id¹
titin.sunaryati@pelitabangsa.ac.id²

Abstrak

Dinamika perubahan zaman menuntut pendidikan untuk melahirkan generasi-generasi literat yang berdaya saing global dengan tetap berpijak pada nilai budaya lokal di daerahnya. Namun dalam pelaksanaannya, dunia pendidikan khususnya sekolah dasar mengalami banyak tantangan terkait literasi matematika dan minat belajar siswa tentang kebudayaan yang ada di daerahnya. Pembelajaran matematika lebih sering dikaitkan langsung dengan simbol-simbol abstrak yang sulit untuk diterima pemikiran siswa usia sekolah dasar yang masih bersifat operasional konkret. Siswa sekolah dasar membutuhkan bantuan media-media konkret untuk mengkonseptualisasikan simbol-simbol matematis yang abstrak. Adapun tujuan penulisan artikel ini yaitu untuk menyajikan konsep matematika berdasarkan konteks budaya lokal atau bisa disebut dengan etnomatematika. Penelitian ini merupakan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa etnomatematika dapat digali melalui beberapa kebudayaan lokal daerah yang terdapat di Yogyakarta seperti makna angka Jawa, candi Prambanan, motif batik Yogyakarta, jajanan pasar, Masjid Mataram Kotagede dan sebagainya. Studi etnomatematika menghubungkan kebudayaan daerah dengan konsep matematika yang akan dipelajari, sebagai jembatan yang mengkontekstualisasikan matematika bagi siswa sekolah dasar.

Kata kunci : *Etnomatematika; matematika sekolah dasar; budaya lokal Yogyakarta*

Abstract

The dynamics of changing times require education to create literate generations with global quality while adhering to the local cultural values in the region. However, in its implementation, the world of education, especially elementary schools, experiences many challenges related to mathematical literacy and students' interest in learning about the culture in their area. Mathematics learning is more often directly associated with abstract symbols that are difficult to accept the thinking of elementary school age students who are still concrete operations. Elementary school students need the help of concrete media to conceptualize abstract mathematical symbols. The purpose of writing this article is to present mathematical concepts based on the local cultural context or it can be called ethnomathematics. This research is a literature study. The results showed that ethnomathematics can be explored through several local cultures in Yogyakarta, such as the meaning of Javanese numbers, Prambanan temples, Yogyakarta batik motifs, market snacks, Kotagede Mataram mosque and so on. Ethnomathematic studies connect regional culture with the mathematical concepts to be studied, as a bridge that contextualizes mathematics for elementary school students.

Keywords: *Ethnomathematics; elementary school mathematics; Yogyakarta local culture*

PENDAHULUAN

Matematika dan budaya merupakan dua hal yang erat berkaitan dan kini keduanya menjadi semakin menarik untuk dikaji dalam dunia pendidikan khususnya pengajaran matematika di sekolah dasar. Budaya merupakan keseluruhan aktivitas manusia berupa pikiran, tindakan, dan hasil karya dalam kehidupan masyarakat sebagai hasil dari belajar dan pembiasaan (Koentjaraningrat, 1985: 20). Sedangkan Matematika merupakan abstraksi akal budi manusia dalam aktivitas sehari-hari dalam lingkungan sosial budayanya. Mengenai keterkaitan keduanya, Ernest (2015: 191) mengungkapkan bahwa Matematika merupakan unsur utama budaya, seni, dan kehidupan yang meresapi dan mendasari sains, teknologi, dan semua aspek budaya manusia. Pendapat tersebut diperkuat oleh Muhtadi, et.al (2017: 185) bahwa matematika sangat dekat dengan budaya dalam konteks tingkah laku atau kebiasaan yang ada.

Perkembangan budaya berdampak pada terciptanya pemikiran matematis yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari begitu juga sebaliknya. Pendidikan matematika merupakan sebuah proses dan aktivitas manusia menghasilkan matematika (Freudenthal, 1973). Matematika merupakan bentuk hasil budaya manusia dan sesungguhnya telah terintegrasi pada seluruh aspek kehidupan manusia dimanapun berada. Perkembangan matematika sampai kapanpun tidak terlepas dari budaya dan nilai yang ada di masyarakat (Zaenuri & Dwidayanti, 2018: 472). Bazinet dan marshall (2015:5) menambahkan bahwa dalam pengintegrasian kurikulum sangat penting untuk memperkaya kesempatan kepada siswa untuk fokus pada aplikasi yang relevan terhadap dunia nyata dengan membuat hubungan-hubungan yang bermakna di seluruh disiplin ilmu yang berbeda. Seperti halnya budaya dengan matematika yang sebenarnya dalam kehidupan sehari-hari memiliki keterkaitan yang erat. Dalam kehidupan sehari-hari, kita menemui istilah matematika yang berbeda-beda pada setiap daerah. Seperti misalnya untuk istilah pembagian bersusun di budaya Jawa dikenal dengan *poro gapit* sedangkan masyarakat Madura lebih mengenalnya dengan istilah *tong songot*. Selain itu, terkadang juga ditemukan cara penyelesaian soal yang berbeda meskipun nantinya hasilnya sama. Contohnya dalam konteks penjumlahan ada yang diselesaikan secara bersusun dan ada juga yang mendatar, ada yang penyelesaiannya dimulai dari depan dan ada pula yang dari belakang. Hal ini karena setiap orang mengembangkan caranya sendiri dalam menyelesaikan permasalahan matematika yang dikonstruksi melalui pengalaman dan budaya yang diwariskan oleh lingkungan sekitarnya.

Jika matematika dikonstruksi melalui budaya ataupun sebaliknya, maka pengajarannya pun sebaiknya dilakukan dengan pendekatan budaya. Seperti halnya suku Badui pedalaman dan caulker di Pulau Madeira yang memanfaatkan keterampilan Matematika yang mengesankan dalam kehidupan sehari-hari meski mereka tidak mengenyam pendidikan formal (Arisetyawan, et.al, 2014; Palhares, 2012). Keterampilan-keterampilan tersebut diperoleh langsung berdasarkan pengalaman dari alam dan lingkungan sosiokulturalnya. Penguasaan keterampilan hidup orang Badui dalam membangun rumah anti tikus dan caulker di Pulau Madeira dalam membangun kapal belum tentu dapat dilakukan oleh orang yang berpendidikan formal dengan penguasaan teori-teori di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan hidup lebih penting dari sebatas teori belajar di kelas. Namun fenomena yang terjadi, pembelajaran matematika saat ini masih bersifat mekanistik dan tidak mengaitkan matematika dengan realitas kehidupan (Laurens, 2016: 86). Hudojo (2005) menambahkan bahwa matematika dianggap sulit bagi siswa karena objek kajian yang ditelaah abstrak dan pembelajaran matematika lebih sering dikaitkan langsung dengan simbol-simbol abstrak. Permasalahan tersebut mengakibatkan rendahnya tingkat penguasaan matematika, khususnya bagi kalangan siswa sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya hasil literasi matematika siswa kelas IV sekolah dasar berdasarkan hasil TIMSS dimana pada tahun 2015 Indonesia memperoleh skor 397,

menduduki peringkat 44 dari 49 negara yang berpartisipasi. Siswa sekolah dasar menurut perkembangan kognitif Jean Piaget dikategorikan dalam tahapan operasional konkret (*concrete operations*) dimana pemikiran mereka masih diarahkan pada kegiatan riil yang diamati siswa dan siswa dapat melakukan operasi permasalahan yang agak kompleks selama permasalahan tersebut konkret, tidak abstrak (Hergenhahn & Olson, 2012: 320). Oleh karena itu, siswa sekolah dasar membutuhkan bantuan media-media konkret untuk mengkonseptualisasikan simbol-simbol matematis yang abstrak.

Berkaitan dengan media pembelajaran, pengadaan media pembelajaran sebaiknya memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan lingkungan sehari-hari siswa baik lingkungan alam maupun sosiokultural. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky bahwa belajar akan lebih efektif jika melibatkan lingkungan sosiokultural, di mana lingkungan sosial dan budaya memainkan peranan penting dalam perkembangan kognisi (Schunk, 2012: 243). Sebagai negara multikultural terbesar di dunia, dimana tugas pendidikan Indonesia tidak hanya membekali peserta didik dengan keterampilan-keterampilan hidup yang relevan dengan perkembangan abad ke-21, tetapi juga sebagai wahana pewarisan budaya sebagai karakter bangsa yang diwariskan dari generasi ke generasi, penggunaan media matematika berbasis sosiokultural sekaligus dapat menjembatani proses pewarisan budaya yang kini semakin bias terkikis arus globalisasi. Hal ini sangat mendukung mengingat kini muatan lokal tidak lagi termasuk intrakurikuler dalam kurikulum 2013 dan guru diharapkan mampu mengenalkan kebudayaan lokal daerah dengan memanfaatkannya sebagai media belajar bagi siswa. Pembahasan matematika dalam konteks budaya disebut juga etnomatematika. Barta & Shockey (2006: 79) mendefinisikan “*Ethnomathematics in the elementary classroom is where the teacher and the students value cultures, and cultures are linked to curriculum*”. Etnomatematika di sekolah dasar merupakan tempat guru dan siswa menghargai budaya dan budaya diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran. Semakin beragamnya dunia secara kultural, etnomatematika sebagai matematika dari kelompok budaya yang diidentifikasi dapat digunakan sebagai salah satu solusi dalam proses humanisasi matematika (D’Ambrosio, 2006; Palhares, 2012). Dengan etnomatematika, pemikiran matematis diaktifkan tidak dengan ditransfer atau hafalan melainkan dikonstruksi melalui perangkat budaya dan praktek-praktek untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Dengan begitu, pendidikan dapat melahirkan generasi literat matematika yang menjunjung tinggi karakter bangsa.

Mengingat masih terbatasnya kajian mengenai etnomatematika di lingkungan budaya Yogyakarta, khususnya untuk tingkat sekolah dasar, artikel ini mencoba mengeksplor budaya-budaya lokal Yogyakarta dan penyajiannya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menerapkan metode studi literatur. Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian (Zed, 2008:3). Adapun sistematika penyusunan artikel ini digambarkan seperti pada bagan berikut.



Gambar 1. Bagan Metodologi Penelitian

Studi literatur ini dilakukan setelah menentukan topik penelitian dan rumusan

permasalahan, sebelum akhirnya terjun ke lapangan untuk mengumpulkan data yang diperlukan (Darmadi, 2011). Data yang digunakan berasal dari *textbook*, journal, artikel ilmiah, serta *literature review* yang berisikan tentang konsep yang diteliti. Dalam hal ini mengenai: (1) etnomatematika, (2) matematika di sekolah dasar, dan (3) budaya lokal Yogyakarta. Adapun sumber primer pada penelitian ini yaitu jurnal-jurnal asli dari pencetus etnomatematika, D'Ambrosio. Kemudian didukung data-data dari berbagai sumber relevan lainnya. Data-data dianalisa secara sekuensi dari yang paling relevan, relevan, dan cukup relevan serta melihat tahun penelitian diawali dari yang paling mutakhir. Setelah dianalisa, kemudian disimpulkan secara singkat, jelas, dan umum hasil akhir yang mengacu pada permasalahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Matematika dalam Perspektif Budaya

Matematika merupakan pengabstraksian budaya yang ada pada kehidupan sehari-hari. Perkembangan matematika tidak lepas dari tantangan hidup yang dihadapi manusia dari berbagai latar belakang budaya yang berbeda sehingga matematika dipandang sebagai konstruksi budaya manusia. Budiarto (2016: 2), mengungkapkan bahwa keterkaitan pendidikan dan budaya tidak bisa dihindari dalam kehidupan sehari-hari karena budaya merupakan kesatuan yang utuh, menyeluruh, dan berlaku dalam suatu masyarakat, sedangkan pendidikan merupakan kebutuhan mendasar bagi setiap individu dalam hidup bermasyarakat. Kebudayaan menjadi dasar falsafah pendidikan, sementara pendidikan merupakan penjaga utama kebudayaan mengingat peran pendidikan adalah membentuk orang yang berbudaya (Ulum, Budiarto, & Ekawati, 2018). Salah satu tujuan belajar matematika adalah membentuk schemata baru dalam struktur kognitif dengan mempertimbangkan schemata yang sudah ada untuk mendukung terjadinya asimilasi. Oleh karena itu, mengajar matematika formal, sebaiknya digali dari pengetahuan informal yang diperoleh siswa dari kehidupan masyarakat di sekitar tempat tinggalnya. Konsep matematika yang dikonstruksi dari lingkungan sosial budaya yang tertanam secara turun-temurun menjadi modal awal pembelajaran yang bermakna, tertanam, dan utuh (Zayyadi, 2017).

Belajar matematika bukan hanya tentang memperoleh dan menguasai komputasi, teknik pemecahan masalah, atau semata-mata tentang memahami definisi, argumen, dan bukti tetapi juga merekonstruksi pemikiran kerja. Hal ini merujuk pada pendapat Yusuf, Saidu, & Halliru (2010:37) yang mengungkapkan bahwa “*Learning mathematics is not just about acquiring and mastering computational and problem solving techniques, or solely about understanding definitions, arguments and proofs. In addition to all of these things, it also involves you reconstructing the thinking of work of other mathematicians.*” Dengan belajar matematika juga mengembangkan cara berpikir secara matematis sehingga akan lebih menganalisa, memeriksa, dan memverifikasi kebenaran kehidupan. Hal ini didukung oleh pendapat Ajmain, Herna, & Masrura (2020: 45) bahwa pembelajaran matematika tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam memecahkan persoalan kehidupan sehari-hari. Budaya memegang pengaruh yang besar dalam mempengaruhi perilaku individu dan perkembangan pemahaman pembelajaran matematika. Pendidikan dan budaya merupakan satu kesatuan yang berlaku dalam masyarakat serta merupakan kebutuhan mendasar bagi setiap individu (Aprilia, Trapsilasiwi, & Setiawan, 2019:86)

Di dalam kelas, setiap siswa memasuki pendidikan formal memiliki latar belakang pengetahuan yang sudah terbentuk melalui interaksinya dengan keluarga dan lingkungan masyarakat. Pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari secara tidak langsung telah memanfaatkan konsep matematika. D'Ambrosio mengungkapkan bahwa pembelajaran

matematika bagi setiap individu sebaiknya disesuaikan dengan budayanya.

b. Hakikat Etnomatematika

Etnomatematika merupakan matematika yang tumbuh dan berkembang dalam kebudayaan masyarakat tertentu. Dengan adanya pembelajaran berbasis etnomatematika menciptakan transformasi lingkungan belajar yang menyenangkan bagi guru dan siswa untuk aktif mengeksplorasi lingkungan budaya yang telah mereka kenal sehingga proses pembelajaran berlangsung optimal.

Istilah Etnomatematika pertama kali diperkenalkan oleh seorang matematikawan asal Brazil, yaitu D'Ambrosio pada tahun 1977. Kata etnomatematika berasal dari 3 kata, yaitu "*ethno*" yang berarti sesuatu yang mengacu pada konteks budaya, yang meliputi bahasa, jargon, kode perilaku mitos, dan simbol. Selanjutnya kata "*mathema*" yang berarti menjelaskan, mengetahui, memahami, dan melakukan kegiatan seperti: pengkodean, mengukur, mengklarifikasi, menyimpulkan, dan pemodelan. Terakhir, kata "*tics*" yang berasal dari kata *techne* dan memiliki arti sama yaitu teknik (D'Ambrosio, 1994: 449).

Etnomatematika berarti mempelajari matematika dalam budaya. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Gerdes (1996 : 916) yang menyatakan bahwa etnomatematika sebagai kajian matematika dalam hubungannya dengan keseluruhan budaya dan kehidupan sosial masyarakat. Maksudnya budaya sebagai sarana untuk memahami konsep-konsep atau ide-ide matematika. Dengan kata lain, etnomatematika adalah media penghubung antara matematika dengan budaya masyarakat. Hal itu senada dengan pernyataan D'Ambrosio (1985 : 44) yaitu :

On the other hand, there is a reasonable amount of literature on this by anthropologist. Making a bridge between anthropologist and historians of culture and mathematicians is important step towards recognizing that different modes of thoughts may lead to different forms of mathematics; this is the field, which we may call ethnomathematics.

