



ISSN: 2088 - 3978

JURNAL TEKNODIK

JURNAL TEKNOLOGI DAN KOMUNIKASI
Vol. 20 No. 2

Desember 2016

Hal: 097 - 181

J. TEKNODIK	Vol. 20	No. 2	Hal: 097 - 181	Jakarta, DESEMBER 2016	ISSN: 2088-3978
----------------	------------	-------	-------------------	---------------------------	--------------------

PUSAT TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

JURNAL TEKNODIK

TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Mulai tahun 2016, terbit dua kali setahun, pada bulan Juni dan Desember.

- Pengarah : - Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
: - Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pemimpin Umum/
Penanggung Jawab : Kepala Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mitra Bestari : - Prof. Dr. Paulina Pannen, M.L.S. (Teknologi Pendidikan)
: - Prof. Dr. H. Fuad Abd. Rachman, M.Pd (Teknologi Pendidikan)
: - Prof. Dr. Mustaji, M.Pd (Teknologi Pendidikan)
: - Drs. Sudirman Siahaan, M.Pd (Teknologi Pendidikan)
: - Dr. Oos M. Anwas, M.Si (Komunikasi dan Penyuluhan Pembangunan)
- Dewan Penyunting : - Drs. Bambang Warsita, M.Pd (Teknologi Pendidikan)
: - Dr. Purwanto, M.Pd. (Teknologi Pendidikan).
: - Zainuddin Nasution, S.Pd., M.Pd (Penilaian Pendidikan)
: - Dwi Sumarwanto, S.Kom., M.Ti (Teknologi Informasi dan Komunikasi)
: - Harsono, S.S., M.Hum (Sastra Inggris-Linguistik Terapan).
- Desain sampul dan
Tata Letak : Rusno Prihardoyo
- Sekretariat : - Nur Arfah Mega, S.Pd., M.Pd.
: - Syamsul Hadi, S.Pd.I., M.Pd.
: - Rony Susanto, S.Kom
: - Heryani, S.Pd.
- Keuangan : Nanto Nuradhi Riyanto, SE.
- Distribusi dan
Sirkulasi : - Dra. Yenny Husnaeni, M.Pd.
: - M. Yusuf Triwidodo, S.Sos
- Homepage : - Edhy Ginulywan, S.Kom
: - Dera Permana, S.Kom

J. TEKNODIK	Vol. 20	No. 2	Hal: 097 - 181	Jakarta, Desember 2016	ISSN: 2088-3978
Alamat Redaksi: Jl. R.E. Martadinata, Ciputat, Tangerang Selatan Po.Box 7/CPA Ciputat 15411 Telepon: (021) 7418808 Fax : (021) 7401727 e-mail: jurnal_teknodik@kemdikbud.go.id Website: http://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id					

Daftar Isi

Vol. 20, Nomor 2 - Desember 2016

Editorial	ii - iv
Kumpulan Abstrak	v - xii
PENGUNAAN <i>LEARNING TOGETHER</i> UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN MICROSOFT EXCEL	097 - 109
<i>Nurita Putranti</i>	
PERANAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PENGEMBANGAN BANK SOAL DAERAH	110 - 120
<i>Rogers Pakpahan</i>	
KONTRIBUSI DIKLAT <i>ONLINE</i> TERHADAP CALON PEJABAT FUNGSIONAL	
PENGEMBANG TEKNOLOGI PEMBELAJARAN ..	121 - 129
<i>Arie Kurniawan dan Sudirman Siahaan</i>	
ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA AUDIO CERITA PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK ANAK USIA DINI	130 - 143
<i>Suparti dan Mariana Susanti</i>	
PERBANDINGAN TINGKAT PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA MELALUI MEDIA INTERAKTIF <i>MISCHIEF</i> DAN KONVENSIONAL	144 - 154
<i>Ismah dan Sarah Afifah</i>	
MEDIA GAMBAR YANG DIPROYEKSIKAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PUISI PADA SISWA KELAS 3 SD BANYURIPAN.....	155 - 170
<i>Isyani</i>	
EVEVALUASI PEMANFAATAN MEDIA AUDIO GELARIA (GERAK DAN LAGU ANAK CERIA)	171 - 181
<i>Kulsum Nur Hayati</i>	

EDITORIAL

Jurnal Teknodik Volume 20 Nomor 2 edisi Desember 2016 dapat hadir kembali untuk para pembaca setia. Jurnal Teknodik edisi ini memuat 7 artikel yang berkaitan dengan teknologi pendidikan/pembelajaran maupun pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk pendidikan/pembelajaran. Ketujuh artikel yang disajikan berikut ini meliputi hasil penelitian maupun kajian pada kawasan analisis, pengembangan, penerapan atau pemanfaatan, dan evaluasi model atau media pembelajaran inovatif berbasis TIK.

Selamat membaca!

Nurita Putranti, melakukan penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *learning together* untuk meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran microsoft excel. Mengingat tingkat keaktifan siswa dalam mempelajari TIK secara klasikal rendah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang menarik dan inovatif yaitu model *learning together*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang meliputi 2 siklus: (1) Siklus I, yang membahas materi fungsi teks, tanggal, dan waktu; dan (2) Siklus II, yang membahas materi fungsi statistik dan logika. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi kegiatan guru, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa. Pada siklus I, persentase keaktifan siswa adalah 54%, dan pada siklus II, persentase ini naik menjadi 77%. Disarankan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *learning together* sebagai model pembelajaran pada materi formula Microsoft Excel untuk meningkatkan aktivitas siswa. Pembelajaran dengan model *learning together* mampu membuat siswa menjadi lebih aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Rogers Pakpahan, melakukan kajian mengenai peranan TIK dalam pengembangan bank soal daerah untuk meningkatkan mutu pendidikan. Proses pengembangan instrumen penilaian (soal standar) menggunakan internet dan komputer serta perangkatnya. Pengelolaan bank soal daerah dapat dilakukan secara bersama antara satuan pendidikan dengan dinas pendidikan provinsi atau kabupaten/kota. Bank soal daerah dengan soal standar membantu para pendidik dalam pelaksanaan penilaian. Hasil penilaian digunakan untuk perbaikan dalam pembelajaran sehingga terjadi peningkatan mutu pendidikan. Permintaan soal oleh satuan pendidikan dilakukan dengan memanfaatkan jaringan teknologi informasi atau melalui internet sehingga kerahasiaan soal terjamin. Kajian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan TIK berperan untuk mewujudkan bank soal daerah dan pengembangan soal standar yang digunakan oleh pendidik pada penilaian internal. Penggunaan soal standar oleh sekolah diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan melalui upaya sekolah menelusuri dan membandingkan hasil penilaian antar sekolah.

Arie Kurniawan dan Sudirman Siahaan, melakukan penelitian mengenai kontribusi Diklat *Online* bagi calon pejabat fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP) dengan menggunakan portal Rumah Belajar. Penelitian ini mengkaji sejauh mana kontribusi Diklat *Online* terhadap calon pejabat fungsional PTP, dilihat dari aspek: (1) jumlah peserta; (2) persentase kelulusan; dan (3) permasalahan-permasalahan dalam penyelenggaraan Diklat *Online*. Metode penelitiannya menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Diklat *Online* mempunyai kontribusi yang cukup besar bagi calon pejabat fungsional PTP karena dapat: (1) meningkatkan jumlah peserta Diklat; (2) menghemat biaya pelaksanaan dan transportasi peserta; (3) meningkatkan persentase kelulusan pada tahun pertama; dan (4) diperlukan kerjasama antara Pustekkom-Kemendikbud selaku penyelenggara Diklat *Online* dengan instansi asal peserta mengenai pemberian tugas tambahan selama mengikuti Diklat *Online*.

Suparti dan Mariana Susanti, melakukan penelitian analisis kebutuhan model dan format sajian media audio pendidikan karakter untuk anak usia dini. Metode pembelajaran yang banyak digunakan di PAUD/TK adalah bermain. Selain metode bermain, ada metode bercerita dan bernyanyi. Metode bercerita sangat efektif untuk memperkenalkan nilai-nilai mulia pada anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah mendapatkan data dan informasi mengenai: (1) kemampuan guru dalam bercerita; (2) kebutuhan guru akan media audio cerita pendidikan karakter; (3) media audio pendidikan karakter; dan (4) nilai-nilai pendidikan karakter yang bisa disampaikan melalui media audio bercerita. Penelitian ini dilakukan di Propinsi DIY dengan responden guru PAUD untuk menjangkau kebutuhan media audio cerita pendidikan karakter untuk anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kemampuan guru dalam bercerita cukup baik meskipun masih memiliki keterbatasan; (2) guru membutuhkan media audio yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter; (3) media audio pendidikan karakter yang dibutuhkan adalah cerita binatang; dan (4) nilai-nilai pendidikan karakter yang disampaikan mengacu pada kurikulum PAUD tahun 2013. Dengan demikian, guru membutuhkan media audio dalam bentuk cerita binatang untuk membantu menanamkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini.

Ismah dan Sarah Afifah, melakukan penelitian mengenai perbandingan tingkat pemahaman konsep matematika siswa melalui media interaktif mischief dan media konvensional pada materi relasi dan fungsi. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan hipotesis terdapat perbedaan tingkat pemahaman konsep matematika siswa melalui media interaktif mischief dan media konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat pemahaman konsep matematika siswa melalui media interaktif mischief dan media konvensional. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan yang menunjukkan hasil uji-t (dua pihak) sebesar 2,162 lebih besar dari t_{tabel} yakni 1,991 ($2,162 > 1,991$). Selain itu, hasil perhitungan uji-t (satu pihak) menunjukkan t_{hitung} sebesar 2,162 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,665 ($2,162 > 1,665$). Jadi rata-rata pemahaman konsep siswa yang pembelajarannya menggunakan media interaktif mischief lebih tinggi dari pada siswa yang pembelajarannya menggunakan media konvensional. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan inspirasi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbasis TIK.

Isyani, melakukan penelitian mengenai pengaruh media gambar yang diproyeksikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar menulis puisi siswa kelas III SD. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis and Mc Taggart. Terdapat 4 indikator dalam penelitian ini, yaitu: (a) memperhatikan penjelasan guru tentang pembuatan puisi melalui gambar yang diproyeksikan, (b) menuliskan ide puisi dengan bantuan gambar yang diproyeksikan, (c) menentukan 4 kata kunci dengan bantuan gambar yang diproyeksikan, dan (d) mengembangkan kata kunci menjadi bait puisi. Indikator kompetensi menulis puisi ada 4, yaitu: (a) bunyi/rima, (b) diksi/pilihan kata, (c) bentuk visual, dan (d) makna. Hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran menggunakan media gambar yang diproyeksikan lebih tinggi daripada metode ceramah. Hal ini bisa dilihat pada: (1) prosentase ketuntasan menulis puisi yang lulus KKM mencapai 87,5%, (2) kualitas proses pembelajaran naik dari 70,83% menjadi 90,62%, (3) nilai merata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 68,50 (dengan metode ceramah) menjadi 77,69 pada siklus I menjadi 81,06% pada siklus II. Selain itu, media gambar yang diproyeksikan dapat meningkatkan kompetensi menulis puisi siswa, dengan menambah aktifitas pembelajaran: (a) latihan menebak gambar, (b) menambah daftar kosa kata, dan (c) pemberian pedoman struktur kalimat lengkap dan tak lengkap.

Kulsum Nur Hayati, melakukan penelitian evaluatif mengenai pemanfaatan media audio Gelaria untuk menstimulasi kemampuan seni dan fisik motorik anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian evaluasi dengan teknik survey di 8 propinsi dengan menggunakan purposive sampling dengan jumlah sampel 24 guru dan 80 anak didik. Hasil penelitian menunjukkan: (1) siswa dapat menyanyikan lagu sesuai nada dan irama musik dengan baik (85%); dan (2) siswa dapat melakukan gerakan sesuai lirik lagu dan irama musik dengan baik (85%). Gerakan yang dilakukan beragam, mulai dari menggerakkan kepala sampai menggerakkan kaki.

Oleh karena itu, Gelaria perlu dikembangkan lebih lanjut dengan jenis gerakan yang lebih bervariasi dan simpel serta lagu yang mudah dihafalkan oleh anak usia dini. Gelaria perlu dikembangkan lebih lanjut agar kemampuan fisik motorik anak dapat distimulasi dengan tepat dan membantu guru yang kesulitan dalam menumbuhkan kembangkan fisik motorik anak (*bw*).

PUSTEKKOM

PENGUNAAN *LEARNING TOGETHER* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN MICROSOFT EXCEL

USE OF *LEARNING TOGETHER* TO IMPROVE STUDENTS' MICROSOFT EXCEL LEARNING ACTIVITIES

Nurita Putranti

Guru Bimbingan TIK SMA Negeri 2 Pontianak

Jl. RE. Martadinata, Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia

koncoitha@yahoo.com

PUSTEKKOM

Diterima tanggal: 16 Juli 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 13 Juli 2016, disetujui tanggal: 27 Juli 2016.

ABSTRAK: *Tingkat keaktifan siswa dalam mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) secara klasikal rendah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang menarik dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa kelas XII IIS 4 SMA Negeri 2 Pontianak, dalam mempelajari Microsoft Excel pada semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016 dengan menggunakan "learning together". Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang meliputi 2 siklus: (1) Siklus I, yang membahas materi fungsi teks, tanggal, dan waktu; dan (2) Siklus II, yang membahas materi fungsi statistik dan logika. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi kegiatan guru, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa. Pada siklus I, persentase keaktifan siswa adalah 54%, dan pada siklus II, persentase ini naik menjadi 77%. Disarankan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe learning together sebagai model pembelajaran pada materi formula Microsoft Excel untuk meningkatkan aktivitas siswa. Pembelajaran dengan model learning together mampu membuat siswa menjadi lebih aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.*

Kata Kunci: *aktivitas siswa, formula microsoft excel, learning together.*

ABSTRACT: *Students' activity in learning information and communication technology (ICT) in classical setting is low. One of the efforts that teachers can take to cope with this problem is by applying an interesting and innovative learning model. This research was aimed to get to know the activity improvement of XII IIS 4 students of SMA Negeri 2 Pontianak, in learning Microsoft Excel in the first semester of 2015/2016 academic year by using "learning together". It applied classroom action research method, that was carried out in two phases: (1) cycle I, i.e. about the material of text, date, and time functions; and (2) cycle II, i.e. about the material of statistic and logic functions. Data collection was conducted by using students' activity observation form, teacher's activity observation form, and documentation. Data analysis was conducted by using descriptive qualitative technique. The result indicates some improvement on students' activity. In cycle I, students' activeness percentage was 54%, while in cycle II, it increased to be 77%. It is recommended that teachers should apply cooperative learning with the type of "learning together" as the learning model for the material of Microsoft Excel formula to improve students' activity. By using learning together, learning process can make the students more active so that the learning objectives can be achieved optimally.*

Keywords: *students' activity, microsoft excel formula, learning together.*

PERANAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PENGEMBANGAN BANK SOAL DAERAH

ROLE OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY IN REGIONAL QUESTION-BANK DEVELOPMENT

Rogers Pakpahan

Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang Kemdikbud

Jl. Gunung Sahari Raya No 4 Jakarta, Indonesia

E-mail: ropakpakro@yahoo.com

Diterima tanggal: 11 Agustus 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 23 Agustus 2016, disetujui tanggal:
02 September 2016.

ABSTRAK: Masalah yang menjadi fokus kajian adalah mengenai peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pengembangan Bank Soal Daerah sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di suatu wilayah. Tujuan kajian ini adalah untuk mendeskripsikan peranan TIK dalam pengembangan Bank Soal Daerah untuk meningkatkan mutu pendidikan. Proses pengembangan instrumen penilaian (soal standar) menggunakan internet dan komputer serta perangkatnya. Pengelolaan Bank Soal Daerah dapat dilakukan secara bersama antara satuan pendidikan dengan dinas pendidikan provinsi atau kabupaten/kota. Bank Soal Daerah dengan soal standar membantu para pendidik dalam pelaksanaan penilaian. Hasil penilaian digunakan untuk perbaikan dalam pembelajaran sehingga terjadi peningkatan mutu pendidikan. Permintaan soal oleh satuan pendidikan dilakukan dengan memanfaatkan jaringan teknologi informasi atau melalui internet sehingga kerahasiaan soal terjamin. Kajian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan TIK berperan untuk mewujudkan Bank Soal Daerah dan pengembangan soal standar yang digunakan oleh pendidik pada penilaian internal. Penggunaan soal standar oleh sekolah diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan melalui upaya sekolah menelusuri dan membandingkan hasil penilaian antarsekolah.

Kata kunci: penilaian, bank soal daerah, mutu pendidikan, soal standar.

ABSTRACT: The problem that is focused on in this study is about the role of Information and Communication Technology (ICT) in the development of Regional Question-Bank in order to improve educational quality in the region. The objective of this study is to describe the role of ICT in the Regional Question-Bank development to improve educational quality. Regional Question-Bank management is carried out by educational units with provincial/district/city educational office. Regional Question-Bank with standardized questions supports teachers performing assessment. The assessment result is used to improve their teaching process so that the educational quality will improve too. Question inquiry from the educational units is served through the internet that keeps its confidentiality. This study concludes that ICT plays roles in Regional Question-Bank development as well as its standardized content that will be used by teachers for their internal assessment. The usage of standardized questions by schools is expected to be able to improve educational quality through inter-school assessment comparison.

Keywords: assessment, regional question-bank, educational quality, standardized questions.

KONTRIBUSI DIKLAT *ONLINE* TERHADAP CALON PEJABAT FUNGSIONAL PENGEMBANG TEKNOLOGI PEMBELAJARAN

ONLINE TRAINING CONTRIBUTION TO THE FUNCTIONAL OFFICIAL CANDIDATES OF INSTRUCTIONAL DESIGNERS

Arie Kurniawan

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK-Kemdikbud),
Jl. Sorowajan Baru 367, Banguntapan, Yogyakarta, Indonesia
E-mail: arie.kurniawan@kemdikbud.go.id

Sudirman Siahaan

Pusat Kurikulum dan Perbukuan (Puskurbuk-Balitbang, Kemendikbud),
Jl. Gunung Sahari Raya Nomor 4 Pasar Senen, Jakarta Pusat, DKI Jakarta, Indonesia
E-mail: pakdirman@yahoo.com

*Diterima tanggal: 16 Agustus 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 29 Agustus 2016, disetujui tanggal:
10 September 2016*

ABSTRAK: Masalah yang menjadi fokus di dalam penelitian ini adalah mengenai kontribusi diklat online bagi calon pejabat fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran (JF-PTP) melalui fasilitas portal Rumah Belajar (Portal Rumbel). Tujuan penelitian adalah untuk mengkaji sejauh mana kontribusi diklat online terhadap calon pejabat fungsional PTP, ditinjau dari aspek: (1) jumlah peserta; (2) persentase kelulusan; dan (3) kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam penyelenggaraan diklat online itu sendiri. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif yaitu mengolah dan menganalisis data dan informasi yang diperoleh dari responden dan dokumen serta menyajikannya secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diklat online mempunyai kontribusi yang cukup besar bagi calon pejabat fungsional PTP karena: (1) mampu meningkatkan jumlah peserta diklat bagi calon pejabat fungsional PTP; (2) mampu menghemat biaya pelaksanaan dan transportasi peserta; (3) mampu meningkatkan persentase kelulusan pada tahun pertama; dan (4) diperlukan kerjasama antara Pustekkom-Kemendikbud selaku penyelenggara diklat online dengan instansi asal peserta mengenai pemberian tugas tambahan selama mengikuti diklat online.