Maksud pernyataan D'Ambrosio yaitu bidang kajian dalam etnomatematika adalah membuat kaitan antara matematika dan budaya merupakan langkah penting untuk mengenali cara berpikir yang dapat merumuskan berbagai bentuk matematika. Hal ini mengandung pengertian bahwa antara matematika dan budaya adalah dua hal yang saling berkaitan. Matematika adalah bagian dari warisan budaya dan matematika dapat dipahami melalui budaya. Bishop (1994b) sependapat dengan D'Ambrosio mengemukakan bahwa matematika merupakan salah satu bentuk budaya. Matematika sebagai bentuk budaya telah menyatu dalam praktek-praktek kehidupan di masyarakat.

Konsep-konsep matematika dipelajari dan dipraktekkan dalam kehidupan budaya masyarakat tertentu atau di daerah tertentu seperti kelompok masyarakat dari suatu suku, anak-anak dari kelompok usia tertentu, kelompok pekerja, kelompok profesional, dan lain-lain. Identitasnya bergantung pada fokus, minat, motivasi, kode, dan jargon tertentu yang tidak termasuk dalam matematika akademis (D'Ambrosio, 1985: 45). Hal itu menyebabkan etnomatematika tiap daerah atau tiap kelompok masyarakat berbeda-beda karena setiap daerah atau kelompok masyarakat memiliki identitasnya masing-masing. Oleh karena itu, matematika seseorang dipengaruhi oleh latar belakang budayanya, karena apa yang mereka lakukan adalah apa yang mereka lihat dan rasakan dalam kehidupan sehari-hari. Budaya akan mempengaruhi pemikiran dan perilaku seseorang yang selanjutnya berdampak pada pemahaman dan seorang individu, termasuk pemahaman matematika.

Etnomatematika dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah formal. Hal itu

bertujuan untuk memfasilitasi siswa tidak hanya mendapat pengetahuan tentang matematika tetapi juga memahami dan menyamakan pengetahuannya dengan praktek-praktek budaya lokal yang ada. Melalui etnomatematika, diharapkan pembelajaran dapat berlangsung secara kontekstual dan bermakna berdasarkan kekhasan budaya setiap daerah. Hal ini sesuai dengan pendapat Matang (2002: 35) yaitu *“ethnomathematics has a role in the teaching of formal school mathematics in that the context-relevant and constraint-filled problem-solving strategies provide the necessary contextual meaning to many abstract mathematical concepts*. Maksudnya etnomatematika berperan dalam pembelajaran matematika di sekolah formal karena etnomatematika merupakan produk budaya sehingga masalah-masalah dalam konteks budaya dapat digunakan untuk mengajarkan konsep matematika yang bersifat abstrak.

Pernyataan di atas diperkuat dengan hasil penelitian dari Rosa dan Orey (2011: 48) mengenai etnomatematika yaitu *“Teaching mathematics through cultural relevance and personal experiences help student to know more about reality, culture, society, environment issues, and themselves by providing them with mathematics content and approaches, which enable them to successfully master academic mathematics”*. Pernyataan di atas bermakna dalam membelajarkan matematika melalui pandangan etnomatematika membantu siswa untuk memahami lebih mendalam tentang realitas, budaya, masyarakat, isu-isu lingkungan, dan diri mereka sendiri dengan menyediakan konten dan pendekatan matematika yang memungkinkan mereka berhasil menguasai matematika akademik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pentingnya mengintegrasikan budaya dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan beberapa kajian di atas, etnomatematika dapat diartikan sebagai pemanfaatan budaya untuk mempelajari matematika. Pemanfaatan budaya diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kontekstual dan bermakna, yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga konsep-konsep matematika yang abstrak dapat dipahami dan diingat dengan baik. Jadi dengan etnomatematika, siswa tidak hanya belajar tentang matematika tetapi juga belajar tentang budayanya sendiri. Penelitian ini dibatasi pada etnomatematika untuk daerah lokal Yogyakarta agar kajian lebih spesifik dan mendalam.

c. Eksplorasi Etnomatematika SD pada Budaya Lokal Yogyakarta

Misi utama pendidikan, selain sebagai transfer pengetahuan guru juga harus mampu mentransfer nilai-nilai budaya yang ada di masyarakat. Budaya merupakan set sikap, nilai-nilai, keyakinan, dan perilaku bersama oleh sekelompok orang, tetapi berbeda untuk setiap individu, dikomunikasikan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Matsumoto, 1996: 16). Secara lebih rinci, Arisetyawan, et.al (2014: 682) menambahkan dengan mengelompokkan budaya menjadi 7 yaitu bahasa, teknologi, sistem ekonomi, organisasi sosial, pengetahuan, seni, dan sistem keagamaan.

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu provinsi yang kaya akan budaya adat Jawa keraton. Partokusumo (1995) mengungkapkan bahwa kebudayaan Jawa merupakan pancaran atau pengejawantahan budi manusia Jawa yang merangkum kemauan, cita-cita, ide maupun semangat dalam mencapai kesejahteraan, keselamatan, dan kebahagiaan hidup lahir dan batin. Masyarakat Jawa mengembangkan matematika sejak 732 Masehi dan masih eksis hingga kini sehingga meskipun masyarakat Jawa yang dahulu tidak mengenyam pendidikan formal, namun dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jawa tidak pernah mengalami kesulitan terhadap keterampilan matematika (Prabowo, 2015). Banyak kebudayaan Jawa yang dapat digali untuk pembelajaran matematika salah satunya yaitu jembatan keledai Pipalanda (Ping/perkalian, Para/pembagian, lan/penambahan, dan

suda/pengurangan) untuk mengenalkan operasi matematika pada kelas awal siswa sekolah dasar.

Penelitian mengenai etnomatematika sekolah dasar di lingkungan budaya lokal Yogyakarta belum banyak dilakukan. Ada beberapa penelitian yang dilakukan membahas mengenai etnomatematika pada budaya batik dan mengenai etnomatematika pada kesenian gamelan. Adapun muatan materi matematika itu sendiri lebih ditujukan untuk siswa SMP dan SMA. Masih sangat jarang ditemukan untuk anak usia sekolah dasar. Adapun hasil kajian peneliti terhadap konten etnomatematika beberapa budaya lokal di Yogyakarta disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Eksplorasi Etnomatematika budaya lokal Yogyakarta

No	Objek Etnomatematika	Materi Matematika di SD
1.	Makna Setiap Angka Jawa (Antoro, 2016; Pardimin, 2018)	Mengenal angka
	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Siji/Setunggal</i>, maknanya Esa atau tunggal berkaitan dengan keagungan Tuhan. 2. <i>Loro/Roro/Kalih/Rwa</i>, maknanya dua yang menyatu (keseimbangan), <i>panembah</i> (menghormati), <i>bekti</i> (pengabdian), dsb. 3. <i>Telu/Tigo/Tri</i>, maknanya tiga kehidupan yaitu alam ruh selama dalam kandungan, duniawi, dan akhirat. 4. <i>Papat/Sekawan</i>, maknanya <i>catur</i> yaitu kreatifitas dan kecerdasan dan <i>kerta</i> yang berarti kemenangan 5. <i>Limo/Gangsal</i>, panca yang artinya kekuatan diri, astra yang berarti kesaktian, dan tumata yaitu tertata atau teratur. 6. <i>Nem</i>, yang berarti rasa empati, kesederhanaan, bijaksana, serta terpelajar dan berilmu. 7. <i>Pitu</i>, maknanya menjunjung tinggi derajat dan kehormatan 8. <i>Wolu</i>, berarti <i>asta</i> (kebajikan) dan <i>naga</i> (simbol kewibawaan). 9. <i>Songo</i>, maknanya <i>nawa</i> (semangat dan simbol kemuliaan), <i>hanggatra</i> (kesempurnaan), dan <i>bunga</i> (keindahan). 10. <i>Nul</i>, bermakna <i>ilang</i> (hilang), <i>sirna</i> (musnah), <i>sonya</i> (kosong), hening (tidak ada apa-apa), dan <i>pungkasan</i> (akhir). 	

Selain angka satuan yang memiliki makna khusus, angka puluhan juga memiliki makna tentang kehidupan manusia. Angka 20 dilafalkan *rong puluh* sedangkan angka 21 sampai 29 memiliki akhiran likur bukan *rong puluh siji*. Likur ini memiliki makna *lingguh kursi* atau duduk di kursi yang maksudnya sesuai pola kehidupan, pada usia tersebut manusia ditakdirkan menduduki tempat duduknya yaitu pekerjaan. Selanjutnya ada beberapa angka yang tidak sesuai pola yaitu 25 yang dibaca *selawe* bukan *limang likur*. *Selawe* berarti seneng-senenge lanak wedok yang berarti pernikahan. Angka 50 tidak dilafalkan *limang puluh* tetapi *seket* yang berarti *senenge kethunan* atau suka memakai tutup kepala karena menginjak usia 50 manusia sudah mulai muncul uban. Makna lain kethu juga diartikan kopyah dimana pada usia tersebut manusia agar lebih

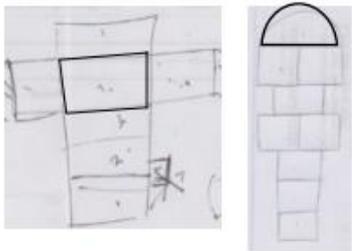
memperhatikan ibadahnya. Terakhir pelafalan khusus 60 yang dilafalkan sewidak yang berarti *wis wayahe tindak* atau sudah waktunya meninggal.

2. Candi Prambanan (Marsigit, et al.,2018)	
a. Jumlah keseluruhan candi, tangan & kepala candi, arca, anak tangga, jumlah pojok, jumlah pintu, jumlah puncak candi, serta jumlah gambar binatang pada relief candi.	Menghitung jumlah benda, Penjumlahan
b. Balok batu candi, ubin pelataran candi, dan bentuk bangunan-bangunan lain pada candi.	Mengenal bentuk benda yaitu bentuk geometris dan non-geometris (dimensi 1, 2 dan 3).
c. Dinding candi, lantai candi, dan halaman candi	Pengubinan
d. Denah atau peta lokasi kompleks percandian prambanan, skala ukuran candi, skala jarak candi dengan tempat tertentu	Denah dan perbandingan
e. Berjalan mengelilingi candi tertentu	Waktu
f. Menghitung keliling candi dengan langkah kaki dan meteran	Pengukuran panjang, satuan baku dan tidak baku
g. Empat pintu candi sesuai arah mata angin	Arah mata angin
h. Terdapat 224 candi dengan bentuk dan ukuran yang sama	Kesebangunan
i. Sudut unsur-unsur bangunan candi	Sudut
j. Luas masing-masing candi, dinding, lantai, dan anak tangga	Luas daerah
3. Motif Batik Yogyakarta	
Yogyakarta memiliki beberapa motif batik diantaranya motif batik kawung, ceplok grompol, parang, sido asih, dan sebagainya.	
a. Motif batik kawung (Pradanti, 2016)	
	
b. Motif batik ceplok dan ceplok grompol	
	
c. Motif batik parang	
	
d. Motif batik sido asih	



e. Motif batik tambal



<p>4. Bentuk Jajanan Pasar (Huda, 2018)</p> <p>Jajanan pasar memiliki aneka bentuk yang beragam.</p> <ol style="list-style-type: none"> Silinder, misalnya putu ayu, srabi solo, kue lumpur, cucur, donat, bakpia, bika ambon ekonomis, apem nasi, lempur, arem-arem, dan kue karabikang. Bola, misalnya klepon, onde-onde, dan grontol Balok, seperti wajik, jadah manten, sawut, dan krasikan Kerucut, misalnya clorot dan awug-awug 	<p>Bangun ruang</p>
<p>5. Masjid Mataram Kotagede (Bakhrocin, 2019)</p> <p>Atap utama masjid, rangka atap serambi, ornament dinding pagar, tugu prasasti, pintu utama, bedug Kyai Kedondong, atap bangsal pecaosan utara, ornamen dinding gapura, parit/jagang, hiasan pada gapura, tugu kecil, tetenger, dsb</p>	<p>Konsep geometri</p>
<p>6. Permainan Sudamanda/Engklek (Aprilia, Trapsilasiwi, & Setiawan, 2019; Febriyanti, Prasetya, Irawan, 2018)</p>	
<p>a. Petak engklek</p> 	<p>Membilang dan Konsep Geometri (Bangun datar, jaring-jaring, kesebangunan dan kekongruenan, refleksi)</p>
<p>b. Pemain engklek</p>	<p>Membilang dan peluang</p>
<p>c. Gaco engklek</p> 	<p>Bangun datar</p>
<p>d. Aturan permainan</p>	<p>Pemecahan masalah</p>
<p>7. Bangunan Tugu Jogja</p> 	<p>Konsep geometri, sudut</p>

8. Titi laras dan irama dalam seni Karawitan Jawa (Osada, 2018)	Perkalian dan penjumlahan bilangan pecahan
9. Gamelan Jawa (Zhoga,2019) Bentuk-bentuk pada alat musik gamelan	Bangun ruang
10. Permainan Gundu/kelereng (Pratiwi & Pujiastuti, 2020) a. Bentuk kelereng b. Arena permainan yang berbentuk lingkaran	Geometri bangun datar dan bangun ruang

Implementasi pendekatan etnomatematika pada pembelajaran dengan kurikulum 2013 ini sangat cocok diterapkan mengingat kurikulum 2013 ini sangat menonjolkan peningkatan kemampuan siswa melalui budaya (Fitroh & Hikmawati 2015: 334). Penerapan pendekatan etnomatematika ini diharapkan tidak hanya menjembatani siswa menjadi generasi yang literat matematika melainkan juga generasi yang berpijak teguh pada nilai dan budaya bangsanya.

SIMPULAN

Etnomatematika merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari matematika secara kontekstual dengan memanfaatkan kebudayaan yang ada di daerahnya sebagai sumber belajar sehingga siswa dapat belajar secara lebih real berdasarkan temuan-temuan yang ada di lingkungan sehari-hari mereka. Dengan etnomatematika pemikiran matematis diaktifkan tidak dengan ditransfer atau hafalan melainkan dikonstruksi melalui perangkat budaya dan praktek-praktek untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Dengan begitu pendidikan dapat melahirkan generasi literat matematika yang menjunjung tinggi karakter bangsa. Pembelajaran matematika dengan pendekatan matematika dapat mengambil tema budaya yang ada di lingkungan sekitar siswa. Dalam konteks budaya lokal Yogyakarta untuk pembelajaran anak usia sekolah dasar dapat menggunakan makna angka Jawa, candi prambanan, motif batik Yogyakarta, jajanan pasar, masjid Mataram Kotagede, Tugu Jogja, permainan tradisional Engklek/Sudamanda, permainan gundu dan sebagainya

DAFTAR PUSTAKA

- Ajmain, Herna, & Masrura, S. I. (2020). Implementasi Pendekatan Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika. *Suara Intelektual Gaya Matematika*, 45-54. <https://doi.org/10.26618/sigma.v12i1.3910>
- Antoro, M. (2016). *Filosofi Hidup Dalam Angka Jawa*. Retrieved from <https://oediku.wordpress.com/2016/04/27/filosofi-hidup-dalam-angka-jawa/>
- Aprilia, E.D., Trapsilasiwi, D. & Setiawan, T. B. (2019). Etnomatematika pada Permainan Tradisional Engklek Beserta Alatnya sebagai Bahan Ajar. *Kadikma*.85-94. DOI: <https://doi.org/10.19184/kdma.v10i1.11735>

- Arisetyawan, et.al. (2014). Study of Ethnomathematics: A lesson from the Baduy Culture. *International Journal of Education and Research*.2(10),681-688.
- Bakhrohin, Istiqomah, U., Abdullah, A.A. (2019). Identifikasi Etnomatematika Pada Masjid Mataram Kotagede Yogyakarta. *Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, <http://dx.doi.org/10.25139/smj.v7i2.1921>
- Barta, J. & Shockey, T. (2006). The mathematical ways of an aboriginal people: The Northern Ute. *Journal of Mathematics and Culture* 1(1), 79-89.
- Bazinet, R & Marshall, A.M. (2015). Ethnomusicology, Ethnomathematics, and Integrating Curriculum. *National Association for Music Education*, 5-11. DOI: 10.1177/1048371315573566
- Bishop, J.A. (1994b). *Cultural Conflicts in the Mathematics Education of Indigenous People*. Clyton, Viktoria: Monash University.
- Budiarto, Mega Teguh. (2016). *Peran Matematika dan Pembelajarannya Dalam Mengembangkan Kearifan Budaya Lokal Mendukung Pendidikan Karakter Bangsa*. Paper presented at the Seminar Nasional Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Madura. <https://docplayer.info/51301807-Prosiding-seminar-nasional-pendidikan-matematika-2016-prodi-pendidikan-matematika-fkip-universitas-madura.html>
- D'Ambrosio, U. (1985). Ethnomathematics and its place in the history and pedagogy of mathematics. *For the learning of mathematics*, 5(1),44-48.
- D'Ambrosio, U. (1994). 'Cultural framing of mathematics teaching and learning', in R. Biehler, R.W. Scholz, R.Sträßer and B. Winklelmann (eds.). *Didactics of Mathematics as a Scientific Discipline*. Kluwer Academic Publisher s. Dordrecht. Pp. 443-455
- Ernest, P. (2015). The Social Outcomes of Learning Mathematics: Standard, Unintended or Visionary?. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*. 3(3), 187-192.
- Febriyanti, C., Prasetya, R., Irawan, A. (2018). Etnomatematika pada Permainan Tradisional Engklek dan Gasing Khas Kebudayaan Sunda. *Jurnal Ilmu Matematika dan Terapan*. DOI: 10.30598/vol12iss1pp1-6ar358
- Fitroh, Wahyu dan Hikmawati, Nurul. (2015). *Identifikasi Pembelajaran Matematika Dalam Tradisi Melemang di Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi*. Paper presented at the Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan UMS 2015. <http://hdl.handle.net/11617/5969>
- Freudenthal, H. (1973). *Mathematics as an Educational Task*. Dordrecht, Netherlands: Reidel.
- Gerdes, P. (1996). Ethnomathematics and mathematics education. *In International Handbook of Mathematics Education*. A. Bishop, ed., Dordrecht: Kluwer, 909-944
- Hergenhahn, B.R & Olson, H. (2012). *Theories of Learning 7th edition*. Boston: Pearson
- Huda, N., T.(2018). Etnomatematika Pada Bentuk Jajanan Pasar di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 217-232. DOI: 10.33603/jnpm.v2i2.870
- Hudojo. 2005. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang
- IEA. (2015). Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) 2015 retrieved from <http://timss2015.org/download-center/>
- Koentjaraningrat. (1985). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru
- Marsigit, et al.,(2018). Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika. Paper presented at the Seminar Nasional Etnomatnesia. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/etnomatnesia/article/view/2291>

- Matang, Rex. (2002). The Role of Ethnomathematics in Mathematics Education in Papua New Guinea: Implication for mathematics curriculum. *Journal of Educational Studies*, 24 (1), 27-37.
- Matsumoto, D. (1996). *Culture and Psychology*. Pacific Grove, CA: Brooks/Cole.
- Muhtadi, D., Sukirwan, Warsito, & Prahmana, RCI. (2017). Sundanese Ethnomathematics: Mathematical Activities in Estimating, Measuring, and Making Patterns. *Journal on Mathematics Education*, 185-198. DOI: <http://dx.doi.org/10.22342/jme.8.2.4055.185-198>
- Osada, S.S. (2018). Etnomatematika dalam Titi Laras dan Irama Pada Karawitan Jawa. Paper presented at the Seminar Nasional Etnomatnesia. <https://docplayer.info/113322887-Etnomatematika-dalam-titi-laras-dan-irama-pada-karawitan-jawa.html>
- Palhares, P. (2012). Mathematics Education and Ethnomathematics. A Connection in Need of Reinforcement. *Journal of Research in Mathematics Education*, 79-92. DOI: <http://dx.doi.org/10.4471/redimat.2012.04>
- Pardimin. (2018). *Etnomatematika dalam Budaya Masyarakat Yogyakarta*. Paper presented at the Seminar Nasional Etnomatnesia. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/etnomatnesia/article/view/2293>.
- Partokusumo, K.K. (1995). *Kebudayaan Jawa, Perpaduannya dengan Islam*. Yogyakarta: Ikatan Penerbit Indonesia.
- Prabowo, A. (2015). *Eksistensi Matematika Jawa Sejak Mataram Kuno Hingga NKRI: Local Genius yang Terlupakan..* Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/281106289_Eksistensi_Matematika_Jawa_Sejak_Mataram_Kuno_Hingga_NKRI_Local_Genius_yang_Terlupakan.
- Pratiwi, J.W. & Pujiastuti, H. (2020). Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Kelereng. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 1-12. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/11405/5731>
- Rosa, M. & Orey, D.C. (2011). Ethnomathematics: the cultural aspects of mathematics. *Revista Latinoamericana de Etnomatematica*, 4(2), 32-54
- Schunk, D.H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective Sixth Education*. Boston: Allyn & Bacon.
- Ulum, B., Budiarto, M.T., & Ekawati, R. (2018). Etnomatematika Pasuruan: Eksplorasi Geometri untuk Sekolah Dasar pada Motif Batik Pasedahan Suropati. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 1-11. DOI: <http://dx.doi.org/10.26740/jrpd.v4n2.p686-696>
- Zaenuri, Z., & Dwidayanti, N. (2018). Menggali Etnomatematika: Matematika sebagai Produk Budaya. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 1*, 471-476. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/20136>
- Zhoga, E.F. E. (2019). *Gamelan Jawa: Sebuah Alternatif Media Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya*. Paper presented at the Semdikjar, Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran. Retrieved from <http://ojs.semdikjar.fkip.unpkediri.ac.id/index.php/SEMDIKJAR/article/view/79>
- Zayyadi, M. (2017). *Eksplorasi Etnomatematika pada Batik Madura*. *SIGMA*, 35-40. DOI: <http://dx.doi.org/10.0324/sigma.v2i2.124>

URGENSI PENGGUNAAN DIGITAL LITERASI DALAM PELAKSANAAN PENDIDIKAN DIMASA PANDEMI: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

Fitriyani^{1*}, Septian Mukhlis¹

^{1*}Universitas Pelita Bangsa, Indonesia

¹Universitas Pelita Bangsa, Indonesia

*e-mail: Fitriyani@pelitabangsa.ac.id

¹e-mail: Septianmukhlis@pelitabangsa.ac.id

Abstrak

Pelaksanaan pendidikan pada era pandemic covid 19 mewajibkan semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran dituntut untuk bisa terampil dalam penggunaan fasilitas dan berbagai platform yang dapat memudahkan seluruh kegiatan pembelajaran, untuk itu urgensi dalam penggunaan digital literasi pada masa pendidikan dimasa pandemic ini sangatlah menjadi prioritas utama. Tujuan dari adanya penguasaan dalam penggunaan digital literasi diharapkan baik tenaga pendidik maupun siswa atau pun peserta didik mampu berpartisipasi aktif dan terlibat dalam memberikan suatu perubahan yang peka akan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Metode yang digunakan adalah dengan Systematic literature Review agar mampu untuk mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian yang tersedia dengan bidang topik fenomena yang menarik, dengan pertanyaan penelitian tertentu yang relevan.

Kata Kunci : Digital Literasi, Media teknologi, Pandemi covid19

Abstrack

The implementation of education in the Covid 19 pandemic era requires all parties involved in the learning process to be skilled in using facilities and various platforms that can facilitate all learning activities, for that the urgency of using digital literacy during education during this pandemic is a top priority. The goal of mastering the use of digital literacy is expected that both educators and students or students are able to actively participate and be involved in providing a change that is sensitive to technology that is currently developing. The method used is the Systematic Literature Review in order to be able to identify, study, evaluate, and interpret all available research with topic areas of interesting phenomena, with certain relevant research questions.

Keywords: Digital Literacy, Media Technology, Pandemic Covid19

PENDAHULUAN

Istilah literasi digital merupakan istilah yang diperkenalkan oleh Paul Gilster, literasi digital merupakan kesadaran dan kemampuan seorang individu dalam menggunakan peralatan dan fasilitas digital secara tepat dan akurat (Shopova, 2014). Setiap Individu yang memiliki kemampuan literasi digital diharapkan dapat menggunakan, mengakses, mengelola dan menganalisis informasi digital dengan efektif, hal tersebut dapat membangun pengetahuan baru, serta dapat berkomunikasi dengan banyak pihak. Dalam menentukan konsep literasi digital, beberapa ahli cenderung mendefinisikannya sebagai koneksi antara keterampilan dan kompetensi yang diperlukan dalam menggunakan internet dan teknologi digital secara efektif (Falloon, 2020)

Falloon menyatakan bahwa literasi digital melibatkan penggabungan beberapa jenis literasi, diantaranya literasi teknologi informasi, literasi informasi, literasi teknologi, literasi media, dan literasi visual yang telah mendapat peran baru yang kemudian menjadi semakin penting dengan adanya lingkungan digital. Literasi digital merupakan kemampuan dalam mengelola, memilah aplikasi yang tepat digunakan dan memperoleh pemahaman yang mendalam dari isi informasi digital tersebut. (Falloon, 2020).

Istilah literasi digital dipopulerkan oleh Paul Gilster yang menerbitkan bukunya pada tahun 1997 dengan judul *Digital Literacy*. Menurut Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy* (1997), literasi dapat digital diartikan sebagai kemampuan untuk dapat memahami dan menggunakan informasi ke dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui perangkat komputer. Literasi komputer berkembang pada awal dekade 1980-an, ketika komputer dengan kemampuan mikro semakin luas dipergunakan, tidak hanya di lingkungan bisnis, ekonomi, pendidikan dan juga di masyarakat. Kemudian literasi informasi baru menyebar luas pada decade tahun 1990-an ketika informasi semakin mudah diperoleh, disusun, diakses, dan kemudian disebarluaskan melalui teknologi informasi yang berjejaring.

METODE PENELITIAN

Literature review ini menganalisis artikel yang relevan dan berfokus pada metode pembelajaran klinik yang mempengaruhi kemampuan penggunaan digital literasi dalam pembelajaran selama masa pandemic. Adapun artikel yang digunakan pada literature review ini adalah ar-tikel yang didapatkan dengan menggunakan Google Scholar dan Science Direct dengan memasukkan kata kunci “digital literacy”, “digital technology”. Artikel yang digunakan adalah 16 artikel yang digunakan sebagai bahan penulisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dimasa pandemi covid-19 saat ini, setiap individu perlu menguasai bahwa literasi digital merupakan suatu hal penting yang dibutuhkan untuk dapat berpartisipasi di dunia modern dan mengantisipasi penyebaran informasi yang tidak baik pada masa pandemi covid-19 ini. Literasi digital saat ini akan menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis dan kreatif. Era pandemic saat ini atau yang kita kenal dengan virus “Corona” virus disease 2019 (Covid-19) berawal pada akhir tahun 2019 dan telah menginfeksi warga di seluruh negara di dunia. Banyak perubahan besar dilakukan pada semua sektor kehidupan dengan tujuan agar lini kehidupan tetap berjalan di tengah pandemi ancaman virus corona ini. Berbagai

perubahan juga terjadi pada dunia pendidikan, baik pada sekolah tingkat dasar sampai dengan perguruan tinggi. Proses pembelajaran yang pada awalnya berlangsung secara tatap muka (luring) kemudian berubah menjadi pembelajaran online (daring), hal ini merujuk pada Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 1 tahun 2020 tentang adanya larangan dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka secara langsung dan kemudian diperintahkan untuk menyelenggarakan seluruh proses pembelajaran dengan jarak jauh secara online (daring). Saat ini seluruh negara di dunia dihadapkan dengan suatu masa dimana harus siap menghadapi segala aktivitas kehidupan dengan cara yang berbeda. Kegiatan yang biasa dilakukan dengan aktivitas fisik secara langsung, saat ini tidak bisa dilakukan dikarenakan harus membatasi semua kegiatan melalui dunia maya (*virtual activities*). Semua aktivitas yang mengharuskan bertemu tatap muka kali ini harus dilakukan secara daring, aktivitas tersebut misalnya melakukan bekerja, belajar, kuliah, rapat dan beberapa aktivitas lain yang mengharuskan berkumpul atau berdiskusi dengan jumlah orang yang cukup banyak. Saat ini kita akan membahas mengenai pembelajaran pada sekolah dasar yang sampai saat ini masih dengan pembelajaran jarak jauh atau secara online (daring). Banyak para orang tua, siswa maupun tenaga pendidik yang belum siap dengan kondisi seperti saat ini, tetapi dengan adanya kondisi pandemic covid 19 mau atau tidak mau semua kalangan diharapkan mampu untuk bisa terjun langsung dalam pembelajaran yang dilakukan secara online (daring). Tidak adanya kesiapan baik secara program, konsep, media dan cara pengajaran maupun pembelajaran yang pada akhirnya mewajibkan semua yang terlibat didalamnya juga harus turut serta saling bekerja sama dalam seluruh proses kegiatan tersebut. Saat ini semua pihak khususnya guru atau tenaga pendidik dituntut untuk saling berlomba memacu kreatifitas dalam melakukan suatu program pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi siswa atau peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran tersebut. Sudah satu tahun Negara didunia ini merasakan efek pandemic yang begitu merasahkan dikarenakan hampir setiap orang sudah merasa dititik jenuh karena tidak bisa segera merasakan kehidupan normal seperti sebelumnya, hal ini juga sangat dirasakan oleh siswa atau anak-anak didik kita dalam proses pembelajarannya. Semua kegiatan pembelajaran dilakukan secara online mulai dari menerima penjelasan pelajaran, arahan dalam penyelesaian dan penugasan yang semua harus menggunakan perangkat media secara online. Pembelajaran secara daring telah dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dapat menghubungkan antara pendidik dan siswa secara online dalam sebuah kelas yang dinamakan virtual classroom (kelas virtual dalam dunia maya). Pembelajaran secara daring atau online sangat didukung oleh fasilitas media atau perangkat elektronik yang dapat dihubungkan dengan jaringan akses internet yang memadai, untuk itu diperlukan sejumlah anggaran untuk mempersiapkan kuota atau wifi yang dapat berkoneksi dengan internet untuk memperlancar seluruh aktifitas dan kegiatan pembelajaran online tersebut. Perangkat yang diperlukan adalah gadget, laptop, notebook dan dengan didukung platform yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran tersebut, berbagai platform diantaranya whatsapp, google meet, zoom meeting, google classroom, google form dan email yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi, penilaian dan atau pun mengumpulkan tugas.

Terdapat perbedaan cara atau pola pembelajaran yang dilakukan secara pembelajaran daring ini dilakukan, yaitu merubah tata cara atau pola kebiasaan yang biasa dilakukan oleh siswa ataupun tenaga pendidik yaitu dengan digital, salah satunya adalah penggunaan digital literasi. Kemajuan teknologi saat ini mewajibkan tenaga pendidik maupun siswa untuk terampil dalam penggunaan media dan perangkat elektronik agar mampu memberikan dampak positif

dalam penggunaannya. Pola kebiasaan lama dalam literasi sebelumnya bisa menggunakan buku atau media cetak lainnya untuk memperoleh informasi literasi, tetapi tidak untuk saat ini, karena apa? Karena hampir seluruh informasi dapat kita peroleh melalui media online, buku dengan online atau ebook atau tutorial atau pembelajaran dengan online pula dengan dibantu seorang tutor sehingga aktifitas dapat dilakukan tanpa harus berinteraksi langsung dengan orang lain diluar untuk menghindari kontak fisik secara langsung. Kemudahan akses internet sangat memudahkan bagi penggunanya untuk bebas mencari informasi di dunia maya tanpa batas, hal tersebut diharapkan pengguna yang mampu untuk mengakses dan menganalisis segala bentuk informasi yang didapatkan dari internet. Hal itu menjadikan literasi digital menjadi suatu hal yang sangat penting agar semua informasi yang didapat dan di gunakan dapat bermanfaat.