Kata Kunci: Diklat Online, Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran.

ABSTRACT: The problem focused in this study is about online training contribution for functional official candidates of instructional designers through the government-managed learning portal called Rumah Belajar. The aim of this study is to review online training contribution for official candidates of instructional designers from the aspects of: (1) the number of participants; (2) graduation percentage; and (3) problems encountered in the online training implementation. The method used is a descriptive analysis by processing and analyzing the data and information obtained from the respondents and available documents, and then presenting it descriptively. The result shows that online training has great a contribution for functional official candidates of instructional designers because: (1) it increases the number of online training participants for functional official candidates; (2) it saves some training cost; (3) it increases the graduation percentage at the first year; and (4) it needs some collaboration between ICT Centre for Education and Culture (Ministry of Education and Culture) and the institutions of the participants on the job awarding during the training.

Key Words: Online Training, Functional Office of Instructional Designers.

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA AUDIO CERITA PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK ANAK USIA DINI

NEED ANALYSIS FOR AUDIO MEDIA OF CHARACTER-EDUCATION STORY FOR EARLY-AGED CHILDREN

Suparti dan Mariana Susanti

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK) - Kemendikbud
Jl. Sorowajan Baru 367 Banguntapan, Yogyakarta, Indonesia
suparti@kemdikbud.go.id; mariana.susanti@kemdikbud.go.id

Diterima tanggal: 25 Agustus 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 12 September 2016, disetujui tanggal:
18 September 2016

ABSTRAK: Metode pembelajaran yang banyak digunakan tenaga pendidik di PAUD/TK adalah bermain dengan slogan 'bermain sambil belajar'. Selain metode bermain, ada metode bercerita dan bernyanyi. Metode bercerita merupakan salah satu metode yang efektif untuk memperkenalkan nilai-nilai mulia pada anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah mendapatkan data dan informasi mengenai: (1) kemampuan guru dalam bercerita; (2) kebutuhan guru akan media audio cerita pendidikan karakter untuk PAUD; (3) media audio pendidikan karakter untuk PAUD; dan (4) nilai-nilai pendidikan karakter yang bisa disampaikan melalui media audio bercerita. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni 2016. Populasi penelitian adalah guru-guru TK di Propinsi DIY. Sebanyak 20 guru TK menjadi sampel penelitian ini dengan menggunakan teknik simple random sampling. Instrumen kuesioner dan panduan wawancara digunakan untuk menjangkau kebutuhan guru PAUD akan media audio cerita pendidikan karakter untuk anak usia dini. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kemampuan guru dalam bercerita cukup baik meskipun masih memiliki keterbatasan; (2) guru membutuhkan media audio yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter; (3) media audio pendidikan karakter yang dibutuhkan adalah cerita binatang; dan (4) nilai-nilai pendidikan karakter yang disampaikan mengacu pada kurikulum PAUD 2013. Dengan demikian, hasil penelitian menegaskan bahwa guru membutuhkan media audio dalam bentuk cerita binatang untuk membantu menanamkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini.

Kata Kunci: cerita, media audio, pendidikan karakter.

ABSTRACT: The learning methods that are most widely used by kindergarten teachers is 'by playing'. It is in accordance with their popular slogan 'learning while playing'. Beside in playing, learning can also be carried out in story telling or singing activities. Storytelling is an effective method that can be applied to introduce noble values to early-aged children. The purpose of this research is to get data and information about: (1) teachers' ability of conducting storytelling; (2) teachers' need for audio media on character education story for early-aged children; (3) audio media on character education story for early-aged children; and (4) moral values that can be delivered through audio media of storytelling. This research was done in June 2016. The population of this research was kindergarten teachers in Yogyakarta Province. The sample, 20 teachers, were taken by using simple random sampling. This research applies qualitative descriptive method by using questionnaire and interview guidance to get to know the need of early-aged children teachers. The result shows that: (1) the teachers' storytelling ability is good enough; (2) there is a need of audio media for the teachers to deliver character education; (3) the audio media required is about fables; and (4) the character values delivered refer to the 2013 curriculum of early-aged education. Based on the finding, teachers need fable audio media for them to deliver character value education to early-aged children.

Keywords: story, audio media, character education.

PERBANDINGAN TINGKAT PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA MELALUI MEDIA INTERAKTIF MISCHIEF DAN KONVENSIONAL

COMPARISON THE LEVEL OF UNDERSTANDING STUDENT'S MATHEMATICAL CONCEPT USING INTERACTIVE MISCHIEF AND CONVENTIONAL MEDIA

Ismah dan Sarah Afifah

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta
Jl. KH. Ahmad Dahlan, Cirendeu-Ciputat, Tangerang Selatan, Indonesia
ismah.fr@gmail.com; sheera.cimberly@yahoo.com

Diterima tanggal: 05 September 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 21 September 2016, disetujui tanggal: 04 Oktober 2016

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan tingkat pemahaman konsep matematika siswa melalui media interaktif mischief dan media konvensional pada materi relasi dan fungsi. Objek penelitian ini adalah siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 20 Jakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Kelas VIII-1 ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol. Proses pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media interaktif mischief sedangkan kelas kontrol menggunakan media konvensional. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan hipotesis terdapat perbedaan tingkat pemahaman konsep matematika siswa melalui media interaktif mischief dan media konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat pemahaman konsep matematika siswa melalui media interaktif mischief dan media konvensional. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan yang menunjukkan hasil uji-t (dua pihak) sebesar 2,162 lebih besar dari t_{tabel} yakni 1,991 ($2,162 > 1,992$). Selain itu, hasil perhitungan uji-t (satu pihak) menunjukkan t_{hitung} sebesar 2,162 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,665 ($2,162 > 1,665$). Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa rata-rata pemahaman konsep siswa yang diajar menggunakan media interaktif mischief lebih tinggi dari pada siswa yang diajar menggunakan media konvensional. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan inspirasi bagi pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Kata Kunci: pemahaman konsep matematika, audio visual, mischief, relasi dan fungsi.

ABSTRACT: The objective of this study was to get to know the comparison between mathematical concept understanding by students through "mischief" interactive media and conventional media on the material of relations and functions. The object was the students of grade VIII at MTs Negeri 20 Jakarta in 2014/2015 Academic Year. Grade VIII-1 was stated to be the experimental class and grade VIII-2 was as the control class. The experimental class was taught by using mischief interactive media while the control class was taught by using conventional media. This study used quasi experiment with the hypothesis that there was difference in understanding level on mathematical concept by students taught by using mischief interactive media and those taught by conventional media. The result showed that there was difference in the use of mischief interactive media and conventional media in terms of the students' understanding level on mathematical concept at experimental class and control class. This was proven by the result of calculation showing the result of t-test (two parties) amounting to 2.162 greater than t_{table} which was 1.991 ($2.162 > 1.992$). In addition, the calculation result of t-test (one-party) showed that t_{hitung} 2.162 was greater than t_{table} 1.665 ($2.162 > 1.665$). Based on the data analysis, it can be concluded that the average of students' understanding on mathematical concept taught by using mischief interactive media was higher than those taught by using conventional media. This study result is expected to be inspiring schools in developing information and communication technology based learning material.

Keywords: mathematical concept understanding, audio visual, mischief, relations and functions.

MEDIA GAMBAR YANG DIPROYEKSIKAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PUISI PADA SISWA KELAS 3 SD BANYURIPAN

SLIDE'S IMAGE PROJECTED MEDIA FOR IMPROVING POEM WRITING SKILL ON THE THIRD GRADE OF BANYURIPAN ELEMENTARY SCHOOL

Isyani

SD Banyuripan UPT/PPD Kecamatan Kasihan Kabupaten Bantul

Kenalan Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta, Indonesia

Email, isyani040@gmail.com

Diterima tanggal: 12 September 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal 25 September 2016, disetujui tanggal 09 Oktober 2016

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media gambar yang diproyeksikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar menulis puisi pada siswa kelas III SD. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis and Mc Taggart. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Banyuripan yang berjumlah 16 siswa pada tahun pelajaran 2015-2016. Terdapat 4 indikator dalam penelitian ini, yaitu: (1) memperhatikan penjelasan guru tentang pembuatan puisi melalui gambar yang diproyeksikan, (2) menuliskan ide puisi dengan bantuan gambar yang diproyeksikan, (3) menentukan 4 kata kunci dengan bantuagambar yang diproyeksikan, dan (4) mengembangkan kata kunci menjadi bait puisi. Dan 4 indikator kompetensi menulis puisi, yaitu: (a) bunyi/rima, (b) diksi/pilihan kata, (c) bentuk visual, dan (d) makna. Hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran menggunakan media gambar yang diproyeksikan lebih tinggi daripada metode ceramah. Hal ini bisa dilihat pada: (1) prosentase ketuntasan menulis puisi yang lulus KKM mencapai 87,5%, (2) Kualitas proses pembelajaran naik dari 70,83% menjadi 90,62%, (3) Nilai rerata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 68,50 (dengan metode ceramah) menjadi 77,69 pada siklus I menjadi 81,06% pada siklus II, (4) Temuan dalam penelitian ini adalah media gambar yang diproyeksikan dapat meningkatkan kompetensi menulis puisi siswa, namun diperlukan tambahan aktifitas pembelajaran yang berupa: (a) latihan menebak gambar, (b) menambah daftar kosa kata, dan (c) pemberian pedoman struktur kalimat lengkap dan tak lengkap.

Kata Kunci: Media gambar yang diproyeksikan, keterampilan menulis, puisi.

Abstract: The purpose of this research is to describe the application of slide image media in improving the skill of poem writing on the third grade of Banyuripan Elementary School, Kasihan, Bantul, Jogjakarta Province. This research was classroom action research method using Stephen Kemmis and Mc Taggart model. The subject of the research were sixteen students in the third grade of SD Banyuripan in the academic year 2015-2016. It was handle with two cycles. There are four indicators of learning process, that are (1) giving the teacher's explanation about how to make a poem, (2) writing the idea of poem based on the slide's images (3) finding the four keywords based on the slide's images proyected, (4) developing the keywords become the poem. A good poem has four basic characteristics, included: (a) rhyme, (b) diction, (c) visual type, and (d) meaning. The analysis technique was quantitative descriptive approach. The concludes is the result of the research using slides' images is higher than ekspository method, they are: (1) the percentage of class competence on poem writing over KKM (minimum competences) is 87,5%. It is higher than the first cycle that was 50%, (2) the quality of learning process increased from 70,83% to 90,62%. (3) the average class score increased from 68,50 (using ekspository method) became 77,69% at first cycle to 81,06% at second cycle using slide's images proyected media, (4) the research findings is to increase the students' capability on writing poem is required three adding activities, those are: (a) excercises for guessing picture's content, and (b) providing vocabularies, (c) providing grammer guide, complete and uncomplete structure.

Keywords: Slide's images projected media, writing skill, poem.

EVALUASI PEMANFAATAN MEDIA AUDIO GELARIA (GERAK DAN LAGU ANAK CERIA)

UTILIZATION EVALUATION OF GELARIA AUDIO MEDIA

Kulsum Nur Hayati

Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran pada BPMRP Kemdikbud
Jalan Sorowajan Baru 367 Banguntapan Yogyakarta, Indonesia
kulsum.nur@kemdikbud.go.id

Diterima tanggal: 10 Oktober 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 26 Oktober 2016, disetujui tanggal 11 November 2016

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pemanfaatan media audio Gelaria dalam menstimulasi kemampuan seni dan fisik motorik anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian evaluasi dengan teknik survey di 8 propinsi yaitu DIY, Sulawesi Barat, NTT, Jawa Barat, Bengkulu, Jawa Timur, Banten, dan Kalimantan Selatan. Teknik sampling menggunakan purposive sampling dengan jumlah sampel 24 guru dan 80 anak didik. Judul media audio Gelaria yang digunakan dalam pembelajaran yaitu "Angsa". Teknik pengumpulan data dengan observasi pemanfaatan model, kuesioner tentang pemanfaatan Gelaria untuk pendidik PAUD, dan lembar pengamatan surveyor. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk menafsirkan data tentang ketercapaian tujuan pengembangan model. Hasil penelitian menunjukkan: 1) siswa dapat menyanyikan lagu sesuai nada dan irama musik dengan baik (85%); dan 2) siswa dapat melakukan gerakan sesuai lirik lagu dan irama musik dengan baik (85%). Gerakan yang dilakukan beragam, mulai dari menggerakkan kepala sampai menggerakkan kaki. Hasil penelitian juga menunjukkan jenis-jenis gerakan yang siswa mengalami kesulitan dalam melakukannya. Berdasar hasil penelitian saran yang perlu ditindaklanjuti yaitu Gelaria perlu dikembangkan lebih lanjut dengan jenis gerakan yang lebih bervariasi dan simpel serta lagu yang mudah dihafalkan oleh anak usia dini. Gelaria perlu dikembangkan lebih lanjut agar kemampuan fisik motorik anak dapat distimulasi dengan tepat dan membantu guru yang kesulitan dalam menumbuhkembangkan fisik motorik anak.

Kata Kunci: evaluasi, seni, fisik motorik, media audio Gelaria

Abstract: This study aimed to evaluate the use of audio media Gelaria in stimulating artistic ability and physical motor skills of young children. This study is the evaluation of the survey technique in 8 provinces of Yogyakarta, West Sulawesi, East Nusa Tenggara, West Java, Bengkulu, East Java, Banten and South Kalimantan. The sampling technique used purposive sampling with a sample of 24 teachers and 80 students. Title Gelaria audio media used in the learning of "Angsa". Data collection techniques with the use of a model observation, a questionnaire on the use Gelaria for early childhood educators, and surveyor observation sheet. The data were analyzed descriptively to interpret data on the achievement of the objectives of model development. The results showed: 1) students can sing songs to suit the tone and rhythm of the music with a good (85%); and 2) students can perform corresponding movements song lyrics and rhythm of the music with a good (85%). Movements performed diverse, ranging from moving the head to move the legs. The results also suggest the kinds of movements that students have difficulty in doing so. Based on the results of research that need to be followed that advice Gelaria should be developed further with more varied types of movement and is simple and easy songs memorized by younger children. Gelaria need to be developed further so that the physical capabilities of the child's motor can be stimulated with the right and help teachers develop physical motor difficulties in children.

Keywords: evaluation, art, physical motor skills,, audio media Gelaria

PENGUNAAN *LEARNING TOGETHER* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN MICROSOFT EXCEL

USE OF *LEARNING TOGETHER* TO IMPROVE STUDENTS' MICROSOFT EXCEL LEARNING ACTIVITIES

Nurita Putranti

Guru Bimbingan TIK SMA Negeri 2 Pontianak

Jl. RE. Martadinata, Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia

koncoitha@yahoo.com

Diterima tanggal: 16 Juli 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 13 Juli 2016, disetujui tanggal: 27 Juli 2016.

ABSTRAK: Tingkat keaktifan siswa dalam mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) secara klasikal rendah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang menarik dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa kelas XII IIS 4 SMA Negeri 2 Pontianak, dalam mempelajari Microsoft Excel pada semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016 dengan menggunakan "*learning together*". Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang meliputi 2 siklus: (1) Siklus I, yang membahas materi fungsi teks, tanggal, dan waktu; dan (2) Siklus II, yang membahas materi fungsi statistik dan logika. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi kegiatan guru, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa. Pada siklus I, persentase keaktifan siswa adalah 54%, dan pada siklus II, persentase ini naik menjadi 77%. Disarankan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *learning together* sebagai model pembelajaran pada materi formula Microsoft Excel untuk meningkatkan aktivitas siswa. Pembelajaran dengan model *learning together* mampu membuat siswa menjadi lebih aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Kata Kunci: aktivitas siswa, formula microsoft excel, *learning together*.

ABSTRACT: Students' activity in learning information and communication technology (ICT) in classical setting is low. One of the efforts that teachers can take to cope with this problem is by applying an interesting and innovative learning model. This research was aimed to get to know the activity improvement of XII IIS 4 students of SMA Negeri 2 Pontianak, in learning Microsoft Excel in the first semester of 2015/2016 academic year by using "*learning together*". It applied classroom action research method, that was carried out in two phases: (1) cycle I, i.e. about the material of text, date, and time functions; and (2) cycle II, i.e. about the material of statistic and logic functions. Data collection was conducted by using students' activity observation form, teacher's activity observation form, and documentation. Data analysis was conducted by using descriptive qualitative technique. The result indicates some improvement on students' activity. In cycle I, students' activeness percentage was 54%, while in cycle II, it increased to be 77%. It is recommended that teachers should apply cooperative learning with the type of "*learning together*" as the learning model for the material of Microsoft Excel formula to improve students' activity. By using *learning together*, learning process can make the students more active so that the learning objectives can be achieved optimally.

Keywords: students' activity, microsoft excel formula, *learning together*.

PENDAHULUAN

SMA Negeri 2 Pontianak sudah menerapkan Kurikulum 2013. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tidak lagi sebagai mata pelajaran tetapi beralih sebagai bimbingan. Mulai tahun pelajaran 2015/2016, bimbingan TIK klasikal diberikan kepada siswa. Siswa belajar TIK di luar jadwal pelajaran rutin yang telah ditentukan sekolah. Bimbingan TIK klasikal dilakukan secara bergiliran, dua kelas XII per minggunya setelah pulang sekolah. Jadi, satu kelas yang sama akan mendapatkan satu kali pertemuan dalam satu bulan. Sementara itu, bimbingan individual TIK bisa dilakukan pada saat jam istirahat.

Berdasarkan observasi langsung pada saat bimbingan klasikal di kelas XII IIS 4, hanya 7 dari 28 (25%) siswa yang aktif. Indikator keaktifan yang dimaksud antara lain adalah bahwa siswa mengajukan pertanyaan dan tanggapan terkait materi yang dijelaskan oleh guru. Ternyata, banyak siswa merasa malu dan ragu untuk bertanya kepada guru pembimbing TIK. Sudah dua tahun mereka tidak belajar TIK sehingga materi yang pernah mereka pelajari saat masih di Sekolah Menengah Pertama (SMP) mulai terlupakan karena jarang dipraktikkan. Selain itu, tidak setiap siswa membawa laptop yang diperlukan untuk belajar. Akibatnya pembelajaran yang berlangsung seolah-olah hanya untuk sekelompok siswa tertentu. Hal ini menambah tingkat kesulitan mereka dalam mempelajari materi Microsoft Excel dan siswa pun menjadi kurang aktif. Aktivitas siswa masih rendah. Meskipun belum memahami materi, siswa memilih diam atau melakukan aktivitas lain yang tidak ada hubungannya dengan materi, seperti bermain *HP*, mengobrol, bercanda, dan lain-lain.

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah menerapkan suatu model pembelajaran yang menarik dan inovatif, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together*. *Learning Together* adalah suatu model pembelajaran dengan diskusi kelompok untuk menemukan dan menerapkan konsep dalam menyelesaikan permasalahan (Slavin, 2015:48). Setiap kelompok menyerahkan satu hasil kerja kelompok. Ciri interdependensi positif pada model pembelajaran *Learning Together* (LT) adalah

bagaimana siswa dapat mencapai tujuan kelompok. Tujuan kelompok dapat tercapai apabila ada kerjasama dan komunikasi yang baik di antara siswa dalam proses pembelajaran. Interaksi tatap muka mempermudah komunikasi antarsiswa sehingga informasi-informasi yang diperlukan dalam proses pembelajaran dapat diterima dengan baik. Selanjutnya adalah tanggung jawab individual, di mana setiap siswa diharapkan sudah memiliki bekal pengetahuan mengenai materi dan konsep sebelum melakukan diskusi kelompok, sehingga pada saat diskusi kelompok berlangsung, proses pertukaran informasi dapat berjalan secara aktif.

Hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XI B pada mata pelajaran PKn di SMK PGRI Salatiga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn, karena proses pembelajaran lebih berpusat pada siswa dan menekankan kerjasama antarsiswa (Mediatati, 2012:53). Siswa secara aktif berusaha untuk menemukan sendiri pemahaman terhadap materi lewat berbagai sumber buku maupun lewat diskusi kelompok dan diskusi kelas.

Hasil penelitian lain yang menguatkan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan di SMK Bhineka Karya Surakarta tahun ajaran 2014/2015. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan keaktifan belajar siswa di setiap siklus, persentase keaktifan siswa pada prasiklus sebesar 43,34%, meningkat pada siklus I menjadi sebesar 76,67%, dan kemudian meningkat pada siklus II menjadi 86,67% dari jumlah siswa keseluruhan (Cahyadi, dkk, 2015:8).

Hasil penelitian lain yang terkait adalah penerapan pembelajaran *Learning Together* (LT) yang dilengkapi dengan media kartu pintar yang dapat meningkatkan interaksi sosial dan prestasi belajar siswa kelas X MIA-1 SMA Negeri 2 Surakarta tahun pelajaran 2014/2015. Persentase hasil pelaksanaan tindakan kelas siklus I dan siklus II menunjukkan

bahwa interaksi sosial siswa mengalami peningkatan dari 77,85% menjadi 81,72%. Prestasi belajar meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Aspek pengetahuan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 46,43% menjadi 85,71%. Aspek sikap mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 78,36% menjadi 82,98%. Sedangkan untuk aspek keterampilan hanya ada pada siklus I yaitu sebesar 100% (Syanas, dkk., 2016:21).

Dalam penelitian ini, yang menjadi masalah utama adalah rendahnya aktivitas belajar siswa pada materi formula *Microsoft Excel*. Adapun rumusan masalahnya adalah apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* pada materi formula *Microsoft Excel* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XII IIS 4 SMA Negeri 2 Pontianak.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XII IIS 4 SMA Negeri 2 Pontianak pada materi formula *Microsoft Excel* dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together*. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat untuk dijadikan acuan dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran. Sementara itu, bagi siswa, manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar mereka dengan model pembelajaran *Learning Together* (LT).

KAJIAN LITERATUR

Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah suatu cara belajar dengan bekerjasama dengan teman karena teman lebih mampu menolong teman lain yang lemah. Artinya, setiap anggota kelompok memberi sumbangan pada prestasi kelompok. Selain itu, para siswa juga mendapat kesempatan untuk bersosialisasi. Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif ini, para siswa duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru (Slavin, 2015:8). Tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima

unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan. Lima unsur tersebut adalah: (1) saling ketergantungan positif (*positive interdependence*); (2) tanggung jawab perseorangan (*personal responsibility*); (3) interaksi promotif (*face to face promotive interaction*); (4) komunikasi antara anggota (*interpersonal skill*); (5) pemrosesan kelompok (*group processing*) (Suprijono, 2013:58).

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menekankan aspek saling ketergantungan positif antar individu siswa, adanya tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi intensif antarsiswa, dan evaluasi proses kelompok (Rohman, 2011:186). Pada kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing (Mujiyanti, 2013:3). Dalam pembelajaran kooperatif, proses pembelajaran tidak harus selalu dari guru kepada siswa. Siswa juga dapat saling bertukar pikiran di antara mereka sendiri. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa didorong untuk bekerjasama dalam melakukan tugas kelompok dan setiap individu dalam kelompok saling memiliki ketergantungan satu sama lain untuk mendapatkan penghargaan kelompok (Wahyuni, 2015:5).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif, siswa dapat saling berbagi pengetahuan dan pengalaman belajar kepada teman untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Learning Together

Pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* memiliki ciri khas yaitu adanya interaksi tatap muka, interdependensi positif, tanggung jawab individual, kemampuan-kemampuan interpersonal, dan kelompok kecil (Sharan, 2012:3). Dengan pembelajaran *Learning Together*, siswa akan saling bekerjasama dan saling membantu anggota kelompok dalam memahami materi yang diajarkan.

Learning Together (LT) adalah model pembelajaran yang diyakini cocok dengan situasi peserta didik yang cenderung belajar lebih efisien dan

efektif dalam kelompok atau belajar secara bersama. Pada pembelajaran *Learning Together* (LT), peserta didik dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil berjumlah empat sampai lima peserta didik. Peserta didik akan mengerjakan tugas kelompok, di mana setiap individu akan memberikan sumbangan pemikiran pada pemecahan masalah yang ada pada tugas tersebut, sehingga diperoleh kesepakatan bersama (Nurochmah, 2015:4).

Para siswa dikelompokkan ke dalam tim dengan empat sampai lima orang anggota pada tiap tim. Sebaiknya anggota-anggota dalam satu tim memiliki kemampuan yang heterogen. Para siswa bekerja sebagai suatu kelompok untuk menyelesaikan sebuah produk kelompok, berbagi gagasan, dan membantu satu sama lain dengan jawaban, dan meminta bantuan dari teman yang lain sebelum bertanya kepada guru, dan guru memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan kinerja kelompok. Kelompok-kelompok tersebut menyerahkan satu hasil kelompok. Penghargaan (*reward*) pada pembelajaran *Learning Together* biasanya diberikan atas dasar kinerja masing-masing anggota kelompok. *Reward* ini berupa pujian, nilai akademik, dan lain-lain.

Aktivitas Belajar

Dalam sebuah proses pembelajaran, yang perlu kita perhatikan pertama kali adalah siswa, bagaimana keadaan dan kemampuannya. Setelah itu, baru kita menentukan komponen-komponen lain seperti materi yang diperlukan, bagaimana cara yang tepat untuk bertindak (metode), alat, dan fasilitas apa yang cocok dan mendukung. Oleh karena itu, akan lebih tepat jika siswa dikatakan sebagai subjek dalam proses pembelajaran sehingga siswa tersebut sebagai subjek belajar (Sardiman, 2008: 112).

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, merekalah yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Belajar aktif sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal (Zaini, dkk., 2010:14). Keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan manakala (1)

pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada peserta didik, dan (2) guru berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman dalam belajar.

Beberapa jenis aktivitas siswa dalam belajar adalah: (1) *visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, mengamati pekerjaan orang lain, dan sebagainya; (2) *oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi, dan sebagainya; (3) *listening activities*, seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi musik, pidato, dan sebagainya; (4) *writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin, dan sebagainya; (5) *drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram; (6) *motor activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya; (7) *mental activities*, seperti menanggapi, mengingatkan, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan dan mengambil keputusan; serta (8) *emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya (Sardiman, 2008:101).

Formula Microsoft Excel

Formula pada *Microsoft Excel* adalah suatu persamaan matematika untuk menghitung nilai-nilai tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Penulisan formula diawali tanda “sama dengan” (Lesmana, 2013:5). Beberapa formula *Microsoft Excel* dapat digunakan untuk membantu proses perhitungan data pada aktivitas sehari-hari, misalnya fungsi teks yang terdiri dari: (1) fungsi *left*, yang digunakan untuk mengambil karakter dari sebelah kiri pada teks; (2) fungsi *mid*, yang digunakan untuk mengambil karakter di tengah teks/alamat sel; (3) fungsi *right*, yang digunakan untuk mengambil karakter dari sebelah kanan pada teks; (4) fungsi *upper*, yang digunakan untuk merubah teks dari huruf besar ke huruf kecil; dan (5) fungsi *lower*, yang digunakan untuk merubah teks dari huruf kecil ke huruf besar.

Kemudian, fungsi tanggal dan waktu terdiri dari: (1) fungsi *time*, yang digunakan untuk memasukkan atau menampilkan waktu; (2) fungsi *date*, yang digunakan untuk menampilkan atau membuat tanggal; (3) fungsi *year*, yang digunakan untuk menampilkan tahun dari suatu data tanggal; (4) fungsi *month*, yang digunakan untuk menampilkan bulan dari suatu data tanggal; dan (5) fungsi *day*, yang digunakan untuk menampilkan tanggal dari suatu data tanggal.

Selanjutnya, fungsi *if* digunakan jika ada pernyataan ekspresi logika yang mempunyai perintah diantara salah atau benar. Fungsi pembacaan tabel terdiri dari: (1) fungsi *vlookup*, yang digunakan untuk pembacaan dalam bentuk vertikal; dan (2) fungsi *hlookup*, yang digunakan untuk pembacaan dalam bentuk horizontal.

Penerapan *Learning Together* dalam Pembelajaran

Hasil penelitian yang berjudul penerapan metode *Learning Together* untuk peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja di SMK Negeri 1 Pandak, menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa (Charlinasari, 2013:6).

Penerapan metode *Learning Together* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, yang meliputi aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengar, aktivitas menulis, aktivitas menggambar, dan aktivitas emosional. Penelitian tentang peningkatan apresiatif keunikan tari remo melalui *Learning Together* siswa kelas VII-D SMP Negeri 12 Surabaya menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan belajar individu (Setyowati, 2011:11). Siswa lebih diarahkan pada kemampuan interpersonal, diskusi kelompok, dan tanggung jawab individu dalam mencapai tujuan bersama.

Penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Learning Together* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Menjelaskan Dasar-Dasar Sinyal Video Di SMK Negeri 1 Sidoarjo" menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* sebesar 85,712,

sedangkan yang menggunakan model pembelajaran langsung sebesar 78,809. Dari hasil tersebut, terlihat bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran langsung yang diterapkan pada SMK Negeri 1 Sidoarjo (Khoirun dan Sulistyo, 2013:943).

Metode kooperatif model *Learning Together* memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I sebesar 64,29% dan siklus II sebesar 92,85% (Suyadi, 2012:118). Penerapan metode kooperatif model *Learning Together* mempunyai pengaruh positif, yaitu ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II dan antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan metode kooperatif model *Learning Together* semakin meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil belajar psikomotorik mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari indikator psikomotorik siswa yaitu menggambarkan persepsi awal, mempersiapkan peralatan belajar, mengikuti tahapan pembelajaran, menggunakan media ular tangga, memperbaiki pendapat, dan membuat rangkuman (Arofah, dkk., 2015:133). Hasil belajar afektif juga mengalami peningkatan, yang dapat dilihat dari indikator afektif siswa yaitu menerima saran, mematuhi aturan pembelajaran, membimbing teman yang belum paham, bertanya kepada guru, dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Hasil belajar kognitif pun mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari indikator kognitif siswa yang meliputi hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4).

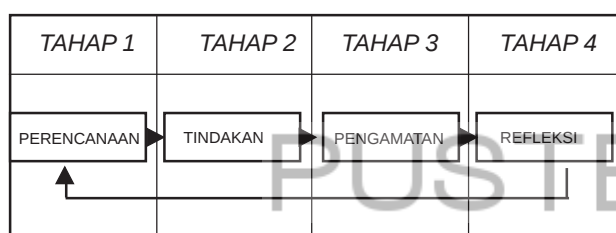
METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September sampai dengan November 2015 semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016 di SMA Negeri 2 Pontianak, Kalimantan Barat. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII -IIS 4 yang berjumlah 28 orang, terdiri dari 6 orang laki-laki dan 22 orang perempuan.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Model yang digunakan adalah model Kurt Lewin yang terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*) (Kusumah dan Dwitagama, 2012: 20). Hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai siklus yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Model PTK Kurt Lewin (Kusumah, 2012 : 28)

Berdasarkan prosedur di atas, tahapan penelitian terdiri atas perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan, dan refleksi tindakan. Secara terperinci prosedur penelitian siklus 1 dan siklus 2 dapat dijelaskan berikut ini.

Perencanaan Tindakan Siklus 1

Menyusun instrumen pembelajaran dengan menulis silabus, menulis rencana pelaksanaan bimbingan TIK klasikal siklus 1, menulis lembar kerja siswa siklus 1, menulis lembar observasi kegiatan guru selama proses bimbingan klasikal siklus 1, menulis lembar pengamatan aktivitas belajar siswa siklus 1.

Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

Pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan program bimbingan TIK klasikal, serta pengambilan dan pengumpulan data hasil pengamatan aktivitas belajar siswa. Secara umum, skenario pelaksanaan tindakan siklus 1 adalah bahwa guru menyampaikan informasi secara umum tentang materi fungsi teks, fungsi tanggal, dan waktu yang akan dipelajari dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together*. Siswa diharapkan dapat berperan aktif mengajukan

pertanyaan mengenai fungsi teks, fungsi tanggal, dan fungsi waktu. Guru membentuk kelompok-kelompok dengan prinsip heterogenitas kemampuan organisasi dan sosial siswanya serta mengatur posisi tempat duduk siswa agar setiap anggota kelompok dapat saling bertatap muka. Setiap kelompok terdiri dari 4 orang siswa. Modul dan lembar kerja siswa materi fungsi teks, fungsi tanggal dan waktu dibagikan kepada siswa. Siswa mendiskusikan materi fungsi teks, serta fungsi tanggal dan waktu di dalam kelompoknya masing-masing. Selama diskusi berlangsung, guru memotivasi siswa untuk saling bertanya sesama anggota kelompok, memantau kerja dari tiap kelompok, dan membantu kelompok yang mengalami kesulitan. Secara berkelompok, siswa dapat menerapkan penggunaan formula fungsi teks, serta fungsi tanggal dan waktu pada Lembar Kerja Siswa. Setiap kelompok, yang ditunjuk secara acak baik materi yang akan dipresentasikan maupun anggota kelompok yang akan tampil, mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, sedangkan kelompok yang lain memberikan tanggapan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa kelompok lain untuk menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti. Guru memberikan penghargaan untuk prestasi siswa dalam kelompok yang telah mempresentasikan dan menjawab soal diskusi dengan baik.

Observasi Tindakan Siklus 1

Observasi dilakukan untuk mengamati kesesuaian rencana tindakan dengan pelaksanaan tindakan pada siklus 1. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas belajar siswa dan kegiatan yang dilaksanakan guru sebagai peneliti.

Refleksi Tindakan Siklus 1

Setelah pelaksanaan tindakan siklus 1 dilakukan, peneliti bersama *observer* mendiskusikan kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada pelaksanaan tindakan siklus 1, menilai hasil pengamatan aktivitas belajar siswa pada proses bimbingan TIK klasikal siklus 1, menemukan solusi yang harus dilakukan untuk mengatasi kekurangan yang ditemukan pada proses bimbingan

klasikal siklus 1 sehingga dapat diperbaiki pada pelaksanaan bimbingan klasikal siklus 2.

Perencanaan Tindakan Siklus 2

Berdasarkan hasil refleksi siklus 1, tahapan perencanaan tindakan siklus 2 dilakukan dengan menyusun instrumen pembelajaran, yaitu menulis Rencana Pelaksanaan Bimbingan TIK Klasikal siklus 2, menulis lembar kerja siswa siklus 2, menulis lembar observasi kegiatan guru selama proses bimbingan klasikal siklus 2, dan menulis lembar pengamatan aktivitas belajar siswa siklus 2.

Pelaksanaan Tindakan Siklus 2

Skenario pelaksanaan siklus 2 adalah guru menyampaikan informasi secara umum tentang materi fungsi statistik dan fungsi logika yang akan dipelajari dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together*. Siswa diharapkan membaca modul dan menanyakan tentang fungsi statistik dan fungsi logika. Guru meminta siswa berkumpul sesuai kelompok yang telah ditentukan. Lembar kerja siswa materi fungsi statistik dan fungsi logika dibagikan kepada siswa. Siswa mendiskusikan materi fungsi statistik dan fungsi logika dalam kelompoknya masing-masing. Selama diskusi berlangsung, guru memotivasi siswa untuk saling bertanya sesama anggota kelompok, guru memantau kerja dari tiap kelompok, dan membantu kelompok yang mengalami kesulitan. Secara berkelompok, siswa dapat menerapkan penggunaan formula fungsi statistik dan fungsi logika pada Lembar Kerja Siswa. Setiap kelompok, yang ditunjuk secara acak, baik materi yang akan dipresentasikan maupun anggota kelompok yang akan tampil, mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, sedangkan kelompok yang lain memberikan tanggapan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa kelompok lain untuk menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti.

Guru memberikan penghargaan untuk prestasi siswa dalam kelompok yang telah presentasi dan menjawab soal diskusi dengan baik.

Observasi Tindakan Siklus 2

Observasi dilakukan untuk mengamati kesesuaian rencana tindakan dengan pelaksanaan tindakan pada siklus 2. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas belajar siswa dan kegiatan yang dilaksanakan guru sebagai peneliti.

Refleksi Tindakan Siklus 2

Setelah pelaksanaan tindakan siklus 2 dilakukan, peneliti bersama observer mendiskusikan pelaksanaan pembelajaran pada tindakan siklus 2, menilai hasil pengamatan aktivitas belajar siswa pada proses bimbingan TIK klasikal siklus 2, menyimpulkan hasil pelaksanaan pembelajaran siklus 1 dan siklus 2.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa dan lembar observasi kegiatan guru.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif. Dalam penelitian deskriptif kualitatif, analisis data ditunjukkan dengan menyajikan paparan data yang berupa kalimat-kalimat atau kata-kata. Kemudian, data atau informasi yang diperoleh dianalisa secara deskriptif. Aktivitas belajar adalah seluruh kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini yang diukur adalah siswa yang melakukan aktivitas belajar, dan sebagai alat ukurnya adalah hasil observasi. Untuk mengolah hasil observasi aktivitas siswa, digunakan rumus Rata-Rata Keaktifan = $(\text{Rata-rata siswa yang aktif pada setiap indikator} / \text{jumlah siswa}) \times 100$.

Kriteria 10% sampai 40% berarti tingkat keaktifan siswa masuk dalam kategori “kurang aktif”, 41% sampai 60% “cukup aktif”, 60% sampai 80% “aktif”, dan 81% sampai 100% “sangat aktif”.

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah ketika terdapat minimal 21 siswa atau sekitar 75% dari seluruh siswa yang menunjukkan keaktifannya. Ada 5 indikator keaktifan siswa yang

diukur dalam penelitian ini, dan dikelompokkan ke dalam 2 jenis kegiatan: (1) *visual activities* (memperhatikan penjelasan guru); dan (2) *oral activities* (bertanya, mengeluarkan pendapat, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil diskusi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Siklus 1

Pada tahap perencanaan, peneliti merancang perangkat dan instrumen pembelajaran. Tahap pelaksanaan materi yang dipelajari pada siklus I adalah menjelaskan formula fungsi teks, fungsi tanggal dan waktu, serta mengolah data menggunakan fungsi teks, fungsi tanggal dan waktu dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Tindakan siklus 1 dilaksanakan pada hari Jumat, 25 September 2015. Hasil observasi siklus 1 adalah guru tidak memimpin berdoa sebelum belajar dimulai. Guru tidak menyampaikan indikator pencapaian kompetensi. Guru tidak memberikan penghargaan atau apresiasi atas hasil kerja siswa yang berhasil menjawab pertanyaan atau telah melakukan presentasi dengan baik dan benar. Siswa masih canggung untuk berinteraksi dengan siswa lain dalam diskusi kelompok sehingga diskusi kelompok belum berjalan dengan baik. Terlihat 2 kelompok yang pasif/kurang berpartisipasi dalam diskusi. Keaktifan siswa dalam bertanya juga masih kurang, dimana hanya ada 6 siswa yang mengajukan pertanyaan berulang kali.