Dimensi keterampilan yang digunakan untuk mengetahui tingkat literasi digital adalah Information, Communication, Content-creation, Safety, dan Problem-solving, seperti yang terlihat pada Gambar 1. tentang konsep literasi digital.



Gambar 1. Konsep Literasi Digital Pendidikan Kimia (Ferrari, 2013)

Pada era teknologi digital seperti saat ini, hampir seluruh kalangan khususnya dipendidikan diharapkan dapat menguasai kelima kompetensi literasi digital tersebut. Hal tersebut meliputi 1. Information: mengidentifikasi, mencari, mengambil, menyimpan, menemukan, mengatur dan menganalisa informasi digital, menilai relevansi dan tujuannya (Ferrari, 2013). Dalam elemen ini peserta didik diharapkan dapat mengeksplorasi informasi yang diperoleh melalui internet, menyaring informasi yang didapatkan, mengevaluasi informasi, mengkonversi informasi yang didapatkan sebelumnya dan kemudian membaginya kepada orang lain. Semakin zaman berkembang maka akan semakin mudah mendapatkan informasi yang baru sehingga peserta didik harus menguasai dimensi ini agar dapat membedakan informasi yang akurat atau tidak akurat sehingga dapat memudahkan mahasiswa untuk dapat mengkonversi informasi menjadi pengetahuan yang valid. 2. Communication, pada elemen komunikasi peserta didik diharapkan mampu memiliki kemampuan untuk berdiskusi tentang materi melalui online baik dengan group atau individu. 3. Content-creation, pada elemen content-creation peserta didik diharapkan mampu memiliki kemampuan membuat konten, dan mempelajari materi dengan kreatif membuat konten. Dimensi ini dapat memberikan pengaruh yang besar kepada peserta didik untuk dapat menumbuhkan sifat kreativitas mereka. 4. Safety, pada elemen ini peserta didik diharuskan memiliki etika yang baik dalam menggunakan perangkat digital. 5. Problem-solving, pada elemen

ini peserta didik diharuskan untuk memiliki kemampuan mengatasi masalah tentang materi dalam pembelajaran dan juga tentang masalah kehidupan sehari-hari melalui dunia digital, dan mampu memecahkan masalah yang mereka hadapi. Dimensi ini mengarahkan para peserta didik agar mampu memanfaatkan dunia digital dan mampu bertindak kreatif, sehingga dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan tugas. Setiap lembaga pendidikan harus menyiapkan program yang efektif guna melatih literasi digital bagi para peserta didik untuk mampu aktif dalam proses pembelajaran baik melalui pembelajaran berbasis teknologi maupun kegiatan pelatihan khusus untuk memperkenalkan dan melatih lima aspek literasi digital. (Sari & Nada, 2020)

Individu yang belajar melalui teknologi tidak hanya mengharuskan untuk memiliki keterampilan dan kemampuan yang terkait dengan penggunaan perangkat teknologi, tetapi juga pengetahuan tentang norma dan praktik dalam penggunaan perangkat tersebut dengan tepat, yang kita sebut dengan literasi digital (Meyers et al., 2013). Literasi digital adalah istilah yang populer digunakan saat ini (Gilster, 2016). Literasi digital diartikan sebagai suatu keterampilan individu dalam menggunakan perangkat digital untuk mendukung pencapaian tujuan dalam situasi kehidupan individu (Payton & Hague, 2010). Keterampilan menggunakan teknologi digital mempermudah seseorang untuk melakukan pembelajaran secara mandiri (Bullock, 2013).

Pembelajaran mandiri (self-directed learning) merupakan suatu proses di mana individu belajar tanpa bantuan orang lain yang didukung oleh teknologi digital dan seluler, aplikasi teknologi dikembangkan untuk memanfaatkan konsep belajar mandiri (Curran et al., 2019). Teknologi digital di sini mencakup beragam perangkat keras dan perangkat lunak komputer, seperti telepon seluler, web tools, perangkat lunak aplikasi, layanan komunikasi dan penyimpanan (Mohammadyari & Singh, 2015). Mengajar siswa untuk menjadi pembelajar mandiri adalah tujuan berkelanjutan bagi pendidik, tetapi tidak semua siswa memiliki keterampilan mengatur diri sendiri yang diperlukan untuk pendidikan *online* (Tichavsky et al., 2015).

Konsep literasi digital tidak berdiri sendiri, karena saling berkaitan dengan beberapa konsep literasi yang lain. Banyaknya mahasiswa yang memanfaatkan perpustakaan digital ini menunjukkan bahwa generasi milenial sudah mempunyai kemampuan literat digital. Mereka mampu memilih dan memilah informasi yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan informasinya. (Farida & Adhi, 2020).

Sepuluh dari manfaat literasi digital yang dapat dirasakan yaitu menghemat waktu, belajar lebih cepat, menghemat uang, membuat lebih aman, selalu memperoleh informasi terkini, selalu terhubung dan terkoneksi, membuat keputusan lebih baik, dapat membuat anda bekerja, membuat lebih bahagia, dan mempengaruhi dunia. (Sumiati & Wijonarko, 2020). Menjadi literat digital berarti dapat memproses berbagai macam informasi, dapat memahami pesan dan mampu berkomunikasi secara efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk dalam penggunaannya. Dalam hal ini, bentuk yang dimaksud termasuk menciptakan, mengkolaborasi, mengkomunikasikan, dan bekerja sesuai dengan aturan etika, dan memahami kapan dan bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan. (Sutrisna, 2020)

Metode

Metode SLR digunakan untuk mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian yang tersedia dengan bidang topik fenomena yang menarik, dengan pertanyaan penelitian tertentu yang relevan. Dengan penggunaan Metode SLR dapat dilakukan *review* dan identifikasi jurnal secara sistematis, yang pada setiap prosesnya mengikuti langkah-langkah atau protokol yang telah ditetapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa platform yang dominan digunakan dalam pengembangan sistem informasi adalah berbasis *website* sedangkan metode dominan digunakan dalam menyelesaikan pengembangan sistem informasi adalah metode terstruktur.(Triandini et al., 2019)

Systematic Literature Review (SLR), yaitu metode kajian pustaka yang mengidentifikasi, menilai, dan menginterpretasikan semua temuan pada suatu topik penelitian, untuk menjawab pertanyaan penelitian.(Deperiky & Santosa, 2019)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini membahas mengenai literasi digital karena literasi informasi tidak hanya semata-mata membatasi pada kemampuan memahami dan menyeleksi informasi. Tetapi literasi komputer atau TIK terarah kepada penguasaan alat, sedangkan literasi digital yang terfokus pada platform digital yang mampu menempatkan mediasi sebagai persoalan utama.

'Literasi digital' tidak hanya melibatkan kemampuan 'mengoperasikan' alat-alat seperti komputer dan ponsel/ gadget, tetapi juga kemampuan untuk menyesuaikan kemampuan dan batasan alat-alat ini untuk mempertimbangkan dalam penggunaannya. Dengan kata lain, sementara kita mungkin kadang-kadang tampaknya fokus cukup besar pada bagian 'digital' dari literasi digital, yaitu, untuk memikirkan kemampuan dan batasan dari teknologi baru ini, yang benar-benar diminati bukanlah alat itu sendiri, tetapi proses mendapatkan informasi secara digital dan akurat, proses di mana orang menggunakan alat ini untuk mencapai praktik sosial tertentu, mulai dengan mengakses, menggunakan dan memanfaatkan ragam informasi yang didapatkan.

KESIMPULAN

The findings showed that students' digital literacy skills can be categorized as good. The conclusion is that to carry out optimal independent learning skills using good technology or known as digital literacy is needed.(Biru et al., n.d.) bahwa Kesimpulannya untuk melakukan pembelajaran secara mandiri yang optimal dibutuhkan keterampilan menggunakan teknologi yang baik atau dikenal dengan istilah literasi digital. Selama ini kegiatan literasi tidak hanya yang berkaitan dengan kegiatan membaca dan menulis semata melainkan kecakapan dalam membaca, memahami, dan mampu mengapresiasi berbagai bentuk komunikasi secara kritis (Indriyana, 2016)

DAFTAR PUSTAKA

- Biru, R. C. B., Saepudin, A., & Sardin, S. (n.d.). Analisis Literasi Digital Terhadap Pembelajaran Mandiri Di Masa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Adult and Community Education*, 61–69. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJACE/article/view/30882/13678>
- Bullock, S. M. (2013). Using digital technologies to support self-directed learning for preservice teacher education. *Curriculum Journal*, 103–120. <https://doi.org/10.1080/09585176.2012.744695>

- Curran, V., Gustafson, D. L., Simmons, K., Lannon, H., Wang, C., Garmsiri, M., Fleet, L., & Wetsch, L. (2019). Adult learners' perceptions of self-directed learning and digital technology usage in continuing professional education: An update for the digital age. *Journal of Adult and Continuing Education*, 74–93. <https://doi.org/10.1177%2F1477971419827318>
- Deperiky, D., & Santosa, R. A. H. (2019). Sinergi Supply Chain Yang Efektif: Literature Review Agroindustri Bawang Merah di Sumatera Barat. *Journal of Agroindustrial Technology*, 29(2). DOI: 10.24961/j.tek.ind.pert.2019.29.2.124
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472. https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Falloon%2C+G.+%282020%29.+From+digital+literacy+to+digital+competence%3A+the+teacher+digital+competency+%28TDC%29+framework.+Educational+Technology+Research+and+Development%2C+68%285%29%2C+2449%E2%80%932472.&btnG=
- Farida, U., & Adhi, N. (2020). Keefektifan Literasi Digital UPT Perpustakaan Universitas Semarang di Masa Pandemi. *Information Science and Library*, 32–37. DOI: <http://dx.doi.org/10.26623/jisl.v1i2.2833>
- Ferrari, A. (2013). *DIGCOMP: A framework for developing and understanding digital competence in Europe*. Publications Office of the European Union Luxembourg. doi:10.2788/52966
- Indriyana, H. (2016). Mendorong Terciptanya Pembelajar Mandiri. *Seminar Nasional Budaya Literasi Untuk Menumbuhkan Generasi Cendekia Dan Literat*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Indriyana%2C+H.+%282016%29.+Mendorong+Terciptanya+Pembelajar+Mandiri.+Seminar+Nasional+Budaya+Literasi+Untuk+Menumbuhkan+Generasi+Cendekia+Dan+Literat.+Yogyakarta%3A+Fakultas+Bahasa+Dan+Seni+Universitas+Negeri+Yogyakarta.&btnG=
- Meyers, E. M., Erickson, I., & Small, R. V. (2013). Digital literacy and informal learning environments: an introduction. *Learning, Media and Technology*, 355–367. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17439884.2013.783597>
- Mohammadyari, S., & Singh, H. (2015). Understanding the effect of e-learning on individual performance: The role of digital literacy. *Computers & Education*, 11–25. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.10.025>
- Payton, S., & Hague, C. (2010). *Digital Literacy professional development resource*. Bristol: Futurelab. https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Payton%2C+S.+%26+Hague%2C+C.+%282010%29.+Digital+Literacy+professional+development+resource.+Bristol%3A+Futurelab.&btnG=

- Sari, W. K., & Nada, E. I. (2020). ANALISIS LITERASI DIGITAL CALON GURU KIMIA DALAM PELAKSANAAN PPL BERBASIS VIRTUAL DI MASA PANDEMI COVID-19. *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia*, 111–121. DOI: <https://doi.org/10.19109/ojpk.v4i2.6704>
- Shopova, T. (2014). Digital literacy of students and its improvement at the university. *Journal on Efficiency and Responsibility in Education and Science*, 26–32. <https://doi.org/10.7160/eriesj.2014.070201>
- Sumiati, E., & Wijonarko, W. (2020). Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat Dan Sektor Pendidikan Pada Saat Pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan*, 65–80. <https://journal.uii.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/17799>
- Sutrisna, I. P. G. (2020). Gerakan literasi digital pada masa pandemi covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 269–283. <https://ojs.ikipgribali.ac.id/index.php/stilistika/article/view/773>
- Tichavsky, L. P., Hunt, A. N., Driscoll, A., & Jicha, K. (2015). “ It’s Just Nice Having a Real Teacher”: Student Perceptions of Online versus Face-to-Face Instruction. *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, 9(2), n2. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1134532.pdf>
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 63–77. https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Triandini%2C+E.%2C+Jayanatha%2C+S.%2C+Indrawan%2C+A.%2C+Putra%2C+G.+W.%2C+%26+Iswara%2C+B.+%282019%29.+Metode+Systematic+Literature+Review+untuk+Identifikasi+Platform+dan+Metode+Pengembangan+Sistem+Informasi+di+Indonesia&btnG=

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN DESKRIPSI DENGAN TEKNIK PENGEMBANGAN KERANGKA BERPIKIR (*OUTLINE*) PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Septian Mukhlis*, Awalina Barokah¹

¹*Universitas Pelita Bangsa

¹Universitas Pelita Bangsa

*e-mail: Septianmukhlis@pelitabangsa.ac.id

¹e-mail : awalina.barokah@pelitanamgsa.ac.id

Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan menulis karangan deskripsi siswa. Siswa merasa kesulitan dalam menulis karangan, hal tersebut dapat terlihat dari ide gagasan, keruntutan kata, dan penulisan ejaan. Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun instrumen penelitian yang digunakan yaitu wawancara, observasi dan tes dengan Subjek penelitian siswa kelas IV SDIT Nurul A'Raaf. Berdasarkan paparan data yang telah dilakukan terbukti bahwa teknik pengembangan kerangka karangan (*outline*) dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: kemampuan menulis, karangan deskripsi, teknik pengembangan kerangka karangan

Abstract

*This research is motivated by the low ability of writing essay descriptions of students. Students find it difficult to write essays, this can be seen from the ideas, word order, and spelling writing. The method used is Classroom Action Research which consists of several stages, namely planning, implementing, observing and reflecting. The research instruments used were interviews, observation and tests. Based on the data exposure that has been done, it is proven that the technique of developing an essay framework (*outline*) can improve students' ability to write descriptive essays in learning Indonesian.*

Keywords: *writing skills, essay descriptions, essay framework development techniques.*

PENDAHULUAN

Rendahnya kemampuan menulis karangan deskripsi siswa menjadi latar belakang penelitian ini dilakukan. Berdasarkan data awal yang diperoleh menunjukkan bahwa kemampuan mengarang deskripsi siswa di SDIT Nurul Araaf dikategorikan rendah. Kemampuan rendah tersebut meliputi aspek rendah dalam menuangkan ide dan gagasan, keruntunan kata dan kalimat, serta penulisan ejaan. Melihat fakta tersebut maka perlu adanya sebuah penelitian untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat karangan deskripsi mengingat menulis merupakan salahsatu kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa sebagai kaum terpelajar.

Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan menulis, seseorang dapat

mengungkapkan pikiran dan gagasan untuk mencapai maksud dan tujuannya yang dapat disajikan dalam berbagai bentuk tulisan. Berkaitan dengan keterampilan menulis, maka pengertian menulis menurut Tarigan (dalam Suriamiharja, 1996:1) bahwa:

“Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafis tersebut”.

Pengertian menulis juga dikemukakan oleh Haryadi-Zamzami bahwa “menulis bukan sekedar melukiskan lambang-lambang grafis melainkan menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara utuh, lengkap dan jelas sehingga buah pikiran tersebut dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil” (Haryadi-Zamzami, 1997:91)

Pendapat di atas menunjukkan bahwa dengan tulisan dapat terjadi komunikasi antara penulis dan pembaca. Hal ini dapat terjadi apabila peneliti dan pembaca memahami lambang-lambang grafis yang dipergunakan untuk menulis tersebut.