Penguasaan materi siswa yang mempresentasikan hasil diskusi kelompok masih kurang karena pada waktu menjawab pertanyaan, mereka masih membaca modul atau bertanya pada teman lainnya sehingga waktu banyak yang terbuang. Ada 7 siswa atau 25% siswa yang tidak hadir sehingga hanya terbentuk 6 kelompok (3 kelompok masing-masing beranggotakan 4 siswa, dan 3 kelompok masing-masing beranggotakan 3 siswa). Waktu presentasi singkat untuk sedemikian banyak soal/hal yang harus didiskusikan sehingga waktunya tidak mencukupi untuk mendiskusikan semuanya. Guru menuliskan soal yang tidak sesuai dengan posisi *cell* mulai pada rumus fungsi *right*.

Berdasarkan hasil observasi pada tindakan 1, dilakukan refleksi dengan guru observer pada siklus

1, dan hasilnya menunjukkan masih adanya kekurangan-kekurangan. Hasil refleksi pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1: Hasil Refleksi Siklus 1

No	Kekurangan	Rencana Tindakan Siklus 2
1	Guru tidak memimpin berdoa sebelum belajar dimulai.	Pada siklus 2, guru harus memimpin berdoa sebelum belajar.
2	Guru tidak menyampaikan indikator pencapaian kompetensi.	Pada siklus 2, guru harus menyampaikan indikator pencapaian kompetensi.
3	Guru tidak memberikan penghargaan atau apresiasi atas hasil kerja siswa yang berhasil menjawab pertanyaan atau prestasi siswa yang telah presentasi dengan baik dan benar.	Pada siklus 2, guru harus memberikan penghargaan atau apresiasi atas hasil kerja siswa yang berhasil menjawab pertanyaan atau prestasi siswa yang telah presentasi dengan baik dan benar.
4	Siswa masih canggung untuk berinteraksi dengan siswa lain dalam diskusi kelompok.	Pada siklus 2, diharapkan guru lebih memotivasi siswa untuk dapat bekerja sama dan aktif berpartisipasi dalam diskusi.
5	Keaktifan siswa bertanya masih kurang.	Pada siklus 2, guru lebih dapat meman-cing siswa untuk berani bertanya dan menjawab pertanyaan.
6	Penguasaan materi siswa yang mempresentasikan hasil diskusi masih kurang dimana sewaktu memberikan jawaban masih membaca modul atau bertanya pada teman lainnya sehingga waktu banyak yang terbuang.	Pada siklus 2, guru menegaskan agar saat presentasi atau menjawab pertanyaan tidak membaca dari modul atau lembar kerja atau bertanya pada teman lain dalam satu kelompok.
7	Ada 7 siswa yang tidak hadir sehingga tidak terbentuknya satu kelompok belajar untuk berdiskusi dan 3 kelompok yang beranggotakan 3 siswa.	Pada siklus 2, diharapkan seluruh siswa hadir sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih baik. Seluruh siswa yang tidak hadir pada siklus 1 digabungkan dengan kelompok lain.
8	Waktu presentasi singkat karena jumlah soal diskusi yang terlalu banyak sehingga siswa banyak menghabiskan waktu berdiskusi.	Pada siklus 2, pemberian soal diskusi dikurangi jumlahnya tetapi tidak mengurangi isi materi, tujuan dan indikator kompetensi.

Lanjutan Tabel 1

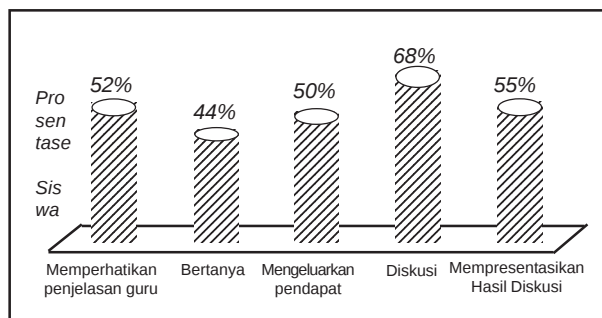
No	Kekurangan	Rencana Tindakan Siklus 2
9	Guru menuliskan soal yang tidak sesuai dengan posisi <i>cell</i> mulai pada rumus fungsi <i>right</i> .	Pada siklus 2, guru harus lebih teliti dalam menuliskan soal.

Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus 1

Aktivitas belajar siswa pada siklus 1 diukur menggunakan lembar pengamatan aktivitas belajar siswa. Hasil pengamatan aktivitas belajar siswa pada siklus 1 dapat dilihat pada Tabel 2.

Berdasarkan data Tabel 2, persentase siswa yang aktif memperhatikan penjelasan guru sebanyak 52% dari 28 orang, bertanya sebanyak 44% dari 28 orang, mengeluarkan pendapat mencapai 50% dari 28 orang. Siswa yang aktif diskusi sebanyak 68% dari 28 orang dan aktif mempresentasikan hasil diskusi sebanyak 55% dari 28 orang.

Jadi penilaian aktivitas belajar siswa pada siklus 1 untuk indikator memperhatikan penjelasan guru mencapai 52% termasuk kriteria cukup aktif, indikator bertanya mencapai 44% termasuk kriteria cukup aktif, indikator mengeluarkan pendapat mencapai 50% termasuk kriteria cukup aktif, indikator diskusi mencapai 68% termasuk kriteria aktif, dan indikator mempresentasikan hasil diskusi mencapai 55% termasuk kriteria cukup aktif. Gambaran aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada grafik 1.



Gambar 1. Grafik Aktivitas Belajar Siswa Siklus 1

Rata-rata keseluruhan indikator aktivitas belajar siswa mencapai 54% yang termasuk kategori “cukup aktif”. Hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebesar 75%, sehingga perlu dilaksanakan siklus 2.

Hasil Penelitian Siklus 2

Tahap Perencanaan Siklus 2 terkait dengan materi fungsi statistik dan fungsi logika dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Dari permasalahan dan refleksi yang sudah didiskusikan oleh peneliti dan observer, dirancangnya kegiatan pembelajaran untuk siklus 2. Pertama, sebelum tindakan siklus 2 dilaksanakan, guru meminta siswa untuk membaca materi fungsi statistik dan fungsi logika *Microsoft Excel* sehingga sewaktu menjawab pertanyaan tidak membuka LKS atau buku secara langsung. Hal ini bertujuan agar siswa menguasai materi yang dipelajari, sehingga tidak menggunakan waktu yang lama saat berdiskusi. Hal yang berbeda pada siklus 2 adalah bahwa pada siklus ini anggota kelompok 7 masuk ke dalam kelompok 1, 3, 4 dan 5. Materi pelajaran yang telah dirancang dalam diskusi kelompok yang semula 5 soal deskripsi formula

Tabel 2. Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus 1

Ket	Memperhatikan penjelasan guru			Bertanya			Mengeluarkan pendapat			Diskusi			Mempresentasikan hasil diskusi		
	Kurang Aktif	Cukup Aktif	Aktif	Kurang Aktif	Cukup Aktif	Aktif	Kurang Aktif	Cukup Aktif	Aktif	Kurang Aktif	Cukup Aktif	Aktif	Kurang Aktif	Cukup Aktif	Aktif
Jumlah siswa	1	17	3	11	4	6	3	15	3	3	0	18	0	17	4
Jumlah skor	1	34	9	11	8	18	3	30	9	3	0	54	0	34	12
Rata-rata	14,67			12,33			14,00			19,00			15,33		
Presentase	52%			44%			50%			68%			55%		

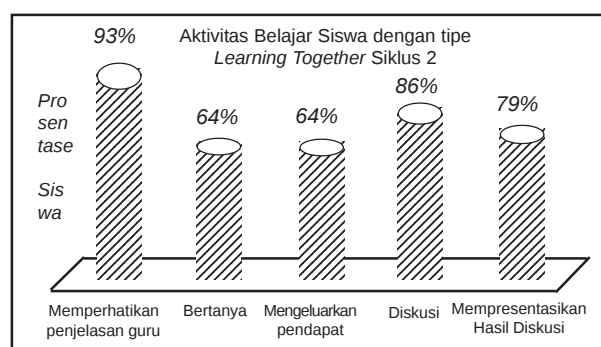
dan 15 soal pengolahan data, dijadikan 6 soal pengolahan data tetapi tidak mengurangi isi materi yang tercantum dalam indikator. Siklus 2 merupakan perbaikan dari siklus 1 dan diharapkan pelaksanaan tindakan berjalan sesuai rencana yang telah disusun serta alokasi waktu benar-benar sesuai dengan yang telah dirancang dalam Rencana Pelaksanaan Bimbingan TIK Klasikal.

Tahap pelaksanaan siklus 2 dilaksanakan hari Jum'at, tanggal 6 Nopember 2015. Hasil observasi tindakan siklus 2 adalah bahwa pelaksanaan bimbingan TIK klasikal sudah sangat baik. Interaksi antarsiswa sangat baik dibandingkan dengan siklus 1 karena siswa terlihat tidak canggung lagi dalam berdiskusi. Keaktifan siswa dalam bertanya serta menjawab pertanyaan juga meningkat karena semakin banyak siswa yang memberanikan diri untuk bertanya dan merespons presentasi yang disampaikan teman di depan kelas. Siswa lebih siap dalam pembelajaran dari siklus 1 di mana siswa cepat menjawab pertanyaan temannya pada saat presentasi.

Berdasarkan hasil observasi, dilakukan refleksi dengan observer pada tindakan siklus 2, proses pembelajaran dan aktivitas belajar yang telah mengalami perubahan. Hasil refleksi yang dilakukan oleh peneliti bersama observer adalah bahwa guru telah memberikan bimbingan kepada siswa dengan baik. Guru sudah dapat mengalokasikan waktu dan melaksanakan bimbingan sesuai rencana. Guru sudah memberikan materi dalam modul dan lembar kerja siswa dengan baik. Siswa tidak canggung lagi untuk berinteraksi dengan siswa lain dalam diskusi. Siswa lebih siap mengikuti pelajaran. Siswa lebih aktif dalam

belajar, berani untuk melakukan presentasi di depan kelas, bertanya, dan menjawab pertanyaan. Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus 2. Hasil pengamatan aktivitas belajar siswa pada siklus 2 dapat dilihat pada Tabel 3.

Berdasarkan data Tabel 3, persentase siswa yang aktif memperhatikan penjelasan guru sebanyak 93% dari 28 orang (terjadi peningkatan 41%), bertanya sebanyak 64% dari 28 orang (terjadi peningkatan 20%), mengeluarkan pendapat mencapai 64% dari 28 orang (terjadi peningkatan 14%). Siswa yang aktif berdiskusi sebanyak 86% dari 28 orang (terjadi peningkatan 18%) dan yang aktif mempresentasikan hasil diskusi sebanyak 79% dari 28 orang (terjadi peningkatan 24%). Jadi penilaian aktivitas belajar siswa pada siklus 2 untuk indikator memperhatikan penjelasan guru mencapai 93% termasuk kriteria sangat aktif, indikator bertanya mencapai 64% termasuk kriteria aktif, indikator mengeluarkan pendapat mencapai 64% termasuk kriteria aktif, indikator diskusi mencapai 86% termasuk kriteria sangat aktif dan indikator mempresentasikan hasil diskusi mencapai 79% termasuk kriteria aktif. Gambaran aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada grafik 2.



Gambar 2. Grafik Aktivitas Belajar Siswa Siklus 2

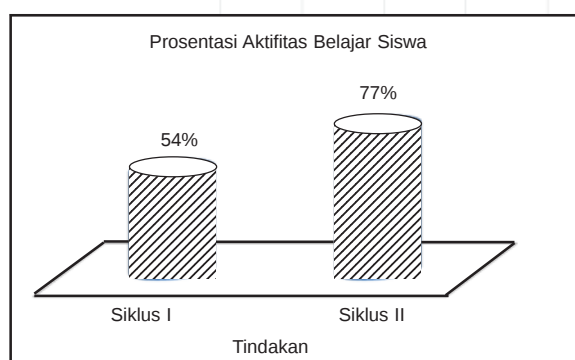
Tabel 3. Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus 2

Ket	Memperhatikan penjelasan guru			Bertanya			Mengeluarkan pendapat			Diskusi			Mempresentasikan hasil diskusi		
	Kurang Aktif	Cukup Aktif	Aktif	Kurang Aktif	Cukup Aktif	Aktif	Kurang Aktif	Cukup Aktif	Aktif	Kurang Aktif	Cukup Aktif	Aktif	Kurang Aktif	Cukup Aktif	Aktif
Jumlah siswa	0	0	26	8	8	10	9	6	11	0	6	20	0	12	14
Jumlah skor	0	0	78	8	16	30	9	12	33	0	12	60	0	24	42
Rata-rata	26,00			18,00			18,00			24,00			22,00		
Presen tase	93%			64%			64%			86 %			79 %		

Rata-rata keseluruhan indikator aktivitas belajar siswa mencapai 77% yang termasuk kategori aktivitas siswa aktif. Hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebesar 75%, sehingga siklus ke 2 merupakan siklus terakhir pada penelitian ini.

Pembahasan

Indikator peningkatan aktivitas belajar dapat diketahui dari semakin banyaknya jumlah siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Jika dibandingkan pada siklus 1, aktivitas siswa pada siklus 2 mengalami peningkatan, yakni dari 54% menjadi 77%. Pada siklus 1, siswa yang memperhatikan penjelasan guru sebanyak 52% dari 28 orang, bertanya sebanyak 44% dari 28 orang, mengeluarkan pendapat mencapai keaktifan 50% dari 28 orang. Siswa yang aktif diskusi sebanyak 68% dari 28 orang dan yang aktif mempresentasikan hasil diskusi sebanyak 55% dari 28 orang. Jadi, rata-rata persentase aktivitas belajar siklus 1 sebesar 54%. Pada siklus 2, siswa yang aktif memperhatikan penjelasan guru sebanyak 93% dari 28 orang, bertanya sebanyak 64% dari 28 orang, mengeluarkan pendapat mencapai keaktifan 64% dari 28 orang. Siswa yang aktif diskusi sebanyak 86% dari 28 orang, dan yang aktif mempresentasikan hasil diskusi sebanyak 79% dari 28 orang. Jadi, rata-rata persentase aktivitas belajar siklus 2 sebesar 77%. Untuk jelasnya perhatikan gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Grafik Peningkatan Aktivitas Belajar

Diskusi kelompok berjalan dengan baik karena siswa aktif berdiskusi dalam kelompoknya. Hal ini terlihat ketika mereka membagi tugas kepada masing-masing anggota, ada yang bertugas sebagai operator untuk mempraktikkan di laptop, ada yang

mencari jawaban materi deskripsi data dan ada yang mencari jawaban mengolah data. Setelah semua pertanyaan selesai dijawab, mereka membacakan jawabannya dan mendengarkan secara bersama. Apabila jawaban sudah benar, ditugaskan kepada salah satu siswa untuk mencatat setiap jawaban tersebut. Jadi, ada partisipasi aktif tiap anggota, dan ada tanggung jawab bersama.

Pelaksanaan presentasi siklus 1 tidak sesuai skenario yang tertuang dalam rencana pelaksanaan, dimana waktunya lewat sampai 10 menit memakai jam istirahat. Selain itu siswa masih melihat kembali materi pada saat presentasi. Pada siklus 2 ada perbaikan pelaksanaan presentasi karena jumlah kelompok belajar dikurangi menjadi 6 kelompok dan mengurangi jumlah soal LKS tetapi tidak mengurangi tujuan pembelajaran pada siklus 2. Penyebab lamanya pelaksanaan presentasi terutama pelaksanaan tindakan siklus 1 adalah lamanya waktu diskusi siswa sebelum melakukan presentasi. Penyebab lainnya beberapa siswa menjawab pertanyaan teman terlalu lama karena harus membuka modul atau buku terlebih dahulu untuk mencari jawaban pertanyaan. Jadi, pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* memerlukan banyak waktu.

Analisis dan pembahasan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* pada materi formula *Microsoft Excel* dapat meningkatkan kerjasama antar siswa, membantu memecahkan kesulitan belajar siswa, dan dapat meningkatkan keberanian siswa untuk bertanya, menjawab, dan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian lain yang berjudul "Penerapan Pembelajaran *Learning Together* (LT) dilengkapi *Adobe Flash* untuk Meningkatkan Interaksi Sosial dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Hidrokarbon Kelas X. 6 SMA Negeri Kebakkramat" yang menunjukkan peningkatan interaksi sosial dan prestasi belajar siswa pada materi pokok hidrokarbon kelas X.6 SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2013/2014 (Rahmasari, 2014:160). Penelitian ini berhasil karena masing-masing indikator proses, yaitu interaksi sosial

dan prestasi belajar meliputi aspek kognitif dan aspek afektif yang diukur telah mencapai target yang ditentukan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi formula Microsoft Excel di kelas XII IIS 4 SMA Negeri 2 Pontianak. Peningkatan aktivitas belajar terjadi setelah siswa melakukan kegiatan belajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together*. Pada siklus 1 rata-rata keaktifan siswa sebesar 54% dari 28 siswa, pada siklus 2 rata-rata keaktifan siswa meningkat menjadi 77% dari 28 siswa.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* pada materi formula Microsoft Excel dapat meningkatkan kerjasama antar siswa,

membantu memecahkan kesulitan belajar siswa, dan dapat meningkatkan keberanian siswa untuk bertanya, menjawab dan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.

Saran

Diperlukan waktu yang cukup untuk mempresentasikan hasil diskusi siswa sehingga semua pertanyaan dan tanggapan hasil presentasi dapat dilayani dan dibahas. Jadi alokasi waktu supaya dirancang sebaik-baiknya sehingga dalam pelaksanaannya sesuai dengan waktu yang telah dialokasikan sesuai rencana. Model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran dalam mengajarkan materi formula Microsoft Excel. Sebaiknya guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* untuk melakukan penelitian tindakan kelas pada materi berbeda dan mata pelajaran berbeda untuk memperkuat bukti hasil penelitian ini.