Dari pengertian menulis, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis merupakan kemampuan seseorang dalam melukiskan lambang grafis yang dimengerti oleh peneliti itu sendiri dan orang lain yang mempunyai kesamaan pengertian terhadap bahasa yang digunakan. Dengan demikian, keterampilan menulis menjadi salah satu cara berkomunikasi, karena dalam pengertian tersebut muncul satu kesan adanya pengiriman dan penerimaan pesan. Sehingga dapat dikatakan bahwa menulis merupakan salah satu cara berkomunikasi secara tertulis, di samping adanya komunikasi secara lisan. Karena pada umumnya tidak semua orang dapat mengungkapkan perasaan dan maksud secara lisan saja.

Dalam rangka mengembangkan keterampilan menulis, maka siswa sekolah dasar perlu diperkenalkan berbagai jenis karangan dan dilatih untuk menulis berbagai macam karangan. Ini dimaksudkan agar siswa memahami berbagai persyaratan dasar menulis karangan, diantaranya mencari topik, menemukan ide dan gagasan, menentukan judul yang tepat, memilih bentuk atau jenis tulisan, membuat kerangka, mengembangkan kata menjadi kalimat yang runtut dan padu agar sebuah karangan mempunyai makna dan tujuan yang jelas dan mudah dipahami.

Menulis karangan deskripsi merupakan salah satu jenis mengarang yang tidak terlepas dari persyaratan di atas dan merupakan proses penelitian. Oleh karena itu, pada tahap menulis karangan deskripsi diperlukan stimulus untuk merangsang munculnya respon yang berupa ide dan gagasan, sehingga siswa dapat memindahkan kesan-kesan hasil pengamatan dan perasaan kepada temannya atau pembaca dengan menyampaikan apa yang dapat dilihat, didengar,

dicium, dirasa, diraba atau dirasakan oleh hati terhadap peristiwa yang dialaminya, sehingga menjadi sebuah karangan yang mempunyai makna dan tujuan yang dapat mempengaruhi penginderaan orang lain seakan-akan mengalaminya. Hal ini sesuai dengan pendapat Zuhdi bahwa: 'Karangan nonfiksi dengan wacana deskriptif menjadikan pembacanya secara aktif mengalami proses mental untuk mengalami apa yang dituliskan oleh pengarang' (Zuhdi, 1999:167).

Dalam menulis karangan deskripsi, siswa melukiskan suatu objek yang pernah dialaminya berupa pengalaman siswa, bisa berupa tempat, kejadian, benda dan sebagainya. Sehingga siswa dapat menunjukkan susana situasi tertentu dengan menunjukkan sesuatu yang pernah dialaminya seakan-akan menghadirkan pengalaman kehadiran teman-temannya atau orang lain. Dengan adanya karangan deskripsi yang ditulis oleh siswa, maka siswa dapat membayangkan bagaimana peristiwa yang pernah dialami oleh siswa lain.

Hasil dari penelitian dalam sebuah jurnal menyatakan bahwa kemampuan karangan deskripsi siswa dapat meningkat dengan menerapkan metode pembelajaran *Field Trip* (Sanita, 2020:240). Data yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah Hasil belajar siswa mengenai menulis karangan deskripsi adalah 73,7% pada siklus I dan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa semakin meningkat menjadi 80,1%. Selain penelitian tersebut, hasil penelitian lainnya mengenai peningkatan kemampuan menulis karangan deskripsi pun meningkat melalui penerapan media gambar (Suyuti,dkk:2016: 121). Data yang diperoleh menyatakan bahwa pada siklus I sebanyak 33,4% siswa berada pada kategori baik, dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 68,8%. Berdasarkan hasil penelitian-penelitian tersebut maka peneliti meyakini bahwa kemampuan siswa dalam menulis karangan deskripsi siswa dapat meningkat melalui penggunaan metode ataupun teknik yang tepat salahsatunya adalah melalui penggunaan teknik pengembangan kerangka karangan (*outline*).

Menurut Keraf secara singkat dapat dikatakan bahwa kerangka adalah: "Suatu rencana kerja yang memuat garis-garis besar dari suatu karangan yang akan digarap". Secara terperinci dapat dikatakan bahwa pengembangan kerangka atau *outline* dapat membantu peneliti dalam hal-hal berikut; a) untuk menyusun karangan secara teratur b) Memudahkan peneliti menciptakan klimaks yang berbeda-beda, c) Menghindari penggarapan sebuah topik sampai dua kali atau lebih, d) Memudahkan peneliti untuk mencari materi pembantu (Keraf, 1994:132)

Untuk menyusun sebuah kerangka yang baik, terlepas dari besar-kecilnya kerangka tersebut yang dibuat, maka menurut Keraf (1994:152), tiap kerangka yang baik harus memenuhi syarat sebagai berikut; a) Pengungkapan maksud harus jelas, b) Tiap unit dalam

kerangka karangan hanya mengandung satu gagasan, c) Pokok-pokok dalam kerangka karangan harus disusun secara logis, d) Harus mempergunakan pasangan simbol yang konsisten (Keraf, 1994:152).

Dalam menyusun kerangka karangan yang sesuai dengan syarat-syarat membuat kerangka yang baik, maka perlu memperhatikan susunan kerangka topik dan kalimat yang jelas dengan mempertajam kerangka tulisan sesuai dengan maksud dan tujuan membuat karangan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas dengan model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart dan memiliki empat yaitu tahapan perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Wiraatmadja, 2005:66). Tahapan perencanaan tindakan merupakan kegiatan perencanaan untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi. Selanjutnya Pelaksanaan tindakan merupakan langkah-langkah yang dilakukan untuk melaksanakan rencana yang telah disusun, yakni penerapan teknik pengembangan kerangka karangan (*outline*) dalam meningkatkan pemahaman siswa menulis karangan deskripsi. Instrumen yang digunakan adalah wawancara, observasi dan tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan orientasi dan identifikasi masalah difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran menulis karangan deskripsi. Berdasarkan observasi awal, siswa belum mampu menulis karangan deskripsi, hal tersebut dapat dilihat dari hasil mengarang siswa yang dalamnya masih sangat jauh dari yang diharapkan baik dari segi isi atau gagasan yang dikemukakan, organisasi isi, tata bahasa, struktur kosakata, ejaan dan tata tulis. Oleh karena itu, untuk menyelesaikan masalah tersebut peneliti menggunakan teknik pengembangan kerangka karangan (*outline*) pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi karangan deskripsi.

Prosedur yang akan ditempuh dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi adalah kegiatan guru dalam menerapkan teknik pengembangan kerangka karangan (*outline*) dan aktivitas para siswa dalam tahapan-tahapan teknik pengembangan kerangka karangan (*outline*).

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa kesulitan para siswa dalam menulis karangan deskripsi dengan menggunakan teknik pengembangan kerangka karangan (*outline*) dapat teratasi, sehingga siswa menjadi lebih mudah dan merasa senang pada pembelajaran menulis karangan deskripsi. Begitu juga guru, beliau merasa menemukan solusi atau jalan

keluar yang tepat untuk memecahkan permasalahan yang dialami oleh para siswa dalam menulis karangan deskripsi.

Kegiatan penelitian diawali dengan pemberian tugas mengembangkan kerangka karangan (*outline*) dalam menulis karangan deskripsi secara perseorangan dengan tema yang telah disepakati bersama. Pada pelaksanaan kegiatan ini banyak siswa yang mengalami kesulitan ketika mengembangkan kerangka karangan, karena pembelajaran menulis karangan sangat jarang sekali dilakukan, itu pun tidak menulis melainkan membaca karangan yang sudah ada.

Adapun hasil analisis dan refleksi pada siklus I, maka pada siklus II berusaha memperbaiki kekurangan yang ada. Guru memberikan kebebasan untuk mengembangkan kerangka karangan yang sesuai dengan tema dengan memperhatikan aspek-aspek dalam menulis karangan, yakni antara mengembangkan ide dan gagasan sesuai dengan tema dan judul, kepaduan kata dan kalimat, dan ketepatan penulisan ejaan.

Seperti yang telah dikatakan oleh Keraf, bahwa kerangka karangan adalah: “Suatu rencana kerja yang memuat garis-garis besar dari suatu karangan yang akan digarap” (Keraf, 1994:132). Secara terperinci dapat dikatakan bahwa kerangka karangan (*outline*) dapat membantu siswa dalam menulis karangan deskripsi seperti hal-hal yang akan dijelaskan di bawah ini.

Pertama, untuk menyusun karangan secara teratur, sehingga dapat membantu siswa untuk melihat wujud gagasan-gagasan dalam sekilas pandang, sehingga dapat dipastikan apakah susunan dan hubungan timbal-balik antara gagasan-gagasan itu sudah tepat, apakah gagasan itu sudah disajikan dengan tepat dalam pertimbangannya, apakah pengungkapan maksud sudah terperinci secara maksimal dan urutannya sudah disusun dengan pola teratur.

Kedua, memudahkan siswa mengembangkan karangan yang berbeda-beda. Setiap kerangka karangan deskripsi, dikembangkan menjadi sebuah karangan yang utuh dan padu berdasarkan penulisan ejaan yang tepat.

Ketiga, menghindari penggarapan sebuah tema sampai dua kali atau lebih. Penggarapan suatu tema sampai dua kali atau lebih hanya akan membawa efek yang tidak menguntungkan. Selain itu, pembahasan tema lebih dari satu kali membuang waktu, tenaga dan materi.

Keempat, memudahkan siswa untuk mencari materi pembantu. Dengan menggunakan perincian-perincian dalam kerangka karangan, siswa akan dengan mudah menuangkan ide dan gagasannya untuk memperjelas atau membuktikan pendapatnya dalam menulis karangan deskripsi.

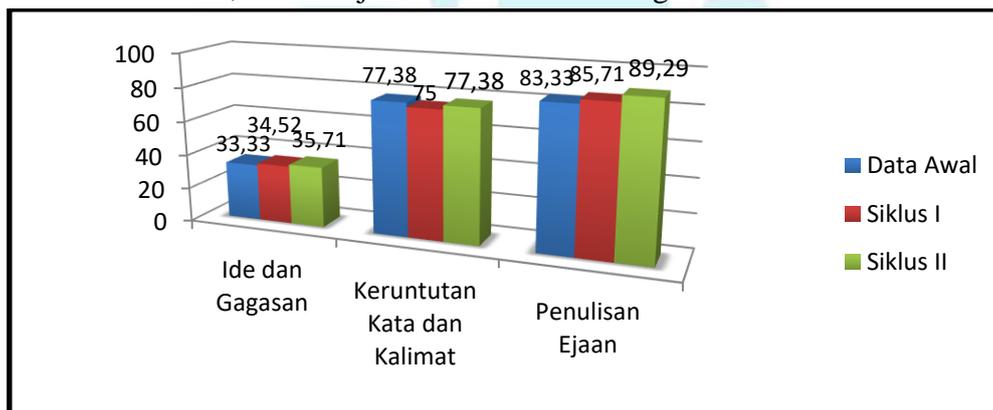
Pada siklus II, banyak kemajuan yang didapat, dengan diberikannya kerangka karangan untuk menulis karangan deskripsi, sehingga siswa dapat menuangkan ide dan gagasan sesuai maksud dan tujuan tema karangan. Dalam menyusun kerangka karangan, maka perlu memperhatikan susunan kerangka topik dan kalimat yang jelas dengan mempertajam kerangka tulisan sesuai dengan maksud dan tujuan membuat karangan (Keraf, 1994:152). Peningkatan tingkat pengembangan kerangka karangan dalam menulis karangan deskripsi semakin bertambah setelah di akhir kegiatan inti, guru meminta beberapa orang siswa untuk membacakan hasil pekerjaannya. Selain hasil observasi dari penelitian ini, dapat juga dilihat hasil evaluasi proses dan hasil belajar yang dilakukan setiap siklus. Hal ini dapat dilihat dalam data hasil dari setiap siklus yang menunjukkan perkembangan yang meningkat.

Peningkatan kemampuan siswa dalam menulis karangan deskripsi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1
Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Berdasarkan Presentasi

Siklus	Aspek yang Dinilai		
	Ide dan gagasan	Keruntutan Kata dan Kalimat	Penulisan Ejaan
Data Awal	33,33 %	34,52 %	35,71 %
Siklus 1	77,38 %	75 %	77,38 %
Siklus 2	83,33 %	85,71 %	89,29 %

Selain pada tabel tersebut, data disajikan dalam bentuk diagram berikut ini:



Gambar 1

Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Berdasarkan Presentasi

Berdasarkan paparan data yang telah disajikan terbukti bahwa teknik pengembangan kerangka karangan (*outline*) dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDIT Nurul A'Raaf Kecamatan Cikarang Selatan

Kabupaten Bekasi. Hasil penelitian ini diperkuat dengan pernyataan dari (Lamuddin, 2013) yang menyatakan bahwa *Outline* (kerangka karangan) akan mengarahkan siswa menggarap karangannya secara teratur. Oleh karena itu hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai contoh dalam meningkatkan kemampuan karangan deskripsi siswa melalui teknik pengembangan kerangka karangan (*outline*) pada siswa sekolah dasar.

SIMPULAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan siswa dalam menulis karangan deskripsi. Untuk mengatasi hal tersebut, maka peneliti menerapkan sebuah teknik yaitu teknik pengembangan kerangka karangan (*outline*).

Teknik pengembangan kerangka karangan (*outline*) ini ditujukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan deskripsi. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terbukti bahwa teknik pengembangan kerangka karangan (*outline*) dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDIT Nurul A'Raaf Kecamatan Cikarang Selatan Kabupaten Bekasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhdiah, S. dkk. (1993). *Bahasa Indonesia 3* Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2003). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Haryadi-Zamzani. (1997). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Hidayat, K. dkk. (1994). *Evaluasi Pendidikan dan Penerapannya Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Alfabeta.
- Keraf, Gorys. (1994). *Komposisi Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Jakarta: Nusa Indah.
- Moleong, (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muchlisoh. (1992). *Pendidikan Bahasa Indonesia 3*. Jakarta: Depdikbud.
- Rofi'uddin, A – Zuhdi, D. (1999). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Jakarta: Depdikbud.
- Sanita, Sri. (2020). Peningkatan Kemampuan Karangan Deskripsi Dengan Metode Pembelajaran Field Trip. *Journal On Teacher Education*. Vol 2 (1).240-246.
- Suyuti, dkk. (2016). Penerapan Media Gambar alam Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis Deskripsi. *e-Jurnal Bahasantodea*. Vol 4 (2). 116-122.
- Supriyadi, dkk. (1992). *Pendidikan Bahasa Indonesia 2*. Jakarta: Depdikbud.
- Suriamiharja, dkk. (1997). *Petunjuk Praktis Menulis*. Jakarta: Depdikbud.
- Tarigan. (1996). *Pendidikan Bahasa Indonesia 1*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Tarigan. (1997). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Jakarta: Depdikbud.
- Tarigan, D-Tarigan,H.G (1987). *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: UPI dan Rosdakarya.
- Zuhdi, D. (1997). *Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Jakarta: Depdikbud.

HUBUNGAN GAME ONLINE CLASH OF CLANS (COC) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VB DI SDN 011 PAGI CIBUBUR JAKARTA TIMUR

Nofi Maria Krisnawati^{1*}, Sita Khusnul Khotimah¹

^{1*} Sekolah Tinggi Agama Islam ALHIKMAH Jakarta

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam ALHIKMAH Jakarta

*email : nofiamaria.73@gmail.com

¹email: Sita_kh81@yahoo.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu: untuk mengetahui hubungan negatif game online COC terhadap hasil belajar dan untuk mengetahui hubungan positif terhadap hasil belajar siswa kelas VB di SDN 01 Pagi Cibubur Jakarta Timur. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode korelasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VB berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, kuesioner dan korelasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan Game Online Clash of Clans (COC). Hubungan Game Online Clash of Clans (COC) terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dengan perhitungan angka koefisiensi korelasi ternyata cukup 0,446694733 yang berada pada interval > 0,25–0,5 dengan kategori cukup, dan dengan korelasi negatif. Hasil belajar siswa keseluruhan baik yang dibuktikan dari nilai rata-rata hasil belajar siswa semester II tahun ajaran 2015/2016 yaitu: 86. Dapat dijelaskan yaitu siswa yang sedikit bermain game online COC, hasil belajarnya lebih tinggi daripada siswa yang banyak bermain game online COC dan menurut hipotesis H_0 tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara bermain game online COC terhadap hasil belajar siswa kelas VB di SDN 011 Pagi Cibubur Jakarta Timur hasilnya diterima.

Kata Kunci: VAK, problem solving, cinta tanah air

PENDAHULUAN

Game, kata yang tidak asing itu sering digunakan untuk sarana bermain dan menghilangkan rasa bosan. Istilah yang tidak asing lagi untuk kaum anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa sekalipun. Penulis mengamati perkembangan game sekarang ini semakin meningkat seiring semakin berkembangnya teknologi di Era digital ini. Salah satu yang terbaru dan banyak diminati sekarang ini adalah *game online*. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, gameonline bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet (Aji, 2012:1-2). *Game online* telah menjawab kebutuhan anak akan penerimaan sosial. Dalam interaksi sosial di dunia semacam ini, memang terdapat kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak seperti bagaimana mengungkapkan diri, bagaimana berkomunikasi, bagaimana memahami orang lain, bagaimana berempati terhadap orang lain, dan bagaimana menumbuhkan perasaan ingin membantu orang lain. Hubungan sosial serupa terjadi dengan mediasi sarana dunia maya yang lain, misalnya jejaring sosial Facebook atau Twitter (Jinan & Christina, 2011:13)

Di sini penulis mengulas tentang *game online Clash of Clans (COC)*, dengan kemajuan teknologi banyak orang berusaha mencari serta mendownload *game* ini dari komputer atau *handphone*. Dalam era globalisasi tidak hanya sebagian aspek yang ada di dunia yang memiliki kemajuan yang sangat pesat, bahkan dalam dunia permainan pun mengalami kemajuan pesat yang sangat signifikan. Dalam dunia pendidikan perkembangan dapat di lihat dalam kemajuan dalam metode-metode pelajaran, materi, serta kemampuan guru sebagai pendidik. Sedangkan dalam dunia permainan yang di anggap tidak terlalu menuntut perubahanpun mengalami kemajuan yang pesat. Permainan yang dahulu sangat memerlukan kekuatan fisik, tangkas dalam berpikir, serta terbatas tempat jarak dalam memainkan, waktu, serta para pemain, berkat adanya era globalisasi kini para pemain dapat memainkan permainan tanpa ada batasan waktu, jarak, dan tempat.

Kata *game online* berasal dari kata *game* dan *online*. *Game* adalah permainan. *Online* adalah langsung dengan bantuan internet dan terhubung, terkoneksi, aktif dan siap untuk operasi, dapat berkomunikasi dengan atau dikontrol oleh komputer. *Game online* adalah permainan komputer yang dapat dimainkan oleh multi-pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dengan mengunjungi halaman *web* yang bersangkutan atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut (*journal unesa*).

Perkembangan *game online* sudah sangat pesat, berbagai jenis gameonline telah tersedia dizaman serba internet dan *online* ini. Dalam beberapa tahun kemajuan yang sangat pesat ini bisa dilihat dari diluncurkannya *videogame* yang sangat mendunia saat ini yaitu *Clash of Clans* atau disingkat COC, sebuah jenis videogame yang bergenre *combat strategy* (strategi pertarungan).

Mungkin kita semua sudah tidak asing lagi dengan *game* yang satu ini, *game* yang sedang booming di kalangan pengguna *smartphone* ini, sudah menjadi trend yang ramai dibicarakan, ya *Clash of Clans (COC)*. Boleh dibilang *game* ini sudah menjadi *trending topic* disegala usia. Dari mulai anak kecil sampai orang dewasa ketagihan bermain *game online Clash of Clans (COC)* ini.

Dalam kesempatan ini penulis melakukan penelitian pada gameonline yang sangat populer ini yaitu *Clash of Clans (COC)*. Tidak bisa dipungkiri jika *game* ini layak disebut “*game* sejuta umat”. Saking populernya, hampir semua orang sangat tergila-gila dengan

permainan ini. Mereka juga tidak segan-segan mengabaikan semua aktivitas keseharian mereka demi memainkan *game* ini. COC merupakan sebuah *game multiplayer online* dimana seorang pemain membangun komunitas, melatih pasukan, dan menyerang pemain lain untuk mendapatkan emas dan obat mujarab, yang dapat digunakan untuk membangun pertahanan yang melindungi diri dari serangan pemain lain, untuk melatih dan meningkatkan kekuatan dan juga jumlah pasukan (media majalengka, 2016).

Game online ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online* terutama anak sekolah dasar. Sekolah dasar terutama di usia 10-11 tahun seperti itu lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan yang bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan (Hurlock & Elizabeth, 1978:182). *Game* merupakan aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan yang kalah (KBBI, 2001-2011). *Game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka (AN, 2001). Kecanduan *game* akan merasakan ketergantungan terus-menerus dan tidak bisa lepas dari *game*, apabila pemain tidak bisa mengontrol diri, maka timbul kemalasan dalam belajar dan berpengaruh negatif dengan hasil belajar.

Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *games*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman-teman mereka. Jika ini berlangsung terus-menerus dalam waktu lama diperkirakan anak akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan yang paling berbahaya bisa membentuk kepribadian anti sosial, yaitu tidak mampu beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Dalam lingkungan sekolah maupun dikelasnya lebih suka sibuk sendiri, melamun, dan tidak fokus belajar yang ditakutkan berpengaruh pada penurunan nilai-nilai akademiknya. Semua dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tidak memenuhi standar nilai kompetensi yang diinginkan. Banyak kasus disebabkan beberapa siswa yang terlalu sering bermain *game online*. *Game COC* yang membutuhkan kesabaran, ketekunan, ketelitian dan fokus demi mempertahankan serta memperkuat benteng pertahanannya. Dapat disimpulkan hal yang demikian ini bisa menyita banyak waktu, menguras tenaga, dan pemikiran yang kontinudari para pemainnya.

Hasil belajar menunjukkan prestasi belajar pada siswa, sedangkan prestasi belajar merupakan salah satu indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa. Hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang di berikan guru. Berdasarkan uraian di atas maka dapat di simpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang di peroleh siswa setelah terjadi proses pembelajaran yang di tunjukkan dengan nilai tes pada materi pokok bahasan.

Berdasarkan pemaparan ini, maka penulis terdorong untuk mengadakan penelitian di sekolah SDN 011 Pagi Cibubur Jakarta Timur, dari keresahan dan uraian latar belakang diatas maka penulis menetapkan judul penelitian yaitu hubungan *Game Online Clash of Clans (COC)* terhadap hasil belajar siswa kelas VB di SDN 011 Pagi Cibubur Jakarta Timur dengan rumusan masalah sebagai berikut: (1) Apakah terdapat hubungan negative antara bermain COC dengan hasil belajar? (2) Apakah terdapat hubungan positif bermain COC dengan hasil belajar?. Dari rumusan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk: (1) Untuk mengetahui hubungan negatif *game online COC* terhadap hasil belajar siswa kelas VB di SDN 011 Pagi Cibubur Jakarta Timur. (2)

Untuk mengetahui hubungan positif terhadap hasil belajar siswa kelas VB di SDN 011 Pagi Cibubur Jakarta Timur.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VB SDN 011 Pagi Cibubur Jakarta Timur. Subjek penelitian adalah siswa kelas VB tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu metode dokumentasi, kuesioner dan korelasi. Data dalam penelitian ini terdiri dari data kuantitatif yang berupa dokumentasi dan metode kuesioner. Data kuantitatif dianalisis dengan analisis pendahuluan,, uji hoptesis dan analisis lanjut. Analisis pendahuluan dengan memberikan 30 iten pertanyaan dalam angket yang diberikan kepada responden. Analisis uji hipotesis menggunakan rumus statistic korelasi serial, kemudian analisis lanjut menggunakan tabel kritis dari *r product moment* pada taraf signifikansi 5% maupun 1%.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasi. Teknik korelasi dalam metode penelitian ini yang digunakan adalah korelasi serial dengan teori korelasi pearson product moment. Hipotesis statistik

X : Game Online COC

Y : Hasil Belajar siswa

Ho : Tidak terdapat hubungan positif antara *game online* COC dan hasil belajar.

Ha : Terdapat hubungan positif antara *game online* COC dan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hubungan *game online Clash of Clans* (COC) terhadap hasil belajar siswa dengan menyebarkan angket kepada responden yang dibagikan kepada 28 siswa dengan masing-masing 30 item soal dengan tiga alternatif jawaban. Untuk menentukan hubungan *game online* COC (X) terhadap hasil belajar siswa (Y) dapat dilihat pada output SPSS berikut ini :

Correlations

		Skor_Y	Skor_X
Skor_Y	Pearson Correlation	1	-,447*
	Sig. (2-tailed)		,017
	N	28	28
Skor_X	Pearson Correlation	-,447*	1
	Sig. (2-tailed)	,017	
	N	28	28

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Korelasi dari variabel bermain *game* COC dan hasil belajar adalah terdapat hubungan negatif dengan kategori hubungan cukup kuat sebesar -0,447 yang berarti bahwa semakin sering siswa bermain COC maka hasil belajarnya semakin kurang, begitu juga sebaliknya. Signifikasi data sebesar 0,017 yang berada dibawah 5% berarti data dalam penelitian ini bisa dianalisis dengan korelasi pearson.

Koefisien korelasi adalah suatu pengukuran statistik kovariansi atau asosiasi antara dua variabel. Jika koefisien korelasi diketemukan tidak sama dengan nol (0), maka terdapat ketergantungan antara dua variabel tersebut. Jika koefisien korelasi diketemukan +1, maka hubungan tersebut disebut sebagai korelasi sempurna atau hubungan *linier* sempurna. Korelasi

sempurna ini mempunyai makna bahwa jika nilai X naik, maka nilai Y juga naik. Dalam kasus penelitian gameonline COC terhadap hasil belajar siswa, maka semakin banyak durasi bermain *game online*

COC, maka hasil belajar siswa semakin rendah. Jika koefisien korelasi diketemukan -1, maka hubungan tersebut disebut sebagai korelasi sempurna atau hubungan *linier* sempurna dengan kemiringan (*slope*) negatif. Dalam korelasi sempurna tidak diperlukan lagi pengujian hipotesis, karena kedua variabel mempunyai hubungan *linier* yang sempurna. Jika korelasi sama dengan nol (0), maka tidak terdapat hubungan antara kedua variabel tersebut.

Ada perbedaan mendasar antara korelasi dan kausalitas. Jika kedua variabel dikatakan berkorelasi, maka ada kecenderungan untuk mengatakan bahwa variabel yang satu mempengaruhi variabel yang lain, dengan kata lain terdapat hubungan kausalitas. Padahal dalam kenyataan hal tersebut belum tentu. Hubungan kausalitas terjadi jika variabel X mempengaruhi Y. jika kedua variabel diperlakukan secara simetris (nilai pengukuran tetap sama seandainya peranaan variabel-variabel tersebut ditukar) maka meski kedua variabel berkorelasi tidak dapat dikatakan mempunyai hubungan kausalitas. Dengan demikian, jika terdapat dua variabel yang berkorelasi, tidak harus terdapat hubungan kausalitas.

Koefisien korelasi menunjukkan kekuatan hubungan *linier* dan arah hubungan dua variabel acak. Jika koefisien korelasi positif, maka kedua variabel mempunyai hubungan searah. Artinya jika nilai variabel X tinggi, maka nilai variabel Y akan tinggi pula. Sebaliknya, jika koefisien korelasi negatif, maka kedua variabel mempunyai hubungan terbalik. Artinya jika nilai variabel X tinggi, maka nilai variabel Y akan menjadi rendah (dan sebaliknya).

Untuk memudahkan melakukan interpretasi mengenai kekuatan hubungan antara dua variabel digunakan kriteria sebagaimana tabel berikut:

Tabel 8
Kriteria Koefisien Korelasi

Koefisien Korelasi	Interpretasi Kekuatan Hubungan Antara Dua Variabel
0	Tidak ada korelasi antara dua variabel
>0 – 0,25	Korelasi sangat lemah
>0,25 – 0,5	Korelasi cukup
>0,5 – 0,75	Korelasi kuat
>0,75 – 0,99	Korelasi sangat kuat
1	Korelasi sempurna

Hasil perhitungan angka koefisien korelasi dari siswa kelas VB SDN 011 Pagi yang diteliti menunjukkan angka $r = 0,446694733$. Interpretasi kekuatan hubungan antara *game online* COC sebagai (X) terhadap hasil belajar siswa (nilai hasil belajar semester II) sebagai (Y) tahun ajaran 2015/2016, adalah sangat lemah dan korelasi negatif.

Dengan demikian hipotesis yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) sebagai berikut:

H_0 Tidak Terdapat hubungan positif antara *game online* COC dan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 011 Pagi Cibubur Jakarta Timur tahun pelajaran 2014/2015.

Ha Terdapat hubungan positif antara *game online* dan hasil belajar siswa IV di SDN 011 Pagi Cibubur Jakarta Timur tahun pelajaran 2014/2015.

Maka H_0 diterima karena terjadi korelasi negatif. Hal tersebut berarti bahwa bermain *game online* COC terhadap hasil belajar siswa kelas VB SDN 011 Pagi Cibubur tidak berpengaruh dan tidak mempunyai hubungan yang kuat. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, misalkan: tingginya kesadaran siswa terhadap prioritasnya untuk belajar, pengawasan orangtua yang cukup ketat, dan banyak hal lainnya lagi.

KESIMPULAN

Hubungan *Game Online Clash of Clans* terhadap hasil belajar siswa bahwa seluruh siswa kelas VB SDN 011 Pagi Cibubur Jakarta Timur bermain *game online* COC, namun hasil perhitungan angka koefisiensi korelasi ternyata cukup yaitu: 0,446694733 yang berada pada interval $> 0,25-0,5$ dengan kategori cukup, dan dengan korelasi negatif.

Hasil belajar siswa keseluruhan baik, yang dibuktikan dari nilai rata-rata hasil belajar siswa semester II tahun ajaran 2015/2016 yaitu: 86. Dapat dijelaskan yaitu: siswa yang sedikit bermain *game online* COC, hasil belajarnya lebih tinggi daripada siswa yang banyak bermain *game online* COC.