PUSTAKA ACUAN

- Arofah, Anastasia Anggarkusuma, dkk. 2005. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Learning Together (LT) Menggunakan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi*. Surakarta: Jurnal Tata Arta UNS, Vol. 1, No. 1, hlm. 125-134 FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Cahyadi, Nurido, dkk. 2015. *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe learning together untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan di SMK Bhineka Karya Surakarta tahun ajaran 2014/2015*. Surakarta: Jurnal Nosel Vol 4, No. 2.
- Charlinasari, Dyta. 2013. *Penerapan Metode Learning Together untuk Peningkatan Aktivitas Belajar Dalam Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja di SMK Negeri 1 Pandak*. Yogyakarta: e-Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta.
- Khoirun, Moch & Sulisty, Edy. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Learning Together Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Menjelaskan Dasar-Dasar Sinyal Video Di SMK Negeri 1 Sidoarjo*. Surabaya: Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 2 Nomor 3, Tahun 2013, 939 – 944. Universitas Negeri Surabaya.
- Kusumah, Wijaya, Dwitagama, Dedi. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.
- Lesmana, Aris. 2013. *Mengenal Formula pada Excel, Excel 2007, Excel 2010, Excel 2013*. Bandung: E-book Microsoft TechNet Wiki. [online], <http://arhiez.net> diakses 2 September 2015.
- Mediatati, Nani. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Learning Together untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI B pada Mata Pelajaran Pkn di SMK PGRI Salatiga*. Salatiga: Jurnal Penelitian Pengembangan Kependidikan. Vol.28, No.1, Juni 2012: p.39 -54.
- Mujiantini, Yenik, dkk. 2013. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Learning Together Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa Sekolah Dasar*. Surakarta: BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya Volume 2 Nomor 1, April 2013, ISSN 12302-6405 Universitas Sebelas Maret.
- Nurochmah, Azizah. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Learning Together (LT) Untuk Peningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Pokok Lembaga Sosial Kelas XII IPS 2 SMA Negeri 5 Surakarta Tahun pelajaran 2014/*

2015. Surakarta: Jurnal Penelitian Penelitian Tindakan Kelas Mahasiswa Sosiologi Antropologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.
- Rahmasari, Santika, dkk. 2014. *Penerapan Pembelajaran Learning Together (LT) Dilengkapi Adobe Flash untuk Meningkatkan Interaksi Sosial dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Hidrokarbon Kelas X.6 SMA Negeri Kebakkramat*. Surakarta: Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), Vol. 3 No. 4 Tahun 2014 Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret.
- Rohman, Arif. 2011. *Memahami Pendidikan & Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: CV. Aswaja Pressindo.
- Sardiman, A. M. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa.
- Sharan, Shlomo. 2012. *The Handbook of Cooperative Learning*. Yogyakarta: CV Familia.
- Setyowati, Yuli. 2011. *Peningkatan Apresiasi Keunikan Tari Remo melalui Learning Together Siswa Kelas VII-D SMP Negeri 12 Surabaya*, Surabaya: E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya; Volume 3, [online], http://dispendik.surabaya.go.id/surabaya_belajar/index.php?option=com_fabrik&c=form&view=form&Itemid=2&fabrik=2&tableid=2&rowid=42 diunduh 24 Juni 2016.
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyadi, HM. 2012. *Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Melalui Metode Kooperatif Model Learning Together Pada Siswa Kelas VII F SMP Negeri 21 Semarang Tahun Pelajaran 2011/2012*. Semarang: Media Penelitian Pendidikan Vol. 6 No. 2 Desember 2012.
- Syanas, Khusnul Lusi Nursyam, dkk. 2016. *Penerapan model learning together (lt) dilengkapi dengan kartu pintar untuk meningkatkan interaksi sosial dan prestasi belajar pada pembelajaran Kimia materi stoikiometri siswa kelas X MIA-1 SMA Negeri 2 Surakarta tahun pelajaran 2014/2015*. Surakarta: Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), Vol. 5 No. 1 Tahun 2016 Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret.
- Wahyuni, Sri. 2015. *Penerapan Mind Mapping Pada Pembelajaran Kooperatif Learning Together Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VIII SMPN 12 Padang*. Padang: e-journal Universitas Bung Hatta.
- Zaini, Hizam, dkk. 2010. *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada (1) Kedua orangtua, suami dan anak-anak yang telah memberikan motivasi dan doa (2) Kepala Dinas Pendidikan Kota Pontianak yang telah memfasilitasi penelitian tindakan kelas bagi guru di Kota Pontianak, (3) Ibu Dr. Hj. Sulistyarini, M.Si yang telah membimbing penelitian ini, (4) Bapak Drs. Bambang Warsita, M.Pd dan Prof Mustaji yang telah memberikan saran dan masukan terhadap penyempurnaan tulisan ini.

PERANAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PENGEMBANGAN BANK SOAL DAERAH

ROLE OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY IN REGIONAL QUESTION-BANK DEVELOPMENT

Rogers Pakpahan
Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang Kemdikbud
Jl. Gunung Sahari Raya No 4 Jakarta, Indonesia
E-mail: ropakpakro@yahoo.com

Diterima tanggal: 11 Agustus 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 23 Agustus 2016, disetujui tanggal:
02 September 2016.

ABSTRAK: Masalah yang menjadi fokus kajian adalah mengenai peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pengembangan Bank Soal Daerah sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di suatu wilayah. Tujuan kajian ini adalah untuk mendeskripsikan peranan TIK dalam pengembangan Bank Soal Daerah untuk meningkatkan mutu pendidikan. Proses pengembangan instrumen penilaian (soal standar) menggunakan internet dan komputer serta perangkatnya. Pengelolaan Bank Soal Daerah dapat dilakukan secara bersama antara satuan pendidikan dengan dinas pendidikan provinsi atau kabupaten/kota. Bank Soal Daerah dengan soal standar membantu para pendidik dalam pelaksanaan penilaian. Hasil penilaian digunakan untuk perbaikan dalam pembelajaran sehingga terjadi peningkatan mutu pendidikan. Permintaan soal oleh satuan pendidikan dilakukan dengan memanfaatkan jaringan teknologi informasi atau melalui internet sehingga kerahasiaan soal terjamin. Kajian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan TIK berperan untuk mewujudkan Bank Soal Daerah dan pengembangan soal standar yang digunakan oleh pendidik pada penilaian internal. Penggunaan soal standar oleh sekolah diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan melalui upaya sekolah menelusuri dan membandingkan hasil penilaian antarsekolah.

Kata kunci: penilaian, bank soal daerah, mutu pendidikan, soal standar.

ABSTRACT: The problem that is focused on in this study is about the role of Information and Communication Technology (ICT) in the development of Regional Question-Bank in order to improve educational quality in the region. The objective of this study is to describe the role of ICT in the Regional Question-Bank development to improve educational quality. Regional Question-Bank management is carried out by educational units with provincial/district/city educational office. Regional Question-Bank with standardized questions supports teachers performing assessment. The assessment result is used to improve their teaching process so that the educational quality will improve too. Question inquiry from the educational units is served through the internet that keeps its confidentiality. This study concludes that ICT plays roles in Regional Question-Bank development as well as its standardized content that will be used by teachers for their internal assessment. The usage of standardized questions by schools is expected to be able to improve educational quality through inter-school assessment comparison.

Keywords: assessment, regional question-bank, educational quality, standardized questions.

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional berupaya menghasilkan bangsa Indonesia yang kreatif untuk mengelola dan memelihara kekayaan alam dan budaya Indonesia serta untuk mendukung pelaksanaan pembangunan nasional. Proses kegiatan pendidikan terwujud di masyarakat dan di satuan pendidikan melalui interaksi antara warga dengan warga dan peserta didik dengan pendidik. Proses interaksi tersebut merupakan kegiatan belajar-mengajar atau pembelajaran (Prayitno, 2009). Proses pembelajaran diarahkan untuk pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Pasal 4 ayat (1) UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa. Bunyi pasal tersebut mengimplikasikan bahwa paradigma multikulturalisme menjadi salah satu perhatian dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia. Dalam kerangka itulah dikembangkan suatu kurikulum untuk seluruh mata pelajaran yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan yang berlaku secara nasional.

Tujuan pendidikan dalam kurikulum merupakan desain bangsa Indonesia di masa depan. Pengembangan kurikulum di negara kita dilakukan di awal masa kemerdekaan dan berlanjut hingga saat ini. Pengembangan kurikulum dilakukan dalam rangka pengaturan kehidupan dengan sesama manusia (Tilaar, 2015) yang cenderung berubah sehingga penting untuk ditanamkan melalui pendidikan. Arah tujuan pendidikan dalam kurikulum diharapkan menghasilkan lulusan berkualitas tinggi sesuai dengan tuntutan kebutuhan masyarakat. Lulusan yang berkualitas diharapkan memberikan kontribusi dalam pembangunan bangsa. Tujuan pendidikan mencakup aspek akademik, keterampilan hidup, dan nilai-nilai yang memotivasi peserta didik. Pelaksanaan pendidikan memuat konten dan kompetensi yang diharapkan dikuasai oleh peserta didik. Konten kurikulum berubah dari waktu ke waktu sesuai perkembangan suatu bangsa dan tuntutan zaman namun harus tetap mempertimbangkan

kebutuhan peserta didik (White, 2005). Konten tersebut merupakan bagian dari interaksi pendidik dengan peserta didik melalui pembelajaran di satuan pendidikan.

Proses pembelajaran dilakukan pendidik dengan peserta didik di ruang atau di luar kelas untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Pembelajaran dilakukan pendidik secara tatap muka dengan bantuan berbagai media pembelajaran. Dewasa ini, proses pembelajaran telah memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, yang disebut *e-learning*.

Pembelajaran dengan *e-learning* memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang abstrak dan jauh dari penalaran peserta didik menjadi lebih mudah dipahami. Melalui simulasi, suatu materi abstrak dapat dilakukan di depan kelas untuk membantu mempermudah pemahaman peserta didik. Penggunaan TIK dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengembangkan kreativitasnya dalam penyiapan bahan belajar sehingga proses pembelajaran berlangsung menarik, menyenangkan, dan interaktif (Nurhayati, 2016). Penerapan TIK dalam pembelajaran membuka peluang kepada peserta didik untuk dapat belajar dimana saja sepanjang ada kemauannya. Pembelajaran dengan TIK memungkinkan peserta didik mencari materi pelajaran lebih mudah dan tidak hanya pada buku pelajaran yang ditentukan oleh satuan pendidikan.

Penilaian dilakukan untuk mengetahui hasil proses pembelajaran yang dilakukan secara internal dan eksternal (Nitko dan Susan, 2011). Penilaian internal atau kelas merupakan penilaian oleh satuan pendidikan selama proses atau di akhir pembelajaran. Penilaian eksternal merupakan penilaian oleh lembaga lain atau di luar satuan pendidikan. Penilaian internal dilakukan dalam bentuk penilaian tertulis, penilaian praktik, penilaian produk, penilaian proyek, portofolio, dan penilaian sikap atau penilaian diri (Uno dan Nina, 2012). Penilaian eksternal dilakukan dengan uraian dan pilihan ganda. Bentuk penilaian tersebut diterapkan pendidik selama proses pembelajaran sehingga penilaian meliputi aspek

pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam praktiknya, para pendidik lebih mengutamakan penilaian tertulis (Panjaitan, 2014).

Dalam pelaksanaan penilaian internal, pendidik membutuhkan banyak soal standar dan yang dikembangkan oleh pendidik di satuan pendidikan. Kemampuan pendidik dalam pengembangan soal standar dirasakan masih kurang (Basuki dan Hariyanto, 2014). Kekurangan ini perlu mendapat perhatian agar soal-soal yang dikembangkan menjadi lebih berkualitas, paling tidak dari segi konstruksi. Penilaian internal terdiri atas ujian harian, ujian tengah semester, dan ujian kenaikan kelas. Instrumen penilaian dikembangkan secara langsung oleh pendidik dan peran ini dapat digantikan oleh lembaga yang disebut bank soal daerah. Pengembangan bank soal daerah dilakukan dalam konteks otonomi daerah dan desentralisasi pendidikan.

Penggunaan TIK dalam pendidikan tidak hanya dalam proses pembelajaran, tetapi juga dalam penilaian (ujian). Pemanfaatan TIK dalam ujian, pada awalnya berfungsi untuk administrasi tes, penilaian, dan interpretasi tes (Gregory, 2013). Dewasa ini, pemanfaatan TIK dalam ujian semakin meluas seperti uji kompetensi guru, dan ujian nasional berbasis komputer (Pakpahan, 2016). Oleh karena itu, pengembangan bank soal daerah yang berbasis TIK sangat memungkinkan.

Berdasarkan pemikiran yang telah dikemukakan, permasalahan utama dalam kajian ini adalah bagaimana peranan TIK dalam mewujudkan bank soal daerah yang dapat meningkatkan mutu pendidikan di suatu wilayah. Permasalahan dalam kajian ini adalah mengenai bagaimana: (1) bentuk lembaga atau bank soal daerah; (2) peranan TIK dalam proses pengembangan soal standar pada bank soal daerah; (3) peranan TIK dalam distribusi soal standar ke satuan pendidikan; dan (4) peranan bank soal daerah dalam meningkatkan mutu pendidikan di suatu wilayah?

Tujuan kajian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan lembaga atau bank soal daerah di suatu wilayah; (2) menguraikan peranan TIK dalam pengembangan soal standar; (3) mendeskripsikan peranan TIK untuk pendistribusian soal standar ke satuan pendidikan; dan

(4) mendeskripsikan peranan bank soal daerah untuk meningkatkan mutu pendidikan di suatu wilayah. Pengembangan Bank Soal daerah yang dimaksudkan di dalam tulisan ini untuk mata pelajaran yang diajarkan pada SMP dan SMA.

KAJIAN PUSTAKA

Pengelola Pendidikan di Daerah

Pemerintah daerah (Pemda) terdiri atas pemerintah provinsi, kabupaten, dan kota (UU Nomor 23 Tahun 2014). Pemda sebagai perwakilan pemerintah pusat dengan kewenangan menyelenggarakan segala urusan pemerintahan termasuk pendidikan. Pemda provinsi menyelenggarakan pendidikan SDLB, SMPLB, SMALB, SMA, SMK, dan pendidikan tinggi; sedangkan Pemda Kabupaten/Kota menyelenggarakan pendidikan SD dan SMP. Sesuai dengan kewenangan penyelenggaraan pendidikan, pembentukan bank soal daerah untuk SMP dilaksanakan pada tingkat kabupaten/kota dan untuk SMA pada tingkat provinsi.

Provinsi dan kabupaten/kota memiliki tugas dan tanggungjawab untuk mengelola pendidikan di wilayahnya. Dalam mengelola pendidikan, provinsi dan kabupaten/kota berperan untuk melengkapi sarana/fasilitas pendidikan sehingga proses pembelajaran berdampak positif pada perkembangan peserta didik (Prayitno, 2009). Sarana pendidikan sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan (SNP) meliputi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian (Depdiknas, 2005). Standar yang ditetapkan dalam SNP diharapkan dipenuhi oleh Pemda, satuan pendidikan, dan pendidik.

SNP merupakan kriteria minimal tentang berbagai aspek yang berkaitan dalam pelaksanaan sistem pendidikan nasional dan harus dipenuhi oleh penyelenggara dan/atau satuan pendidikan di seluruh wilayah Indonesia. Pemenuhan standar tersebut diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan di tiap satuan pendidikan. Sumbangan ke delapan standar di tingkat SMA masih rendah (Raharjo, 2014), di tingkat SMP juga masih rendah (Hermawan, 2011).

Peranan standar untuk meningkatkan mutu pendidikan yang masih rendah disebabkan belum semua persyaratan dalam standar dipenuhi.

Penerapan TIK dalam Pembelajaran

Pendidikan memiliki unsur-unsur yang saling berkaitan untuk menghasilkan pendidikan berkualitas (Triwiyanto, 2014). Unsur-unsur tersebut adalah tujuan pendidikan, kurikulum, pendidik, peserta didik, interaksi edukatif, isi pendidikan, dan lingkungan pendidikan. Setiap unsur memiliki peran dalam proses pembelajaran. Tujuan pendidikan merupakan sasaran yang hendak dicapai dalam pelaksanaan pendidikan. Tujuan pendidikan dan isi pendidikan dijabarkan kedalam kurikulum. Pendidik melakukan interaksi edukatif dengan peserta didik dalam proses pembelajaran sesuai kurikulum. Interaksi edukatif berlangsung di lingkungan pendidikan. Proses interaksi antarunsur pendidikan menentukan arah pembelajaran dan kualitas pendidikan.

Penerapan TIK dalam kehidupan sehari-hari telah membantu penduduk untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Penggunaan TIK telah merambah dunia pendidikan terutama dalam proses pembelajaran. Manfaat penerapan TIK telah dirasakan oleh pendidik dan peserta didik (Siahaan, 2014). Penggunaan TIK turut mengubah proses pembelajaran di kelas atau di luar kelas dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran fleksibel. Pembelajaran dengan bantuan TIK membantu peserta didik memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak. Proses pembelajaran yang menerapkan multimedia juga membantu mempermudah peserta didik dalam belajar sehingga hasil pembelajarannya bisa lebih berkualitas. Multimedia memiliki potensi dalam penilaian melalui serangkaian tugas yang dirancang sesuai materi pembelajaran (Keppell dan Carleess, 2006). Tugas penilaian dirancang dalam multimedia, peserta didik ditugaskan untuk mengikuti penilaian yang berorientasi pada materi pembelajaran. Hasil penilaian atau tugas digunakan sebagai bahan refleksi (renungan) untuk menimbulkan kesadaran peserta didik pada materi pembelajaran.

Penerapan TIK dalam proses pembelajaran telah diterapkan di sekolah dasar (Evranita, 2009) hingga

SMA dan perguruan tinggi. Penerapan TIK dalam proses pembelajaran memungkinkan peserta didik belajar dengan lebih baik pada suatu objek materi pembelajaran. Penerapan TIK tidak hanya di sekolah formal, tetapi juga sudah digunakan di pondok pesantren (Anwas, 2015). Untuk mendukung pembelajaran di kelas, telah dikembangkan berbagai sarana pendukung pembelajaran multimedia interaktif (Waldopo, 2011). Pemanfaatan produk TIK dalam pembelajaran yaitu dengan penyediaan bahan belajar secara *online*, pembelajaran jarak jauh, pembelajaran *Moodle* dan *Facebook*, dan pembelajaran berbasis komputer (Pakpahan, 2016). Pembelajaran dengan penerapan TIK dapat meningkatkan dan menguatkan hasil pembelajaran di kelas serta menambah wawasan dan keterampilan peserta didik.

Pada akhir pembelajaran atau selama pembelajaran, dilakukan penilaian untuk mengukur hasil proses pembelajaran. Dalam proses penilaian tersebut, diperlukan instrumen standar agar hasilnya dapat dipercaya. Pemenuhan soal standar dapat diperoleh dari bank soal daerah. Dalam proses penilaian harian di satuan pendidikan yang dilakukan, pendidik mengutamakan penilaian tertulis. Sementara itu, penilaian portofolio, produk, dan proyek dilaksanakan sebagai pelengkap dalam proses penilaian di kelas.

Pengembangan bank soal daerah dapat diwujudkan sebagaimana penggunaan TIK dalam pembelajaran. Pemanfaatan potensi TIK mengubah strategi pengembangan soal standar dalam bank soal daerah. Penulis soal yang telah terlatih di bidang penulisan soal dapat menulis soal, menelaah, dan merevisi soal dari tempat tugas masing-masing tanpa harus berkumpul di suatu tempat. Pemanfaatan TIK digunakan baik untuk pengolahan data maupun untuk memperoleh karakteristik butir soal, proses penyimpanan soal, dan pendistribusian soal pada satuan pendidikan. Selama ini, pendistribusian soal, khususnya ujian nasional, selalu menemui masalah, yaitu terjadi kebocoran naskah soal dalam proses pendistribusian (Pakpahan, 2016). Penerapan TIK menjadikan pendistribusian soal menjadi lebih mudah dan lebih aman. Pemanfaatan TIK juga memudahkan para pengelola bank soal daerah untuk

melaksanakan tugas dan fungsinya dalam pengembangan soal standar.

Dalam masa otonomi daerah dewasa ini, Pemda bertanggungjawab penuh atas penyelenggaraan pendidikan sesuai wilayah pemerintahannya. Artinya, kualitas pendidikan di suatu daerah menjadi tanggungjawab dan kewenangan dari Pemda. Untuk mengukur kualitas pendidikan di wilayahnya, diperlukan instrumen penilaian atau perangkat tes, yang pengembangannya dapat dilakukan oleh bank soal daerah. Untuk itu, Pemda diharapkan dapat mewujudkan pengembangan bank soal daerah.

Penerapan TIK dalam Penilaian

Pelaksanaan ujian dengan bantuan TIK telah berkembang dengan pesat seperti pelaksanaan Uji Kompetensi Guru dan pelaksanaan Ujian Nasional Berbasis Komputer. Penerapan TIK untuk mengukur hasil belajar mahasiswa Universitas Terbuka berhasil dengan baik (Santosa, 2009). Pelaksanaan ujian nasional Pendidikan Kesetaraan secara *online* dan terbatas telah berhasil baik (Suprananto, (2012). Untuk mendukung pelaksanaan ujian berbasis komputer, dikembangkan aplikasi atau perangkat lunak (Haryanto, 2009) dan jaringan komputer, aplikasi program, pengembangan bank soal terkalibrasi, dan sumberdaya manusia (Bagus, 2013). Pelaksanaan ujian berbasis komputer atau *Computer Based Test (CBT)* terdiri atas tujuh model: (1) *Computerized Fixed Tests (CFT)*; (2) *Linear-on-the-Fly Tests (LOFT)*; (3) *Computerized Adaptive Tests (CAT)*; (4) *Stratified Computerized Adaptive Testing (AS)*; (5) *Content-Constrained CAT with Shadow Tests*; (6) *Testlet-Based CAT and Multistage Computerized Mastery Tests (combined)*; dan (7) *Computer-Adaptive Multistage Testing* (Luecht dan Sireci, 2012). Ditinjau dari segi pelaksanaan ujian, ketujuh model tersebut dapat dibedakan menjadi model CBT dan CAT. Model CBT dengan paket soal pasti/tertentu dalam komputer saat ujian dan CAT dengan sejumlah soal disesuaikan dengan peserta ujian pada saat ujian berlangsung. Melalui model tersebut, pelaksanaan penilaian harian dapat dilakukan dengan baik. Sejalan dengan kajian tersebut, pengembangan bank soal daerah dapat

diwujudkan melalui pemanfaatan TIK yang pada akhirnya dapat memenuhi kebutuhan pendidik akan soal standar dalam proses penilaian di satuan pendidikan.

Selanjutnya, metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan di dalam tulisan ini adalah analisis deskriptif terhadap berbagai dokumen pengembangan bank soal daerah dan pengalaman penulis dalam melakukan pelatihan pengembangan bank soal daerah. Analisis deskriptif dalam arti penelaahan dokumen laporan pelaksanaan pengembangan bank soal daerah yang dirangkai dengan tulisan dalam jurnal untuk mendukung fakta dan teori yang kemudian dideskripsikan dalam kajian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

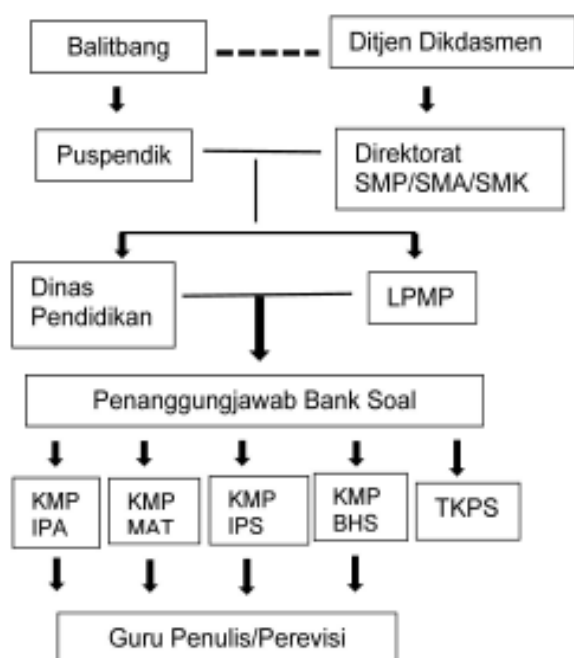
Bentuk Lembaga Bank Soal Daerah

Bank soal biasanya didefinisikan sebagai kumpulan dari butir tes (soal). Bank soal tidak hanya mengacu pada sekumpulan soal tetapi mengacu pada proses pengumpulan soal, proses penyimpanan, dan pengambilan (perakitan) soal untuk digunakan dalam penilaian. Bank soal merupakan sekumpulan butir soal yang dikembangkan berdasarkan suatu keilmuan atau konten (mata pelajaran) tertentu. Soal tersebut telah memiliki karakteristik butir seperti tingkat kesukaran, daya pembeda, reliabilitas, dan validitas. Bank soal memuat soal standar yang memiliki karakteristik butir (Bagus, 2012). Dengan demikian, bank soal daerah adalah kumpulan soal standar yang memiliki pola penyimpanan dan pengambilan butir soal serta digunakan untuk penilaian internal di daerah (provinsi, kabupaten atau kota).

Penyimpanan soal standar lebih baik menggunakan perangkat bank soal dalam komputer. Pengembangan bank soal skala kecil mungkin saja dilakukan tanpa bantuan pemanfaatan TIK. Namun dalam skala besar, pengembangan bank soal perlu memanfaatkan TIK. Hal ini disebabkan beberapa aspek pengembangan bank soal yang besar sehingga tidak mungkin dilakukan tanpa bantuan TIK. Penggunaan komputer (TIK) dalam bank soal daerah yaitu mudah dalam penyimpanan, perakitan, dan audit soal. Soal standar yang telah dikembangkan disimpan

dalam komputer dengan pengamanan yang baik hingga soal tidak tampak. Dengan bantuan perangkat komputer, soal tersebut dapat dirakit sesuai dengan permintaan satuan pendidikan dan dapat dimunculkan data statistik soal. Soal-soal yang sudah digunakan dapat di audit dan disempurnakan untuk digunakan kembali. Audit soal juga berfungsi untuk mengetahui soal yang perlu ditulis sebagai soal baru.

Aktivitas pengembangan bank soal daerah meliputi aspek pengembangan soal standar, aspek pengelolaan, dan aspek pelaporan. Aspek pengembangan soal standar meliputi penulisan kisi-kisi, penulisan soal, telaah, revisi soal, ujicoba, pengolahan data, dan seleksi butir soal. Aspek pengelolaan meliputi pengadministrasian soal, entri soal ke komputer, dan pelayanan soal pada satuan pendidikan. Aspek pelaporan meliputi proses audit soal yang sudah digunakan dan butir-butir soal yang perlu dilengkapi dalam pengembangan soal standar. Aspek-aspek tersebut merupakan rangkaian yang saling berkaitan sehingga diperoleh bank soal daerah yang berkualitas. Struktur kelembagaan bank soal daerah tampak pada Gambar 1 berikut.



----- : Koordinasi kerja
 _____ : Hubungan kerja

Gambar 1. Skema Kelembagaan Bank Soal Daerah

Penanggungjawab utama pengembangan bank soal daerah adalah Balitbang dan Ditjen Dikdasmen. Secara teknis, pengembang di tingkat kementerian yaitu Puspendik (Pusat Penilaian Pendidikan) dan Direktorat Pendidikan SMP dan SMA. Di tingkat daerah, pengembangan bank soal daerah dikoordinasikan oleh dinas pendidikan provinsi atau Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP). Penanggungjawab bank soal daerah bertugas untuk mengelola pelaksanaan pengembangan soal standar dan menghimpun soal-soal standar ke dalam komputer yang telah disiapkan untuk bank soal daerah. Dalam kelembagaan bank soal daerah, terdapat kelompok mata pelajaran (KMP) dan tim komputerisasi dan pengadministrasian soal (TKPS). KMP IPA meliputi Fisika, Kimia, dan Biologi. KMP MAT meliputi matematika. KMP IPS meliputi Pendidikan Kewarganegaraan, Ekonomi, Geografi, Sosiologi, dan Sejarah. KMP BHS meliputi Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan bahasa asing. KMP bertugas untuk penulisan kisi-kisi, penulisan soal, ujicoba, pengolahan data, seleksi butir soal, dan pemetaan soal. TKPS bertugas untuk entri soal dan data soal ke komputer, merakit soal, mengolah data ujicoba soal, dan melayani kebutuhan satuan pendidikan.

Puspendik dan Direktorat SMP/SMA bertugas untuk menyusun pedoman sebagai acuan KMP dalam pengembangan soal standar sehingga KMP dapat bekerja mandiri tanpa harus berkumpul dan tidak mengganggu kegiatan antarkelompok mata pelajaran. Puspendik mengembangkan perangkat lunak bank soal daerah yang digunakan oleh TKPS untuk administrasi soal dan KMP untuk menulis dan menelaah soal.

Dinas Pendidikan dan LPMP bertugas menyiapkan (1) sumberdaya keuangan agar setiap kegiatan dapat berjalan, dan (2) guru-guru mata pelajaran yang dapat berpartisipasi dalam pengembangan butir soal. LPMP dijadikan sebagai kedudukan bank soal daerah karena LPMP merupakan unit teknis dari kementerian. Di samping itu, LPMP memiliki sarana ruang/tempat dan widyaiswara dengan berbagai latar belakang pendidikan mata pelajaran untuk mengkoordinasikan KMP dalam pengembangan soal standar.

Peranan TIK dalam Pengembangan Soal Standar oleh Bank Soal Daerah

Pengembangan soal standar menurut Muslich (2011) yaitu penyusunan kisi-kisi, penyusunan soal, telaah, revisi, penggandaan, dan pelaksanaan ujian. Melalui prosedur tersebut diperoleh soal standar yang memiliki data statistik butir, validitas butir, dan reliabilitas sehingga dipercaya mengukur apa yang akan diukur. Senada dengan pendapat tersebut, prosedur pengembangan bank soal daerah terdiri atas pelatihan penulis soal, penyusunan kisi-kisi, penulisan soal, analisis kualitatif, ujicoba, analisis empiris, seleksi butir, bank soal, dan perakitan paket soal sesuai permintaan satuan pendidikan. Prosedur pengembangan soal standar tampak pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2, Mekanisme Pengembangan Soal Standar
Sumber: Rogers Pakpahan, 2015

Proses pengembangan bank soal daerah diawali dengan pelatihan guru mata pelajaran dan widyaiswara sebagai calon pengembang serta untuk mengisi struktur kelembagaan bank soal daerah. Pelatihan bertujuan memberikan pengetahuan dan keterampilan penulisan soal kepada guru dan widyaiswara. Selama proses latihan, diidentifikasi guru dan widyaiswara yang berminat dan bersedia bergabung dalam pengembangan bank soal daerah.

Guru yang dilatih ditugaskan sebagai penulis atau pengembang soal sesuai tahapan pengembangan soal standar dan widyaiswara sebagai koordinator atau narasumber. Tujuan penulisan soal yaitu untuk

menghimpun butir soal sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Oleh karena itu, materi dari semua kompetensi dibuatkan soal. Untuk kebutuhan penulisan soal, perlu disiapkan kisi-kisi sebagai panduan penulisan soal. Kisi-kisi memuat kriteria dari soal yang hendak disusun. Kriteria ini meliputi aspek bentuk soal, level kognitif soal, kompetensi dasar, materi, kelas, dan indikator soal.

Soal yang telah disusun dilakukan analisis soal secara kualitatif. Analisis dilakukan untuk melihat kebenaran aspek materi, konstruksi, dan bahasa dalam soal. Butir soal di telaah dan direvisi berdasarkan kaidah penulisan soal. Soal tersebut dirakit menjadi paket soal yang siap diujicobakan pada representasi dari peserta didik atau perwakilan dari populasi.

Data hasil ujicoba diolah dan digunakan untuk analisis empiris. Analisis ini menghasilkan karakteristik butir soal yang meliputi tingkat kesukaran soal, daya pembeda, persebaran jawaban, dan reliabilitas tes. Pengolahan data dapat menggunakan program dengan teori tes klasik dan teori tes modern. Hasil analisis ini digunakan untuk seleksi butir soal baik, soal revisi, dan soal ditolak. Butir soal baik dimasukkan ke dalam bank soal, soal revisi dilakukan perbaikan, dan soal ditolak selanjutnya dibuang atau tidak digunakan. Soal yang baik dalam bank soal selanjutnya dirakit sesuai dengan permintaan satuan pendidikan.

Proses pengembangan soal standar dapat menerapkan kemajuan TIK untuk mewujudkan pengembangan bank soal daerah. Sebagai contoh, untuk setiap proses atau tahapan dalam pengembangan soal standar dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi jaringan atau internet. Penyusunan kisi-kisi dapat dilakukan oleh KMP secara *online* dengan bantuan KKPS sehingga memberikan kemudahan, keamanan, dan kecepatan. Proses pengembangan bank soal daerah tampak pada Gambar 3 berikut ini.



Gambar 3: Proses Pengembangan Bank Soal Secara Online
Sumber: Nizam, 2014

Berdasarkan ilustrasi Gambar 3, tampak pengembangan butir soal dilakukan penulis (KMP) secara berkelompok di tempat tugas masing-masing tanpa harus berkumpul di suatu tempat. Penulis soal bekerja menulis soal secara *online* melalui bantuan internet dengan perangkat lunak yang disiapkan Puspendik. Soal-soal yang ditulis dapat ditelaah dan direvisi oleh KMP mata pelajaran secara *online* pada perangkat bank soal daerah. Soal tersebut dirakit untuk dipakai di sekolah sebagai langkah ujicoba untuk mendapatkan karakteristik butir. Soal-soal yang baik dikalibrasi. Hal ini berarti bahwa soal-soal tersebut disatukan dalam satu skala bank soal daerah. Soal-soal baik dapat dijadikan sebagai soal nasional dan masuk ke dalam BSN (Bank Soal Nasional). Untuk mempermudah proses pengembangan soal standar, perlu adanya kerjasama yang baik antara KMP dengan TKPS. Dengan demikian, bank soal daerah juga merupakan pemasok soal untuk bank soal nasional.

Proses atau tahapan pengembangan soal standar yang dilakukan dengan bantuan TIK mempercepat pembentukan bank soal daerah. Proses pengembangan soal standar berlangsung sesuai komitmen dan jadwal yang ditentukan bersama antara pengelola bank soal daerah dengan KMP serta TKPS. Untuk itu, perlu segera mengisi petugas atau staf atau KMP dan TKPS. Adanya bank soal daerah berarti tersedianya sehimpunan butir soal standar yang siap digunakan oleh pendidik dalam penilaian harian.

Peranan TIK dalam Distribusi Soal Standar ke Satuan Pendidikan

Proses penggunaan bank soal daerah yang memiliki soal standar siap pakai dilakukan dalam dua pola.

Pola pertama adalah pelaksanaan ujian bersama pada ujian tengah semester atau ujian akhir semester atau ujian kenaikan kelas di suatu wilayah. Untuk itu, perlu direncanakan secara seksama agar pelaksanaan ujian tersebut dapat dilakukan secara serentak. Bila pola ini yang dipilih, harus ditetapkan spesifikasi dari soal yang dibutuhkan yang meliputi aspek tingkat kesukaran, ruang lingkup materi, dan daya pembeda soal. Proses permintaan dan pendistribusian soal dilakukan dengan menggunakan TIK untuk menghindari kontak antara pengelola bank soal dengan pengguna soal dalam hal ini satuan pendidikan atau para pendidik.

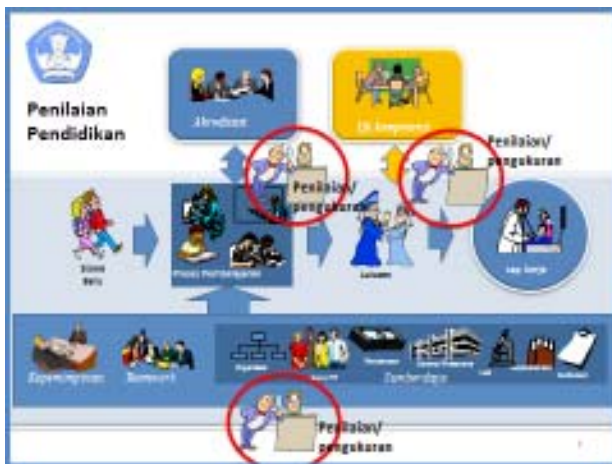
Pola kedua adalah bahwa tiap satuan pendidikan yang membutuhkan soal standar dalam ujian dapat memintanya kepada pengelola bank soal daerah. Kelebihan pola kedua ini adalah satuan pendidikan dimungkinkan untuk melakukan penilaian internal tanpa harus mengikuti kecepatan proses pembelajaran di satuan pendidikan lain. Artinya, pelaksanaan penilaian internal lebih independen tanpa harus mengikuti satuan pendidikan lain. Kelemahannya adalah bahwa bank soal daerah harus memiliki soal standar yang relatif lebih banyak. Pendistribusian soal dilakukan dengan memanfaatkan teknologi jaringan atau jaringan lokal.

Secara teori, kedua pola tersebut memungkinkan pendistribusian soal ke satuan pendidikan melalui penggunaan TIK. Peranan TIK dalam distribusi soal dilakukan secara cepat dan dapat menghemat biaya distribusi ke satuan pendidikan. Bahkan bila sarana dan prasarana satuan pendidikan mendukung, penilaian harian dapat dilakukan secara langsung atau *online* melalui penerapan TIK. Dengan demikian, pola distribusi soal ujian dilakukan secara cepat, efisien, dan efektif. Penerapan ujian *online* dapat membantu bank soal daerah untuk menghemat penggunaan soal standar dalam pelaksanaan ujian. Artinya, satu soal dapat digunakan untuk memenuhi satuan pendidikan yang berbeda-beda karena soal yang digunakan tidak tersebar seperti ujian tertulis yang menggunakan kertas.

Peranan Bank Soal Daerah untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan

Pemanfaatan bank soal daerah dilakukan dengan perakitan butir soal menjadi paket soal ujian yang sesuai dengan jenis ujian yang dilaksanakan. Perakitan paket soal ujian dapat dilakukan dengan menggunakan kisi-kisi yang memuat kriteria soal yang dibutuhkan. Pengambilan soal dapat dilakukan melalui seleksi soal berdasarkan tingkat kesukaran atau kompetensi materi pelajaran. Setiap paket soal ujian disertai dengan pedoman penggunaan tes, misalnya kriteria tingkat keberhasilan belajar peserta didik. Setelah itu, akan ditindaklanjuti dengan materi pembelajaran.

Butir-butir soal yang telah digunakan dapat digunakan kembali dengan merakit ulang dengan butir soal baru. Untuk itu, penulisan soal harus dilakukan setiap tahun agar butir soal dalam bank soal terus bertambah. Penambahan butir soal merupakan upaya untuk memvalidasi butir soal dalam bank soal. Pemanfaatan bank soal daerah tampak pada Gambar 4.



Gambar 4. Pemanfaatan Bank Soal Daerah
Sumber: Nizam, 2014

Berdasarkan Gambar 4, tampak peranan bank soal daerah di bidang penilaian, yaitu dalam penerimaan peserta didik baru, proses pembelajaran, uji kompetensi, dan penentuan kelulusan. Untuk mendukung pelaksanaan penilaian tersebut, diperlukan sejumlah butir soal standar dan hal itu dapat disediakan oleh bank soal daerah. Ketersediaan butir-butir soal standar memungkinkan

bank soal daerah melayani berbagai aktivitas dalam kehidupan masyarakat, seperti uji penempatan kerja dan akreditasi.

Adanya bank soal daerah (soal standar), para pendidik di suatu wilayah dapat meminta butir soal untuk digunakan dalam proses penilaian di satuan pendidikan. Dengan pola ini, para pendidik tidak lagi memikirkan pembuatan soal tetapi cenderung pada membandingkan hasil penilaian antarsatuan pendidikan. Hal itu dapat dilakukan karena soal yang digunakan sudah standar atau memiliki statistik butir. Selanjutnya, para pendidik dapat melakukan analisis ketercapaian materi pelajaran yang rendah atau tinggi serta mengidentifikasi faktor penyebab ketercapaian tersebut.