Hipotesis nol yang diajukan oleh penulis yaitu H_0 berbunyi “Tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara bermain *game online* COC terhadap hasil belajar siswa kelas VB di SDN 011 Pagi Cibubur Jakarta Timur” hasilnya diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, C.Z. (2012). *Berburu Rupiah Lewar Game Online*. Yogyakarta : Bounabooks
- Hurlock B & Elizabeth. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta:Erlangga
- Jinan, M., & Christina, A. (2011). *Awas Anak Kecanduan Games*. Sidoarjo: Filla Press
journal.unesa.ac.id
- Sugiono. (2003). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta 2003
- Suryabata, S. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Garfindo
- www.media-majalengka.com/search/label/game, didownload pada hari Senin, 15 Februari 2016 pukul 17.15 WIB

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN VAK FLEMING DALAM MATERI MENYIMPULKAN ISI CERITA ANAK

Eros Rosmawati^{1*}, Karisdha Pradityana¹

^{1*}SD Negeri Tanjungsari

¹Universitas Negeri Jakarta

*email : erosrosmawati66396@gmail.com

¹email: karisdhapradityana@unj.ac.id

Abstrak

Salah satu kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu dalam memahami penjelasan materi menyimpulkan isi cerita anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimpulkan isi cerita anak dalam beberapa kalimat. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas menggunakan rancangan penelitian model Spiral dari Kemmis dan Taggart, dengan tahapan mulai dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan. Dari data yang telah diambil, diperoleh fakta untuk kinerja guru bahwa pada siklus I mencapai 60% dari aspek-aspek yang dinilai, siklus II 80%, dan siklus III menjadi 100%. Untuk aktivitas siswa, dari 24 siswa terdapat 5 siswa (25%) yang ditafsirkan mendapat nilai B (Baik) pada siklus I, siklus II 14 siswa (70%), dan siklus III menjadi 18 siswa (85%). Untuk hasil belajar pada data awal, dari 20 siswa hanya 5 siswa (25%) yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) 70. Setelah siklus I, siswa yang mencapai KKM menjadi 6 siswa (30%), siklus II 12 siswa (60%) dan pada siklus III 18 siswa (90%) berhasil memenuhi KKM melebihi target penelitian. Dengan demikian, dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran VAK Fleming dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menyimpulkan isi cerita anak.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, VAK Fleming, Menyimpulkan Isi Cerita

Abstract

Application Of The Vak Fleming Learning Model In The Material Conclusion Of The Contents Children's Stories : The difficulty experienced by students is understanding the explanation of the material to conclude the content of children's stories. This study aims to improve students' abilities in concluding the contents of children's stories in several sentences. The method used in this research is classroom action research using the Spiral model research design from Kemmis and Taggart, with stages ranging from planning, action, observation and reflection. Collection technique. From the data that has been taken, it is obtained the facts for teacher performance that in cycle I reached 60% of the aspects assessed, cycle II 80%, and cycle III to 100%. For student activities, from 24 students there were 5 students (25%) who were interpreted as getting a B (Good) value in cycle I, cycle II 14 students (70%), and cycle III to 18 students (85%). For learning outcomes in the initial data, from 20 students only 5 students (25%) reached the minimum completeness criteria (KKM) 70. After cycle I, students who reached KKM became 6 students (30%), cycle II 12 students (60%)) and in cycle III 18 students (90%) managed to meet the KKM exceeding the research target. Thus, it can be concluded that the application of the VAK Fleming learning model can improve student learning outcomes in concluding the content of children's stories.

Keywords : Learning Model, VAK Fleming, Concluding the Contents of the Story

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi untuk saling berinteraksi baik dalam bentuk lisan maupun tulisan (Murti, 2015; Nasution, 2007). Pada dasarnya bahasa sudah menyatu dalam kehidupan manusia. Manusia sebagai makhluk sosial memerlukan bahasa untuk berkomunikasi. Pembelajaran bahasa diterapkan sesuai dengan lingkungan tempat tinggal setiap individu (Wicaksono, 2016). Bahasa yang digunakan di suatu negara belum tentu sama dengan bahasa yang digunakan di negara lain. Pembelajaran bahasa yang utama diajarkan dalam lingkungan keluarga atau di rumah. Tidak hanya di rumah, untuk meningkatkan kemampuan berbahasa yang baik pembelajaran bahasa juga sangat penting dilakukan di sekolah (Noermanzah, 2019). Tujuan utama pendidikan dan pengajaran bahasa di sekolah ialah agar siswa dapat terampil dalam berbahasa.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar hendaknya melibatkan semua panca indera dan berpusat pada siswa agar siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga gaya belajar siswa yang beragam dapat ditampung dalam suatu pembelajaran yang aktif (Afandi, Chamalah, Wardani, & Gunarto, 2013). Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang menyebutkan bahwa “proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar seharusnya berorientasi pada siswa karena siswalah yang mengalami proses belajar melalui berbagai sumber belajar yang dipakai oleh guru”.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa yaitu keterampilan menyimak atau mendengar (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*) (Tarigan, 1987). Salah satu hal yang penting dalam empat keterampilan berbahasa adalah membaca. Membaca merupakan kemampuan dasar sebagai bekal belajar untuk dapat mempelajari apapun. “membaca merupakan proses pemerolehan pesan yang disampaikan oleh seorang penulis melalui tulisan” (Tarigan, 1987). Dapat diartikan pula bahwa dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar, membaca merupakan suatu proses pemahaman siswa mengenai teks/bacaan yang telah dibacanya. Agar proses pembelajaran membaca berjalan efektif dan isi bacaan dapat dipahami siswa dengan baik, peranan strategi dan pendekatan pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang dinilai tepat digunakan dalam pembelajaran membaca adalah strategi CBSA atau Cara Belajar Siswa Aktif, karena pendekatan pembelajaran yang diterapkan merupakan pendekatan *student-centered* dan siswa dijadikan fokus untuk dapat belajar mandiri, dan peran guru hanya sebagai fasilitator dan pembimbing (Anitah, 2007). Namun pembelajaran membaca di sekolah dasar banyak yang masih menggunakan pendekatan *teacher-centered* sehingga siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung (Suwarjo, Maryatun, & Kusumadewi, 2012). Hal tersebut menyebabkan siswa kurang kreatif dalam setiap pembelajaran khususnya dalam materi menulis simpulan. Menulis simpulan tidak bisa lepas dari keterampilan membaca karena teks yang dibaca harus dipahami dengan baik sehingga siswa dapat menulis simpulan dengan tepat.

Dilihat dari faktor-faktor kegagalan siswa dalam menulis simpulan teks bacaan, salah satu hal penting yang harus dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis simpulan adalah mengembangkan proses pembelajaran melalui penerapan model, metode, dan atau media yang inovatif yang mampu mencakup keanekaragaman gaya belajar siswa sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan dan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung di SDN Tanjungsari Kecamatan Blanakan, didapatkan data bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran menyimpulkan isi cerita anak banyak yang belum tuntas atau nilainya masih di bawah KKM. Adapun aspek yang dinilai ada 7 (tujuh) aspek, yaitu, menjelaskan pengertian simpulan, menjelaskan langkah-langkah

simpulan, menentukan ide pokok, menjawab pertanyaan isi cerita, ide pokok yang ditulis, keseluruhan isi kesimpulan, dan penggunaan kata yang tepat.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka perlu dipilih model pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Dari permasalahan yang ditemui, model pembelajaran VAK (Visual, Auditoris, Kinestetik) Fleming merupakan model pembelajaran yang dinilai tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut (Widodo, Pramudita, Nurfitasari, & Salimi, 2016). Model VAK Fleming merupakan salah satu kategorisasi yang paling banyak digunakan terkait dengan jenis-jenis gaya belajar siswa yang berbeda-beda. (Huda, Suyitno, & Wiyanto, 2017) Unsur-unsur yang terdapat dalam VAK Fleming adalah visual, auditori, dan kinestetik. Ketiga unsur ini harus ada dalam peristiwa pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan optimal. Media, dan metode pembelajaran serta permainan yang peneliti gunakan dalam model VAK Fleming adalah media *flash player*, metode *pair-check*, dan permainan *throwing ball get prize*. Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Vak Fleming Dalam Materi Menyimpulkan Isi Cerita Anak”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran dengan mengukur hasil dan proses. PTK adalah “Proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut” (Sanjaya, 2013). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart (1988). Model Spiral yang di maksud yaitu merupakan alur model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart dalam pelaksanaannya dilakukan secara berulang-ulang dan disusun secara sistematis. Model ini terdiri dari empat tahap penelitian tindakan kelas, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dan tahap perencanaan untuk tindakan selanjutnya (Kemmis & Taggart, 1988).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Tanjungsari UPTD Pendidikan TK, SD, dan PLS Kecamatan Blanakan Dinas Pendidikan Kabupaten Subang. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dari selama satu bulan. Siswa yang dijadikan subjek penelitian tindakan kelas sebagai perbaikan pembelajaran adalah siswa Kelas VI yang berjumlah 20 orang, terdiri atas 11 orang laki-laki, dan 9 orang perempuan. Dari sejumlah siswa tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda sesuai dengan latar belakangnya masing-masing, seperti latar belakang sosial, ekonomi, lingkungan, usia, perkembangan, dan pertumbuhan. Perbedaan latar belakang tersebut berpengaruh pula terhadap tingkat kecerdasan dan motivasi belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan berbahasa khususnya membaca dioptimalkan di kelas tinggi tepatnya di Kelas VI semester 2 berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Bahasa Indonesia pada materi menyimpulkan isi cerita anak. Pada keterampilan membaca dalam menyimpulkan isi cerita anak ini siswa harus dapat memahami isi bacaan dengan baik sehingga dapat menjawab pertanyaan berdasarkan isi cerita dengan benar. Apabila siswa dapat memahami dan menjawab pertanyaan berdasarkan isi cerita, siswa akan dapat menentukan ide pokok dan menyimpulkan isi cerita anak dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan hasil tes belajar menyimpulkan isi cerita anak pada pengambilan data awal, kenyataan yang terjadi pada siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Tanjungsari mengalami beberapa kesulitan, hal ini dirasakan pada saat praktik. Data menunjukan dari 20 siswa hanya 5 siswa (25%) yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal,

sedangkan 15 siswa lainnya (75%) masih belum memenuhi KKM. Ditinjau dari hasil belajar siswa yang kurang berhasil, maka hal ini perlu mendapat penanganan yang berupaya dapat meningkatkan keterampilan membaca khususnya pada materi menyimpulkan isi cerita anak.

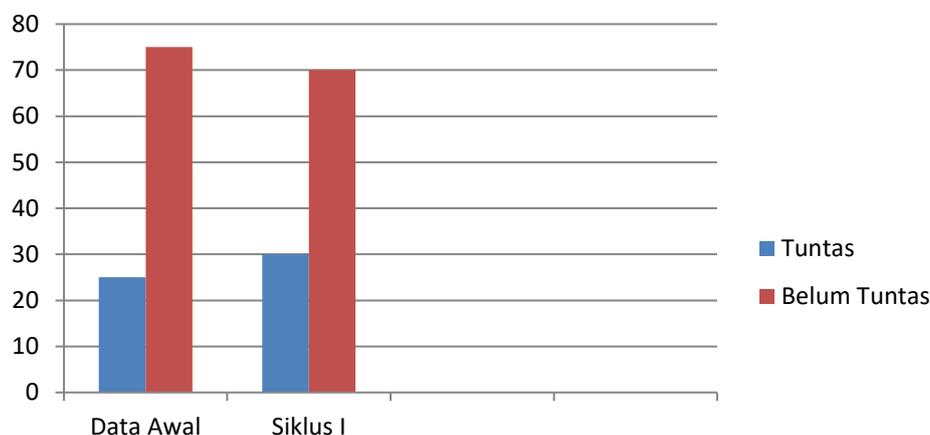
Data Penelitian Siklus I

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai data hasil yang diperoleh dari penilaian tes hasil belajar siswa pada pembelajaran menyimpulkan isi cerita anak melalui model pembelajaran VAK Fleming. Data hasil pelaksanaan siklus I ini dinilai dari aspek kognitif dan psikomotor. Adapun dari aspek kognitif, yaitu: menjelaskan pengertian simpulan pada soal nomor 1, menjelaskan langkah-langkah membuat simpulan pada nomor 2, menjawab pertanyaan berdasarkan isi cerita anak pada nomor 3, dan menentukan ide pokok dari jawaban berdasarkan 5W+1H pada nomor 4. Sedangkan dari aspek psikomotor ada pada soal nomor 5 yakni menyimpulkan isi cerita anak. Menyimpulkan isi cerita anak dinilai dari tiga aspek, yaitu penilaian pada aspek ide pokok yang ditulis, isi simpulan yang dibuat, dan penggunaan kata yang dipilih. Adapun secara rinci data hasil tes belajar siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Tes Siklus I

No.	Nama	Nomor Soal					Jumlah Skor	Nilai	Tafsiran	
		1	2	3	4	5			Tuntas	Belum Tuntas
1	Aditya Bintang	0	0	4	4	0	8	33		<input type="checkbox"/>
2	Annisya S. G.	0	1	3	0	4	8	33		<input type="checkbox"/>
3	Ardi W. D.	0	3	3	2	0	8	33		<input type="checkbox"/>
4	Bintang S. F.	2	1	2	0	0	5	21		<input type="checkbox"/>
5	Chelsea A.S	1	2	4	5	6	18	75	<input type="checkbox"/>	
6	Clarisa R.L	2	3	4	5	4	18	75	<input type="checkbox"/>	
7	Deasy P. N.	1	1	4	5	4	15	63		<input type="checkbox"/>
8	Esa Agung	2	1	2	2	1	8	33		<input type="checkbox"/>
9	Fahira N. K.	0	1	2	1	3	7	29		<input type="checkbox"/>
10	Fania Valeriana	2	3	3	3	0	11	46		<input type="checkbox"/>
11	Fenna A. S.	2	2	3	3	0	10	42		<input type="checkbox"/>
12	Kharisma M.	0	0	3	3	0	6	25		<input type="checkbox"/>
13	M. Amriel H.	2	3	4	3	8	20	83	<input type="checkbox"/>	
14	M. Taufik A.	0	0	3	1	0	4	17		<input type="checkbox"/>
15	Milan Panca D.	2	1	4	5	0	12	50		<input type="checkbox"/>
16	Naufal Z. R.A	1	1	4	5	8	19	79	<input type="checkbox"/>	
17	Novia S. R	1	2	4	5	9	21	88	<input type="checkbox"/>	
18	Rivaldi S. Z.	0	0	1	0	3	4	17		<input type="checkbox"/>
19	Sabrina K. N.	2	1	4	4	0	11	46		<input type="checkbox"/>
20	Sheryn R. A	1	1	4	4	8	18	75	<input type="checkbox"/>	
Jumlah		21	27	63	60	58	229	954	6	14
Nilai KKM				70						
Persentase (%)		53	45	63	60	32			30	70
Rata-rata								48		

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa dalam pencapaian lima tujuan pembelajaran, dari 20 siswa 6 siswa dinyatakan tuntas ($\geq 30\%$) dan siswa lain dinyatakan belum tuntas ($\geq 70\%$). Hal ini menandakan terjadi kenaikan ketuntasan belajar siswa dari data awal 5%. Pada data awal 5 siswa dinyatakan tuntas, namun setelah pelaksanaan siklus I, jumlah siswa yang tuntas bertambah 1 orang menjadi 6 siswa. Mengenai peningkatan persentase ketuntasan tersebut, dapat dilihat pada Grafik 1 berikut ini.



Grafik 1. Perbandingan Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

Data Penelitian Siklus II

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai data hasil yang diperoleh dari penilaian tes hasil belajar siswa pada pembelajaran menyimpulkan isi cerita anak melalui model pembelajaran VAK Fleming. Data hasil pelaksanaan siklus II ini dinilai dari aspek kognitif dan psikomotor. Adapun dari aspek kognitif, yaitu: menjelaskan pengertian simpulan pada soal nomor 1, menjelaskan langkah-langkah membuat simpulan pada nomor 2, menjawab pertanyaan berdasarkan isi cerita anak pada nomor 3, dan menentukan ide pokok dari jawaban berdasarkan 5W+1H pada nomor 4. Sedangkan dari aspek psikomotor yakni menyimpulkan isi cerita anak ke dalam tiga kalimat pada soal nomor 5 dengan penilaian pada aspek ide pokok yang ditulis, isi simpulan yang dibuat, dan penggunaan kata yang dipilih. Adapun secara rinci data hasil tes belajar siswa disajikan pada Tabel 2. berikut ini.