Peranan soal standar dalam penilaian internal adalah hasil penilaian antarsatuan pendidikan yang dapat diperbandingkan. Melalui upaya perbandingan ini diperoleh mutu atau daya serap satuan pendidikan yang rendah atau tinggi sehingga dapat ditentukan tindakan yang tepat untuk meningkatkan mutu pendidikan. Upaya perbaikan pembelajaran sesuai dengan kondisi satuan pendidikan lebih bermakna dan upaya perbaikan lebih kontekstual karena sesuai dengan hasil penilaian internal. Bank soal daerah yang memiliki sehimpunan butir soal standar memungkinkan satuan pendidikan menggunakan (meminta) soal tersebut. Dengan demikian para pendidik lebih berkonsentrasi dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Peranan bank soal daerah tampak pada penilaian. Pendidik menggunakan soal standar sehingga hasilnya dapat lebih dipercaya dan digunakan sebagai umpan balik dalam proses pembelajaran. Dengan diperolehnya hasil penilaian yang rendah ataupun tinggi, dapat ditelusuri faktor-faktor penyebabnya. Secara tidak langsung, bank soal daerah dapat meningkatkan mutu pendidikan di suatu wilayah karena proses penilaian telah menggunakan soal standar. Berbeda dengan yang terjadi selama ini di mana para pendidik menggunakan soal yang belum standar sehingga hasilnya masih diragukan berbagai pihak sehingga tidak dapat digunakan untuk membandingkan mutu satuan pendidikan.

Peranan soal standar dalam penilaian internal memungkinkan pendidik untuk lebih berkonsentrasi dalam proses pembelajaran dan hasil penilaian dapat dijadikan sebagai acuan untuk membandingkan antarsatuan pendidikan. Dengan demikian, terjadi peningkatan mutu pendidikan di satuan pendidikan secara terencana yang pada akhirnya akan meningkatkan mutu pendidikan di suatu wilayah.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa bank soal daerah dibentuk sebagai organisasi atau institusi yang dikhususkan untuk mengembangkan soal standar dengan penanggungjawab Dinas Pendidikan bersama LPMP, dilengkapi dengan KMP, dan TKPS.

Pengembangan bank soal daerah lebih cepat terwujud melalui penerapan TIK di mana proses pengembangan soal standar dilakukan secara *online* (memanfaatkan keunggulan TIK) dan soal tersebut dihimpun dalam bank soal daerah. Melalui penggunaan TIK, produksi soal standar lebih mudah, cepat, dan ekonomis untuk dilakukan.

Soal standar dalam bank soal daerah membantu pendidik dalam melaksanakan penilaian internal. Pemanfaatan TIK dalam penyusunan kisi-kisi,

penulisan soal, telaah dan revisi, ujicoba, dan pengolahan data ujicoba dapat dilakukan melalui bantuan TIK. Proses pengembangan soal standar tersebut dilakukan dengan bantuan TIK sehingga para pendidik tidak perlu meninggalkan tempat dan tugas karena proses tersebut dapat dilakukan di tempat masing-masing setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Diharapkan agar soal standar seperti ini bisa dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan mutu pendidikan di wilayahnya.

Saran

Organisasi bank soal daerah diusulkan agar dapat segera dibentuk dengan struktur penanggungjawab Dinas Pendidikan bersama LPMP, dilengkapi dengan KMP dan TKPS. Pengembangan soal standar hendaknya menerapkan keunggulan TIK, dan bila memungkinkan, pelaksanaan penilaian harian dapat dilakukan secara *online*. Setelah organisasinya jelas, dilakukan pembuatan jadwal kegiatan dari setiap kelompok agar proses pengembangan bank soal daerah lebih terarah dan kelompok-kelompok dapat melakukan aktivitas di suatu tempat yang ditentukan anggota. Untuk itu, perlu dibuatkan surat penugasan agar apa yang dikerjakan lebih terjamin dari segi keamanan dan kualitasnya serta tim lebih percaya diri untuk mengembangkan butir soal.

PUSTAKA ACUAN

- Anwas, O.M., 2015. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pesantren Rakyat Sumber Pucung Malang*. Jakarta: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Vol 21 no 3. hlm 207-220.
- Bagus, H.C. 2012. *Administrasi Ujian Nasional (UN) Dengan Menggunakan Model Computerized Adaptive Testing (CAT)*. Jakarta: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Vol18 no1 hlm 45-53.
- Bagus, H. C. 2013. *Computerized Adaptive Testing (CAT) Salah Satu Alternatif Pengganti Paper Based Test (PBT)*. Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jurnal Evaluasi & Asesmen Pendidikan. Volume II/No. 01/Juni/2013 ISSN 2303-0070. hlm. 60-72.
- Basuki, I., dan Hariyanto. 2014. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. 2005. *Himpunan Peraturan Ketentuan Bidang Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan dan Menengah.
- Evranita, S.P. 2009. *Pemanfaatan Teknologi Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Fasilitator (4), hlm. 27-33.
- Gregory. R. J., 2013. *Tes Psikologi Sejarah, Prinsip, dan Aplikasi Edisi Keenam Jilid 2 (Terjemahan)*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Haryanto. 2009. *Pengembangan Computerized Adaptive Testing (CAT) dengan Algoritma Logika Fuzzy*. Yogyakarta: Disertasi Doktor (tidak dipublikasikan), Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hermawan, I.K.D., 2011. *Evaluasi Program SMP Standar Nasional Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan*. Jurnal

- Pendidikan dan Kebudayaan. Vol 17 (6), hlm 619-635.
- Keppell, M. dan Carleess, D. 2006. Learning-oriented assessment:a technology-based case study *Assessment in Education: Principles Policy & Practice*. Vol 13 (2), hlm 179-192.
- Luecht, R, M., and Sireci, S. G. 2011. *A Review of Models for Computer-Based Testing*. College Board.
- Muslich, M. 2011. *Autentic Assessment: Penilaian Berbasis Kelas dan Kompetensi*. Bandung: Refika Atif.
- Nitko, A.J., dan Susan M. B., 2011. *Educational Assessment of Students (Sixth Edition)*. Boston, M.A: Pearson Education Inc., Publishing as Allyn & Bacon.
- Nizam. 2014. *Makalah Kepala Puspendik pada Pengembangan Bank Soal Daerah*. Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan
- Nurhayati, A.S. 2016. *Mengintegrasikan TIK Ke Dalam Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Sesuai Kurikulum 2013*. Jakarta: Pustekkom, Kemdikbud, Jurnal Teknodik Volume 20 Nomor 1, Juni 2016. hlm 029-046.
- Pakpahan, R. 2016. *Model Ujian Nasional Berbasis Komputer*. Jakarta: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 1 (1) hlm.19-35.
- Panjaitan, M.O., 2014. *Implementasi Pendekatan Belajar Aktif di Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 20 (1) Maret 2014 hlm. 194-205.
- Prayitno. 2009. *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Pusat Penilaian Pendidikan. 2013. *Disain Pengembangan Pemberdayaan Bank Soal di Daerah*. Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Putra, N., dan Hendarman. 2012. *Metodologi Penelitian Kebijakan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Raharjo, S.B. 2014. *Kontribusi Delapan Standar Nasional Pendidikan Terhadap Pencapaian Prestasi Belajar*. Jakarta: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 16 (2) hlm. 194-205.
- Rogers P. 2015. *Makalah Pengembangan Bank Soal Daerah*. Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan.
- Santosa, A. 2009. *Computerized Adaptive Testing (CAT) untuk pengukuran hasil belajar mahasiswa unistersitas terbuka*. Yogyakarta:Disertasi doktor, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Siahaan, S. 2014. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Pembelajaran: Sebuah Kajian*. Pustekkom, Kemdikbud, Jurnal Teknodik Volume 18 Nomor 3 hlm 273-283.
- Suprananto, 2012. *Model Computerized Adaptive Test (CAT) Untuk Ujian Pendidikan Kesetaraan*. Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Value Jurnal Evaluasi & Asesmen Pendidikan. 1 (03), hlm. 1-36.
- Tilaar, H.A.R., 2015. *Pedagogik Teoritis Untuk Indonesia*. Jakarta: Kompas.
- Triwiyanto, T. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Waldopo. 2011. *Analisis Kebutuhan Untuk Program Multi Media Interaktif Sebagai Media Pembelajaran*. Jakarta: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 17 (2) hlm. 244-253.
- White, R. C., 2005. *Curriculum Innovation. A Celebration of Classroom Practice. Pembaharuan Kurikulum Sebuah Perayaan Praktik Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah.
- Uno, H.B., dan Nina L. 2014. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya kepada Sdr. Drs. Sudirman Siahaan, M.Pd, atas masukan dan koreksinya terhadap konsep artikel ini sehingga pada akhirnya dapat diterbitkan.

KONTRIBUSI DIKLAT *ONLINE* TERHADAP CALON PEJABAT FUNGSIONAL PENGEMBANG TEKNOLOGI PEMBELAJARAN

ONLINE TRAINING CONTRIBUTION TO THE FUNCTIONAL OFFICIAL CANDIDATES OF INSTRUCTIONAL DESIGNERS

Arie Kurniawan

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK-Kemendikbud),
Jl. Sorowajan Baru 367, Banguntapan, Yogyakarta, Indonesia

E-mail: arie.kurniawan@kemdikbud.go.id

Sudirman Siahaan

Pusat Kurikulum dan Perbukuan (Puskurbuk-Balitbang, Kemendikbud),
Jl. Gunung Sahari Raya Nomor 4 Pasar Senen, Jakarta Pusat, DKI Jakarta, Indonesia

E-mail: pakdirman@yahoo.com

Diterima tanggal: 16 Agustus 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 29 Agustus 2016, disetujui tanggal: 10 September 2016

ABSTRAK: Masalah yang menjadi fokus di dalam penelitian ini adalah mengenai kontribusi diklat online bagi calon pejabat fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran (JF-PTP) melalui fasilitas portal Rumah Belajar (Portal Rumbel). Tujuan penelitian adalah untuk mengkaji sejauh mana kontribusi diklat online terhadap calon pejabat fungsional PTP, ditinjau dari aspek: (1) jumlah peserta; (2) persentase kelulusan; dan (3) kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam penyelenggaraan diklat online itu sendiri. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif yaitu mengolah dan menganalisis data dan informasi yang diperoleh dari responden dan dokumen serta menyajikannya secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diklat online mempunyai kontribusi yang cukup besar bagi calon pejabat fungsional PTP karena: (1) mampu meningkatkan jumlah peserta diklat bagi calon pejabat fungsional PTP; (2) mampu menghemat biaya pelaksanaan dan transportasi peserta; (3) mampu meningkatkan persentase kelulusan pada tahun pertama; dan (4) diperlukan kerjasama antara Pustekkom-Kemendikbud selaku penyelenggara diklat online dengan instansi asal peserta mengenai pemberian tugas tambahan selama mengikuti diklat online.

Kata Kunci: Diklat Online, Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran.

ABSTRACT: The problem focused in this study is about online training contribution for functional official candidates of instructional designers through the government-managed learning portal called Rumah Belajar. The aim of this study is to review online training contribution for official candidates of instructional designers from the aspects of: (1) the number of participants; (2) graduation percentage; and (3) problems encountered in the online training implementation. The method used is a descriptive analysis by processing and analyzing the data and information obtained from the respondents and available documents, and then presenting it descriptively. The result shows that online training has great a contribution for functional official candidates of instructional designers because: (1) it increases the number of online training participants for functional official candidates; (2) it saves some training cost; (3) it increases the graduation percentage at the first year; and (4) it needs some collaboration between ICT Centre for Education and Culture (Ministry of Education and Culture) and the institutions of the participants on the job awarding during the training.

Key Words: Online Training, Functional Office of Instructional Designers.

PENDAHULUAN

Di dalam lingkungan Pegawai Negeri Sipil (PNS), dikenal dua jalur pengembangan karier, yaitu melalui jabatan struktural dan jabatan fungsional. Jabatan fungsional terdiri dari dua jenis, yaitu: jabatan fungsional umum dan jabatan fungsional tertentu. Jabatan fungsional tertentu ini dikelompokkan ke dalam 2 kategori, yaitu keterampilan dan keahlian. Dengan diberlakukannya Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2014 tentang Aparatur Sipil Negara, PNS mempunyai kesempatan untuk memilih jalur pengembangan kariernya. Pengembangan karier PNS melalui jabatan fungsional tertentu yang bersifat keahlian harus memenuhi serangkaian persyaratan. Salah satu di antara persyaratannya adalah mengikuti pendidikan dan pelatihan (Diklat) dan dinyatakan lulus.

Pada umumnya, Diklat calon pejabat fungsional tertentu (di bidang apapun) dilaksanakan secara konvensional atau tatap muka dengan mengumpulkan peserta di tempat tertentu selama kurun waktu tertentu. Seiring dengan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) sebagai instansi pembina Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran (JF-PTP) merintis model Diklat *Online* bagi Calon Pejabat Fungsional PTP (Pustekkom, 2013). Tanggung jawab pelaksanaan Diklat ini dipercayakan pada Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan (Pustekkom).

Melalui berbagai pengalaman mengembangkan model/sistem pembelajaran yang inovatif yang memanfaatkan kemajuan TIK (adanya intervensi TIK) yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran (Sadiman, 2008) dan beberapa pertimbangan lainnya selama melaksanakan Diklat secara konvensional, Pustekkom merancang dan mengembangkan model Diklat *Online* bagi calon pejabat fungsional PTP. Setelah selesai melaksanakan berbagai kegiatan persiapan, Pustekkom melakukan langkah lanjutan yaitu memulai perintisan penyelenggaraan Diklat *Online*-nya pada tahun 2013.

Apabila kita melakukan telaah terhadap Diklat konvensional, beberapa kendalanya adalah: (1) pesertanya harus meninggalkan tempat pekerjaan dan keluarga; dan (2) dibutuhkan biaya yang relatif tidak sedikit untuk: (a) perjalanan peserta dari berbagai tempat asal ke tempat penyelenggaraan Diklat, dan (b) tempat akomodasi serta konsumsi selama penyelenggaraan Diklat. Memperhatikan kendala-kendala dalam penyelenggaraan Diklat konvensional sebagaimana yang telah dikemukakan, berbagai lembaga pendidikan dan/atau pelatihan berinisiatif untuk mengembangkan upaya-upaya inovatif dalam penyelenggaraan Diklat dengan memanfaatkan kemajuan TIK. Salah satu upaya inovatif yang dimaksudkan dan yang akan dibahas di dalam tulisan ini adalah Diklat Calon Pejabat Fungsional PTP secara *Online*.

Pemikiran untuk penyelenggaraan Diklat *Online* didasarkan pada perkembangan TIK yang sangat pesat dari waktu ke waktu dan yang telah memengaruhi berbagai bidang kehidupan sehari-hari termasuk bidang pendidikan (Chaeruman, 2008; Warsita, 2011). Ketergantungan orang terhadap perangkat TIK semakin hari semakin tinggi, bahkan ada sebagian orang yang tidak dapat atau sulit melepaskan dirinya dari perangkat TIK di dalam kehidupan kesehariannya.

Pengaruh TIK terhadap kehidupan sehari-hari tidak hanya terjadi di kalangan masyarakat perkotaan saja tetapi sudah menjangkau masyarakat perdesaan yang jauh dari perkotaan. Beberapa di antara faktor penyebabnya adalah: (1) biaya pengadaan fasilitas/perangkat TIK yang semakin hari semakin lebih terjangkau; (2) ketersediaan fasilitas/perangkat TIK dalam kehidupan sehari-hari yang memudahkan masyarakat untuk membelinya; dan (3) kualitas infrastruktur yang semakin membaik membuat masyarakat semakin dimudahkan melaksanakan berbagai ragam kegiatan kehidupan kesehariannya dengan dukungan TIK.

Dewasa ini, manakala kita mengunjungi berbagai lembaga pemerintah, termasuk lembaga-lembaga yang mempunyai tugas dan fungsi di bidang pendidikan dan/atau pelatihan, dapatlah dipastikan bahwa di lembaga tersebut tersedia perangkat TIK

seperti komputer, LCD proyektor, layar, dan koneksi internet. Lembaga atau kantor pendidikan, baik yang ada di pusat (di lingkungan Kemendikbud) maupun yang ada di daerah telah terkoneksi dengan Jejaring Pendidikan Nasional (Jardiknas) yang memungkinkan terjadinya koneksi internet.

Memperhatikan berbagai keadaan tersebut di atas, kemajuan TIK yang sedemikian pesat perlu dimanfaatkan secara tepat di dalam penyelenggaraan Diklat (terencana dan terpadu) yang tentunya akan dapat memberikan nilai tambah yang signifikan dan meningkatkan efisiensi. Dalam kaitan ini, Pustekkom telah merancang dan mengembangkan sebuah fasilitas pembelajaran berupa portal yang diberi nama Portal Rumah Belajar (Portal Rumbel) pada tahun 2011 (Kompas, 2011).

Salah satu fitur yang disediakan di dalam Portal Rumbel adalah Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB). Fitur inilah yang dimanfaatkan sebagai wahana untuk pelaksanaan Diklat *Online* bagi calon pejabat fungsional PTP. Sekalipun masih ada beberapa kekurangan pada fitur PKB ini, Pustekkom berketetapan untuk memanfaatkannya seraya melakukan penyempurnaan dalam proses penyelenggaraannya. Pelaksanaan Diklat *Online* calon pejabat fungsional PTP ini dimulai pada tahun 2013.

Diklat calon pejabat fungsional PTP secara konvensional atau yang sepenuhnya secara tatap muka diselenggarakan pertama kali pada tahun 2012 dan hanya diikuti oleh 17 orang PNS. Kemudian, pada tahun 2013, untuk yang pertama kali Diklat diselenggarakan secara *online* dan diikuti oleh 32 orang PNS calon pejabat fungsional PTP. Selanjutnya pada tahun 2014, jumlah peserta Diklat *Online* calon pejabat fungsional PTP mengalami peningkatan yang sangat signifikan, yaitu menjadi 181 orang PNS yang berasal dari berbagai lembaga di pusat dan daerah. Berbagai masukan terhadap penyelenggaraan Diklat *Online*, baik yang disampaikan oleh peserta maupun oleh instruktur, diterima dan ditelaah serta digunakan oleh Pustekkom untuk menyempurnakan model/sistem Diklat *Online*-nya.

Artikel hasil penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana kontribusi Diklat *Online* terhadap calon

pejabat fungsional PTP, ditinjau dari aspek: 1) jumlah peserta; 2) persentase kelulusan; dan 3) kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam penyelenggaraan Diklat *Online* itu sendiri.

KAJIAN LITERATUR

Diklat Konvensional ke Diklat *Online*

Secara umum, bentuk penyelenggaraan pendidikan atau pendidikan dan pelatihan (Diklat) dapat dibedakan menjadi: (1) secara konvensional atau tatap muka (*face-to-face or conventional learning or training*); (2) secara jarak jauh (*open or distance learning or training*); dan (3) gabungan antara tatap muka dengan jarak jauh (*blended learning or training*).

Ketiga bentuk Diklat tersebut di atas dapat memanfaatkan TIK di dalam kegiatan pembelajarannya. Sistem belajar jarak jauh dapat diselenggarakan dengan mengandalkan: (1) bahan belajar mandiri tercetak (modul) diikuti dengan seminimal mungkin atau tanpa kegiatan belajar tutorial tatap muka; (2) pemanfaatan TIK di dalam keseluruhan aktivitas belajar; dan (3) bahan belajar tercetak dan TIK, dan/atau tutorial tatap muka.

Diklat *Online* pada dasarnya merupakan suatu Diklat yang memanfaatkan internet dan berbasis *web* guna memfasilitasi pembelajaran dan proses membangun pengetahuan melalui interaksi yang bermakna (Dabbagh, 2005). Senada dengan pendapat Dabbagh ini, Jolliffe menyatakan bahwa Diklat *Online* menggunakan bantuan *server web* untuk menjembatani proses penyampaian materi pembelajaran (Jolliffe, 2001).