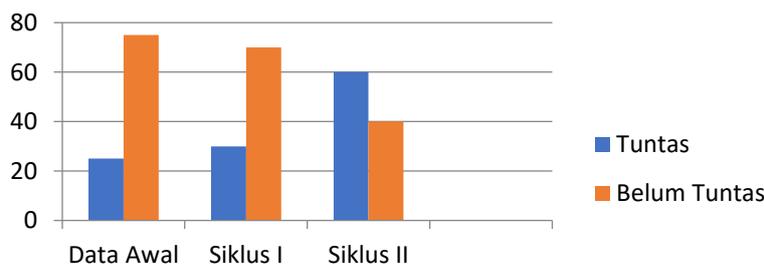
Tabel 2. Data Hasil Tes Siklus II

Siswa No.	Nama	Nomor Soal					Jumlah Skor	Nilai	Tafsiran	
		1	2	3	4	5			Tuntas	Belum Tuntas
1	Aditya Bintang	1	1	3	4	8	17	71	ü	
2	Annisya S. G.	1	1	3	4	3	12	50		ü
3	Ardi W. D.	0	1	4	2	3	10	42		ü
4	Bintang S. F.	1	1	3	4	8	17	71	ü	
5	Chelsea A.S	1	3	3	3	4	14	58		ü
6	Clarisa R.L	1	3	5	5	8	22	92	ü	
7	Deasy P. N.	1	1	5	0	3	10	42		ü
8	Esa Agung	1	1	3	2	3	10	42		ü
9	Fahira N. K.	1	2	4	4	6	17	71	ü	

Siswa No.	Nama	Nomor Soal					Jumlah Skor	Nilai	Tafsiran		
		1	2	3	4	5			Tuntas	Belum Tuntas	
	Fania Valeriana	1	2	3	3	8	17	71	ü		
11	Fenna A. S.	2	2	5	5	3	17	71	ü		
12	Kharisma M.	1	2	5	5	3	16	67		ü	
13	M. Amriel H.	1	3	5	5	5	19	79	ü		
14	M. Taufik A.	0	1	4	1	3	9	38		ü	
15	Milan Panca D.	1	1	5	2	3	12	50		ü	
16	Naufal Z. R.A	1	3	5	5	5	19	79	ü		
17	Novia S. R	2	3	5	4	8	22	92	ü		
18	Rivaldi S. Z.	1	3	5	5	7	21	88	ü		
19	Sabrina K. N.	1	3	5	5	7	21	88	ü		
20	Sheryn R. A	1	3	4	4	5	17	71	ü		
Jumlah		20	40	84	72	103	319	1329	12	8	
Nilai KKM		70									
Persentase (%)		50	67	84	72	57			60	40	
Rata-rata									67		

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa dalam pencapaian lima tujuan pembelajaran, dari 20 siswa 12 siswa dinyatakan tuntas ($\geq 60\%$) dan siswa lain dinyatakan belum tuntas ($\geq 40\%$). Hal ini menandakan terjadi kenaikan ketuntasan belajar siswa dari siklus I sebanyak 30%. Pada siklus I, 6 siswa dinyatakan tuntas, namun setelah pelaksanaan siklus II, jumlah siswa yang tuntas bertambah 6 orang menjadi 12 siswa.

Mengenai peningkatan persentase ketuntasan tersebut, dapat dilihat pada Grafik 2 berikut ini.



Grafik 4.2...

Data Penelitian Siklus III

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai data hasil yang diperoleh dari penilaian tes hasil belajar siswa pada pembelajaran menyimpulkan isi cerita anak melalui model pembelajaran VAK Fleming. Data hasil pelaksanaan siklus III ini dinilai dari aspek kognitif dan psikomotor. Adapun dari aspek kognitif, yaitu: menjelaskan pengertian simpulan pada soal nomor 1, menjelaskan langkah-langkah membuat simpulan pada nomor 2, menjawab pertanyaan berdasarkan isi cerita anak pada nomor 3, dan menentukan ide pokok dari jawaban berdasarkan 5W+1H pada nomor 4. Sedangkan dari aspek psikomotor yakni menyimpulkan isi

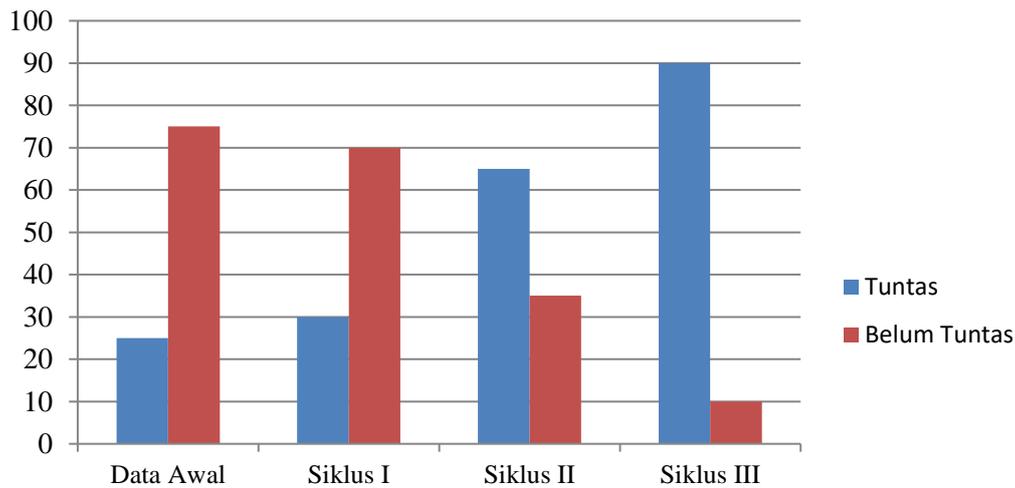
cerita anak ke dalam tiga kalimat pada soal nomor 5 dengan penilaian pada aspek ide pokok yang ditulis, isi simpulan yang dibuat, dan penggunaan kata yang dipilih. Adapun secara rinci data hasil tes belajar siswa disajikan pada Tabel 3. berikut ini.

Tabel 3. Data Hasil Tes Siklus III

No.	Nama	Nomor Soal					Jumlah Skor	Nilai	Tafsiran	
		1	2	3	4	5			Tuntas	Belum Tuntas
1	Aditya Bintang	2	3	5	5	6	21	88	ü	
2	Annisya S. G.	1	2	5	4	7	19	79	ü	
3	Ardi W. D.	1	3	5	3	3	15	63		ü
4	Bintang S. F.	2	3	5	4	3	17	71	ü	
5	Chelsea A.S	1	3	4	4	8	20	83	ü	
6	Clarisa R.L	2	2	4	4	6	18	75	ü	
7	Deasy P. N.	1	3	5	5	6	20	83	ü	
8	Esa Agung	1	2	5	5	3	16	67		ü
9	Fahira N. K.	1	3	5	5	6	20	83	ü	
10	Fania Valeriana	2	3	4	4	6	19	79	ü	
11	Fenna A. S.	2	3	4	4	6	19	79	ü	
12	Kharisma M.	1	2	5	5	8	21	88	ü	
13	M. Amriel H.	2	3	5	5	8	23	96	ü	
14	M. Taufik A.	1	2	5	5	5	18	75	ü	
15	Milan Panca D.	2	3	4	4	6	19	79	ü	
16	Naufal Z. R.A	2	3	5	5	7	22	92	ü	
17	Novia S. R	2	3	5	5	9	24	100	ü	
18	Rivaldi S. Z.	2	3	5	5	5	20	83	ü	
19	Sabrina K. N.	1	3	4	4	6	18	75	ü	
20	Sheryn R. A	2	3	5	5	5	20	83	ü	
Jumlah		31	55	94	90	119	389	1621	18	2
Nilai KKM				70						
Persentase (%)		78	92	94	90	66			90	10
Rata-rata								81		

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa dalam pencapaian lima tujuan pembelajaran, dari 20 siswa 18 siswa dinyatakan tuntas ($\geq 90\%$) dan siswa lain dinyatakan belum tuntas ($\geq 10\%$). Hal ini menandakan terjadi kenaikan ketuntasan belajar siswa dari siklus II sebanyak 30%. Pada siklus II, 12 siswa dinyatakan tuntas, namun setelah pelaksanaan siklus III, jumlah siswa yang tuntas bertambah 6 orang menjadi 18 siswa.

Mengenai peningkatan persentase ketuntasan tersebut, dapat dilihat pada Grafik 3.



Grafik 3.
Perbandingan Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus III

PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran VAK Fleming untuk meningkatkan hasil belajar menyimpulkan isi cerita anak pada siswa Kelas VI SD Negeri Tanjungsari Kecamatan Blanakan Kabupaten Subang ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan hasil. Berdasarkan perencanaan dari penerapan model pembelajaran VAK Fleming ini baik siklus I, II, sampai III tidak terdapat banyak perubahan yang signifikan diantaranya hanya perubahan RPP dari langkah-langkah pembelajaran, LKS siklus I, II, dan III sama hanya terdapat perbedaan pada teks cerita anak dengan tingkat kesulitan yang sama, soal tes individu setiap siklusnya berbeda teks cerita anak dengan tingkat kesulitan yang sama, serta pembuatan media yang mampu lebih dan lebih membantu siswa dalam pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan tindakan selalu terjadi perubahan proses pembelajaran pada setiap siklus sesuai dengan hasil refleksi pada setiap siklusnya. Pada tindakan siklus I, terjadi keributan pada saat pembagian kelompok, pelaksanaan metode *pair-check* dan pada saat melakukan permainan. Saat awal pembelajaran dimulai, siswa tidak menunjukkan semangat dan antusias dalam belajar, namun setelah guru menampilkan media visual *flash player*, perhatian siswa langsung terfokus pada media dan menambah kemauan siswa untuk belajar. Hal tersebut berkaitan dengan pendapat Susilana & Riyana (2007), “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar”.

Saat proses evaluasi masih ditemukan siswa yang kebingungan dan tidak percaya diri dalam mengerjakan soal, padahal soal-soal yang ada dalam evaluasi merupakan materi pelajaran yang baru saja mereka pelajari. Kemudian siswa juga masih sulit menemukan ide pokok berdasarkan jawaban dari isi cerita dan sulit untuk menggabungkannya ke dalam tiga kalimat.

Pada tindakan siklus II siswa dibimbing untuk menemukan dan memahami sendiri materi pelajaran yang dipelajarinya. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan membimbing siswa apabila siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Dengan begitu, siswa akan jauh lebih mengingat apa yang telah mereka pelajari karena mereka yang menemukan sendiri. Penemuan adalah suatu cara mengajar yang melibatkan peserta didik dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat dengan diskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri agar peserta didik dapat

belajar sendiri, guru hanya membimbing dan membantu jika diperlukan (M. K. Nasution, 2018; Roestiyah, 2001; Surya, 2017).

Melalui pembelajaran seperti di atas, hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus II pun naik secara signifikan. Kemudian pada saat melakukan metode *pair-check* dan permainan, keributan siswa sudah mulai tidak terlalu ekstrem seperti pada saat pelaksanaan tindakan siklus I karena guru sudah menerapkan peraturan-peraturan yang lebih jelas dan terperinci. Dengan menggunakan metode pembelajaran *pair-check* yang lebih efektif, seluruh siswa dapat berperan aktif dan bekerjasama dengan baik bersama teman sekelompoknya, hal tersebut dikarenakan metode *pair-check* menggunakan metode saling membimbing yang dapat mencakup siswa yang memiliki gaya belajar auditoris dan kinestetik.

Pada tindakan siklus III tidak banyak yang berubah dalam kegiatan pembelajaran, hanya saja terdapat perubahan pada saat proses pembelajaran dengan metode *pair-check*, dimana pada tindakan siklus I dan II metode *pair-check* menggunakan kartu soal untuk lembar kerja siswa, sedangkan pada tindakan siklus III, kartu soal diganti dengan memanfaatkan media visual agar kondisi kelas dapat terkontrol dan perhatian serta konsentrasi siswa dapat terfokus. Perubahan juga terjadi pada kegiatan menyimpulkan materi pelajaran, guru kembali mengadakan permainan agar siswa bersenang-senang dan mampu mengingat materi pelajaran yang baru didapatkannya, seperti halnya yang dikatakan Soeparno (1988) bahwa permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan.

Berdasarkan hasil data awal yang diperoleh pada materi menyimpulkan isi cerita anak hanya 5 siswa yang tuntas sesuai dengan KKM yang telah ditentukan yaitu 70 artinya dari 20 siswa hanya 25% yang tuntas. Kemudian setelah dilakukan tindakan melalui model pembelajaran VAK Fleming di siklus I terjadi peningkatan siswa yang tuntas sesuai dengan KKM yaitu dari 5 siswa bertambah menjadi 6 siswa kemudian di siklus II menjadi 12 orang dan di siklus II bertambah menjadi 18 siswa, artinya hanya 2 siswa atau 10% dari 20 siswa yang tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran VAK Fleming mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menyimpulkan cerita anak.

KESIMPULAN

Aktivitas siswa yang berkriteria baik terjadi peningkatan di setiap siklusnya, dapat diketahui peningkatan yang terjadi pada siklus I adalah jumlah siswa yang berkriteria baik sebanyak 5 orang siswa (25%). Pada siklus II jumlahnya bertambah menjadi 14 siswa (70%), dan pada siklus III jumlahnya menjadi 17 siswa (85%). Dengan demikian target penelitian aspek aktivitas siswa yang ditetapkan sebelumnya yakni (85%) tercapai..

Pembelajaran menyimpulkan isi cerita anak dengan menerapkan model pembelajaran VAK Fleming telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Terbukti pada data awal hanya 5 siswa (25%) yang mencapai batas minimal ketuntasan sebesar 70. Setelah dilakukan tindakan di siklus pertama, 6 siswa (30%) telah tuntas, kemudian setelah tindakan di siklus kedua persentase jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 60 % atau 12 siswa dinyatakan tuntas. Dan di akhir tindakan pada siklus ketiga 18 siswa (90%) dinyatakan tuntas. Dengan demikian dapat dipersentasekan bahwa peningkatan tes hasil belajar siswa pada materi menyimpulkan isi cerita anak dengan menerapkan model pembelajaran VAK Fleming adalah 16%. Dengan memperhatikan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran VAK Fleming telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menyimpulkan isi cerita anak di kelas V SD Negeri Tanjungsari Kecamatan Blanakan Kabupaten Subang.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. (2013). Model dan metode pembelajaran. Semarang: UNISSULA.

- Anitah, S. (2007). Strategi Pembelajaran. *Jakarta: Universitas Terbuka*.
- Huda, W. N., Suyitno, H., & Wiyanto, W. (2017). Analysis of Mathematical Problem Solving Abilities in Terms of Students' Motivation and Learning Styles. *Journal of Primary Education, 6*(3), 209–217.
- Kemmis, S., & Taggart, R. (1988). *The Action Planner* (Geelong, Deakin University Press).
- Murti, S. (2015). Eksistensi Penggunaan Bahasa Indonesia di Era Globalisasi.
- Nasution, M. K. (2018). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *Studia Didaktika, 11*(01), 9–16.
- Nasution, Z. (2007). Bahasa sebagai alat komunikasi politik dalam rangka mempertahankan kekuasaan. *Sodality: Jurnal Sosiologi Pedesaan, 1*(3).
- Noermanzah, N. (2019). Bahasa sebagai alat komunikasi, citra pikiran, dan kepribadian. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 306–319).
- Roestiyah. (2001). Strategi Mengajar Belajar. *Jakarta: PT. Rineka Cipta*.
- Sanjaya, W. (2013). Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur, 154-155. *Prenada Media Group: Jakarta*.
- Soeparno, S. (1988). Penerapan Teori Tagmemik' Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia. *Cakrawala Pendidikan, 8*7702.
- Surya, Y. F. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa IPS Menggunakan Model Inkuiri Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan, 46*(1), 12–15.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2007). Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan. *Pemanfaatan Dan Penilaian. Bandung: CV. Wacana Prima*.
- Suwarjo, S., Maryatun, I. B., & Kusumadewi, N. (2012). Penerapan student centered approach pada pembelajaran taman kanak-kanak kelompok B (studi kasus di sekolah laboratorium rumah citta). *Jurnal Pendidikan Anak, 1*(1).
- Tarigan, H. G. (1987). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Wicaksono, L. (2016). Bahasa dalam komunikasi pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Prospektif, 1*(2).
- Widodo, R. D., Pramudita, P. T., Nurfitasari, Y., & Salimi, M. (2016). Pembelajaran VAK Untuk Mengembangkan Nilai Mandiri dan Kreatif Pada Siswa SD: Sebuah Kajian Awal. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.