Pada awalnya, Diklat untuk calon pejabat fungsional PTP diselenggarakan sepenuhnya secara konvensional (tatap muka) dengan menggunakan bahan belajar mandiri tercetak (modul). Berdasarkan hasil kajian internal disimpulkan bahwa dengan Diklat konvensional, sangat terbatas jumlah PNS yang dapat dilayani. Selain itu, peserta juga harus meninggalkan tempat tugas dan keluarganya dalam kurun waktu yang relatif lama serta biaya yang dibutuhkan juga relatif besar (perjalanan, akomodasi, dan konsumsi).

Memperhatikan adanya keterbatasan Diklat konvensional di satu sisi, perkembangan TIK yang sangat pesat dan berkembangnya kebutuhan staf di

berbagai lembaga terhadap jabatan fungsional PTP di sisi yang lain, Pustekkom memutuskan untuk meninggalkan model Diklat konvensional dan sekaligus merintis penyelenggaraan model Diklat secara *online* untuk PNS yang berminat menjadi calon pejabat fungsional PTP.

Sebelum memulai upaya perintisan penyelenggaraan Diklat *Online* Calon Pejabat Fungsional PTP, Pustekkom melalui Kemendikbud telah mencanangkan "Program Layanan Teknologi Informasi dan Komunikasi Pembelajaran" pada tanggal 15 Juli 2011 (<http://edukasi.kompas.com/read/2011/07/15/18332747/Belajar.Tanpa.Batas.di.Rumah.Belajar>).

Salah satu program dari layanan TIK untuk pembelajaran yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan adalah portal Rumah Belajar yang dapat diakses melalui <http://belajar.kemdikbud.go.id>. Pada awalnya, portal Rumah Belajar ini menyediakan lima fitur, yaitu Wahana Jelajah Angkasa, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Katalog Media, Bahan Belajar Interaktif, dan Bank Soal.

Pada perkembangan berikutnya, Portal Rumah Belajar menyediakan 12 fitur, yaitu Kelas Maya, Sumber Belajar, Buku Kurikulum 2013, Wahana Jelajah Angkasa, Anugerah Kihajar, Kuliah Daring Indonesia Terbuka dan Terpadu (KDITT), Sekolah Menengah Terbuka, Klinik Konsultasi Pembelajaran, Pengembangan Profesi Berkelanjutan, Peta Budaya, Karya Komunitas, dan Klub Pompei (Kerjasama dengan Badan Pengawasan, Obat, dan Makanan) lihat Gambar 1.



(Sumber: www.belajar.kemdikbud.go.id)

Penelitian yang Relevan

Berberapa kendala yang dihadapi oleh lembaga penyelenggara Diklat secara tatap muka adalah: (1) besarnya biaya yang dikeluarkan untuk biaya akomodasi dan transportasi peserta; (2) keharusan peserta meninggalkan keluarga; dan (3) lamanya waktu pelaksanaan Diklat yang menyebabkan terbengkalainya tugas rutin sehari-hari peserta. Diklat *Online* ini diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan tersebut. Peserta yang mengikuti Diklat *Online* masih dimungkinkan untuk melaksanakan tugas sehari-harinya karena mereka tidak perlu meninggalkan tempat tugas. Selain itu, biaya transportasi juga tidak diperlukan karena peserta tidak perlu mendatangi lembaga penyelenggara Diklat.

Hasil kajian yang dilakukan oleh Epa Elfitriadi menunjukkan bahwa model *blended learning* sebagai penerapan *e-learning* di lingkungan Kementerian Agama ternyata dinilai kurang efisien dari aspek biaya dan jumlah jangkauan peserta. Model *blended learning* ini meliputi kegiatan tatap muka yang dilakukan minimal 3 kali berupa tutorial berbasis masalah pembelajaran. Ironisnya, proses tatap muka yang mengumpulkan peserta dalam satu tempat tersebut justru menjadi penyebab tingginya alokasi anggaran Diklat Jarak Jauh (DJJ) yang dilakukan.

Kekurangan lain dari model *blended learning* ini adalah kuota peserta DJJ yang berkisar antara 20-30 orang per kelas sehingga menjadikan daya serap jumlah peserta DJJ tidak berbeda secara signifikan dibandingkan dengan Diklat reguler. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, PusDiklat Teknis Kementerian Agama kemudian mengembangkan sistem DJJ dari *blended learning* menjadi DJJ *full online* karena dinilai lebih banyak keuntungannya (<http://www.pusDiklat.teknis.kemenag.go.id/index.php/berita-ilmiah/artikel/125-menuju-Diklat-jarak-jauh-fully-online>).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tentang kontribusi Diklat *Online* terhadap calon pejabat fungsional pengembang teknologi pembelajaran ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk

mencari unsur-unsur, ciri-ciri, dan sifat-sifat dari suatu fenomena. Metode ini dimulai dengan mengumpulkan data, menganalisis data, dan kemudian menginterpretasikannya. Pada pelaksanaannya, metode deskriptif dilakukan melalui: teknik survei, studi kasus, studi komparatif, studi tentang waktu dan gerak, analisis tingkah laku dan analisis dokumenter (Suryana, 2010). Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data peserta Diklat Calon Pejabat Fungsional PTP, baik secara konvensional maupun secara *online* selama tahun 2012 sampai dengan 2014 yang diperoleh dari Pustekkom Kemendikbud.

Subyek yang diteliti dalam penelitian ini adalah seluruh peserta Diklat calon pejabat fungsional PTP, baik yang mengikuti Diklat secara konvensional maupun yang mengikuti Diklat secara *online* dari mulai tahun 2012 sampai dengan tahun 2014. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif, yang artinya mendeskripsikan serta memaknai data peserta Diklat calon pejabat fungsional PTP mulai tahun 2012 sampai dengan tahun 2014.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Tabel 1 berikut ini disajikan data tentang jumlah peserta Diklat calon pejabat fungsional PTP dan lulusannya, baik yang mengikuti Diklat secara konvensional pada tahun 2012 maupun secara *online* pada tahun 2013 dan 2014.

Tabel-1: Jumlah Peserta Diklat JF-PTP dan Lulusan

Kategori	Tahun		
	2012	2013	2014
Peserta dari Pustekkom	13	0	7
Peserta dari Luar Pustekkom	4	32	174
Total peserta dan prosentase peningkatannya (%)	17	32(88,23)	181(565,62)
Lulusan dan prosentase (%)	12(70,59)	23(71,87)	101 (55,80)

Sumber: Pustekkom 2014c

Jumlah Peserta

Diklat *Online* merupakan model Diklat yang memanfaatkan kemajuan TIK dalam keseluruhan kegiatannya sehingga memungkinkan peserta mengikuti kegiatan Diklat dari tempatnya masing-masing tanpa harus meninggalkan tugas sehari-hari dan keluarganya. Oleh karena itu, setiap peserta harus memiliki pengetahuan dan keterampilan di bidang komputer dan internet.

Sebagaimana yang telah diuraikan pada bagian pendahuluan, ketetapan Pustekkom untuk merintis penyelenggaraan Diklat *Online* bagi calon pejabat fungsional PTP didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu antara lain bahwa melalui Diklat *Online*: (1) peserta masih tetap dapat melaksanakan tugas sehari-harinya dan juga tidak perlu meninggalkan keluarganya; (2) biaya penyelenggaraan Diklat *Online* relatif kecil sehingga dapat menghemat biaya perjalanan, akomodasi dan konsumsi; (3) kemajuan TIK memungkinkan peserta memanfaatkannya untuk mengikuti keseluruhan kegiatan Diklat *Online*; dan (4) adanya dukungan fasilitas/perangkat TIK yang dibutuhkan untuk mengikuti kegiatan Diklat *Online*.

Diklat secara *online* ini diterapkan juga oleh beberapa lembaga selain Pustekkom Kemendikbud karena dirasa banyak manfaatnya. Manfaat yang dimaksud antara lain mampu meningkatkan jumlah peserta dibandingkan jika Diklat dilaksanakan secara konvensional. Beberapa lembaga yang dimaksud antara lain: (1) Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (P4TK IPA) Bandung yang mulai menyelenggarakan Diklat *Online* pada tahun 2012 dengan peserta guru IPA; (2) Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bidang Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa (P4TK TK dan PLB) Bandung yang telah menyelenggarakan Diklat *Online* atau *e-training* sejak tahun 2003. (<http://etraining.tkplb.org/mod/page/view.php?id=436>); (3) Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bidang Otomotif dan Elektronika (P4TK BOE) Malang yang mulai menyelenggarakan pelatihan guru secara *online* pada tahun 2014; serta (4) Balai Diklat

Kementerian Agama di Semarang. Balai Diklat ini merupakan bagian dari Pusdiklat Tenaga Teknis Pendidikan dan Keagamaan Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama. Balai Diklat ini pernah menyelenggarakan Diklat secara *online* untuk 4 angkatan pada rentang waktu tahun 2010-2012. (<http://djj.pusdiklatteknis.kemenag.go.id/>).

Sebagai syarat untuk dapat mengikuti kegiatan Diklat *Online* Calon Pejabat Fungsional PTP, seorang PNS harus memenuhi serangkaian persyaratan, yaitu: (1) minimal berada pada pangkat Penata Muda dengan golongan ruang III/a; (2) berlatar belakang pendidikan Strata-1 (S-1)/Diploma-4 dengan disiplin ilmu pendidikan, ilmu komunikasi, dan ilmu komputer dengan berbagai derivasinya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014); (3) berkiprah/bekerja di lembaga pendidikan dan/atau pelatihan atau lembaga yang tugas dan fungsinya mengenai pengembangan atau penerapan TIK; (4) mengajukan surat permohonan yang menyatakan minatnya untuk menjadi tenaga fungsional PTP; dan (5) surat permohonan yang disetujui oleh pimpinan satuan kerja.

Sampai dengan tahun 2014, Pustekkom telah menyelenggarakan Diklat bagi calon pejabat fungsional PTP sebanyak tiga kali berturut-turut, satu kali secara konvensional (tahun 2012) dan dua kali secara *online* (tahun 2013 dan 2014). Setiap periode pelaksanaan Diklat calon pejabat fungsional PTP, jumlah peserta mengalami peningkatan. Satu hal yang menarik untuk dicermati dari Tabel-1 di atas adalah peningkatan jumlah peserta Diklat secara *online* pada tahun 2014 yang cukup signifikan yaitu dari 32 orang peserta pada tahun 2013 meningkat menjadi 181 orang peserta pada tahun berikutnya.

Setelah Diklat calon pejabat fungsional PTP dilaksanakan secara *online*, jumlah peserta dari luar Pustekkom tampak melonjak tinggi. Peserta dari Pustekkom sendiri yang berminat menjadi tenaga fungsional PTP telah memanfaatkan fasilitas *inpassing*. Peningkatan jumlah peserta yang cukup signifikan ini disinyalir terjadi karena Pustekkom sebagai instansi penyelenggara terus melakukan sosialisasi mengenai Diklat *Online* bagi calon pejabat fungsional PTP ini secara berkelanjutan ke berbagai lembaga. Hal tersebut bak gayung bersambut dengan tingginya

minat PNS untuk menjadi pejabat fungsional PTP.

Diklat *Online* calon pejabat fungsional PTP ini menawarkan beberapa keuntungan dibandingkan Diklat secara konvensional. Keuntungan yang dirasakan oleh peserta ini menyebabkan adanya peningkatan jumlah peserta Diklat pada gelombang berikutnya. Diklat yang dilaksanakan secara *online* memungkinkan PNS tetap dapat mengerjakan tugas rutinnnya selama mengikuti Diklat karena tidak perlu mendatangi lembaga penyelenggara Diklat (dalam hal ini adalah Pustekkom-Kemendikbud).

Perkembangan yang terjadi sejauh ini adalah bahwa masih sangat sedikit jumlah PNS di luar lingkungan Kemendikbud yang telah mengikuti Diklat calon pejabat fungsional PTP (masih terbatas di lingkungan Dinas Pendidikan Provinsi). Oleh karena itu, sosialisasi Diklat *Online* calon pejabat fungsional PTP ini perlu terus-menerus ditingkatkan, tidak hanya di lingkungan Kemendikbud tetapi juga di berbagai lembaga di luar Kemendikbud.

Persentase Kelulusan

Hal lain yang juga menarik untuk mendapat perhatian adalah menurunnya tingkat kelulusan peserta Diklat pada tahun ketiga (dari 71,87% menjadi 55,80%). Pertanyaannya adalah faktor-faktor apa yang menjadi penyebabnya. Proses pembelajaran pada Diklat *Online* calon pejabat fungsional PTP ini menggunakan model pembelajaran terbuka jarak jauh secara *online/daring* (dalam jaringan) dengan komposisi pembelajarannya 80% belajar mandiri, dan 20% bimbingan tutorial secara *online/daring*. Belajar mandiri tidak harus belajar sendiri, tetapi dimungkinkan juga untuk belajar di dalam kelompok kecil, yang tidak harus tergantung pada bantuan orang lain (instruktur, teman sesama peserta didik maupun orang lain (Haryono, 2001).

Salah satu ciri khas Diklat *Online* adalah adanya perbedaan ruang dan waktu antara pengajar dengan peserta, sehingga diperlukan bahan belajar yang dirancang secara khusus sehingga mampu mengatasi permasalahan tersebut. Bahan belajar tersebut disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan peserta untuk mempelajarinya tanpa bantuan dari orang lain. Semua informasi yang

diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran telah tersedia di bahan belajar tersebut sehingga peserta didik tidak perlu mencari informasi di tempat lain (Lasmono, 2011).

Bahan belajar yang dirancang secara khusus merupakan salah satu komponen dari pembelajaran jarak jauh/Diklat *Online*. Syarat yang harus dipenuhi oleh bahan belajar Diklat *Online* ini adalah: (1) rumusan tujuan belajar yang jelas; (2) dikembangkan setahap demi setahap, dikemas mengikuti alur desain pesan, seperti keseimbangan pesan verbal dan visual; (3) bahan belajar merupakan sistem pembelajaran yang lengkap, terdiri dari rumusan tujuan belajar, materi belajar, contoh/bukan contoh, evaluasi penguasaan materi, petunjuk belajar dan rujukan bacaan; (4) bahan belajar dapat disampaikan melalui berbagai media meliputi media cetak, atau komputerisasi, atau program audio/video; (5) bahan belajar bisa dikirim dengan menggunakan jasa pos, atau menggunakan teknologi canggih dengan internet dan email, atau dengan cara lain yang dianggap mudah dan terjangkau oleh peserta didik; dan (6) penyampaian bahan belajar dapat disertai dengan program tutorial yang diselenggarakan berdasarkan jadwal dan lokasi tertentu atau sesuai dengan kesepakatan bersama (Lasmono, 2011).

Bahan belajar pada Diklat *Online* harus mampu mewakili kehadiran pengajar serta mampu membelajarkan peserta Diklat. Oleh sebab itu, bahan belajar yang digunakan dalam Diklat *Online* dikemas sedemikian rupa, yaitu kombinasi antara media cetak, audio, video, komputer, serta media presentasi. Bahan belajar yang berkualitas baik akan mampu mendukung proses pembelajaran peserta Diklat, yang pada akhirnya akan memudahkan peserta Diklat mencapai tujuan pembelajaran. Tidak berlebihan jika dikatakan bahwa mutu bahan belajar Diklat *Online* menentukan tingkat kelulusan peserta Diklat.

Berdasarkan hasil penelitian, bahan belajar yang digunakan dalam program Diklat *Online* Calon Pejabat Fungsional PTP ini memiliki kualitas yang baik untuk bahan belajar modul dan media presentasi. Sebanyak 91,85% responden menyatakan bahwa bahan belajar modul mampu membantu peserta untuk mencapai kompetensi, dan 87,31% responden

berpendapat bahwa media presentasinya mudah untuk dimengerti serta memiliki materi yang aktual (Warsita, 2016).

Pembelajaran jarak jauh, dalam hal ini Diklat *Online* calon pejabat fungsional PTP, menuntut pembelajar untuk berperan sebagai subyek utama. Dia memegang kendali penuh atas dirinya, mengambil keputusan dan mengambil inisiatif atas belajarnya sendiri. Banyak peserta Diklat *Online* yang gagal mencapai kompetensi yang diharapkan karena tidak mampu mengelola proses pembelajarannya.

Berdasarkan hasil evaluasi yang sudah dilakukan, mayoritas peserta Diklat *Online* Calon Pejabat Fungsional PTP menghadapi kendala berupa: (1) kesibukan atau tuntutan pelaksanaan tugas sehari-harinya di instansi tempat bekerja; (2) tuntutan untuk melaksanakan tugas dinas keluar kota sehingga aktivitas belajarnya menjadi terganggu; (3) kondisi infrastruktur yang kurang mendukung; dan (4) pemahaman dalam mempelajari materi Diklat (Pustekkom, 2014a).

Berbagai upaya untuk menunjang pelaksanaan Diklat *Online* dilihat dari segi peserta diantaranya adalah: (1) perlu disusun materi pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta; (2) perlu ada kerjasama antara instansi asal peserta dengan Pustekkom sebagai lembaga penyelenggara Diklat *Online* calon pejabat fungsional PTP sehingga pemberian tugas tambahan ataupun tugas keluar kota dapat dipertimbangkan; dan (3) perlu diupayakan juga agar pemberian tugas keluar kota (kalau memang harus dilakukan) dapat disesuaikan dengan jadwal tutorial yang sudah ditetapkan sehingga tidak bentrok dan merugikan peserta. Dengan demikian, diharapkan peserta Diklat dapat mengikuti seluruh rangkaian aktivitas Diklat *Online* tanpa terganggu ataupun mengganggu tugas rutinnya.

Faktor-faktor Penunjang dan Penghambat Pelaksanaan Diklat *Online*

Faktor Penunjang

Beberapa faktor penunjang pelaksanaan Diklat *Online* ini adalah: (1) peserta Diklat dapat mengatur waktu dan kegiatannya sehingga dapat mengikuti

Diklat secara optimal; (2) peserta dapat mengakses dan mengunduh materi Diklat sambil beraktivitas, dan kemudian mempelajarinya kapan saja dan di mana saja, tanpa perlu meninggalkan tugas utamanya; (3) dapat berinteraksi dengan peserta Diklat dari daerah lain; (4) dapat menjangkau peserta Diklat secara luas dan *massive*; (5) memberi peluang kepada peserta Diklat untuk berkolaborasi dengan sesamanya yang tersebar di berbagai daerah/lokasi dengan latar belakang yang beragam; dan (6) biaya penyelenggaraan Diklat *Online* dinilai relatif lebih murah dibandingkan dengan Diklat secara konvensional.

Faktor Penghambat

Beberapa faktor yang menghambat pelaksanaan Diklat *Online* calon pejabat fungsional PTP, antara lain adalah: (1) beberapa tempat mempunyai koneksi internet yang relatif lambat; (2) kesibukan peserta Diklat *Online* di instansi tempat tugasnya yang cukup menyita waktu sehingga mengurangi porsi waktu untuk kepentingan kegiatan belajar mandiri; dan (3) ketersediaan sumber tenaga listrik di beberapa daerah yang kurang stabil.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Diklat *Online* memiliki kontribusi yang besar bagi peningkatan jumlah calon pejabat fungsional PTP karena mampu: (1) melayani peserta Diklat dalam jumlah yang besar tanpa harus meninggalkan rutinitas sehari-hari di tempat kerja mereka; (2) menghemat biaya terutama biaya akomodasi dan transportasi peserta Diklat, karena mereka tidak perlu mendatangi tempat pelaksanaan Diklat; dan (3) meningkatkan

persentase kelulusan peserta Diklat *Online* pada tahun pertama sekalipun pada tahun kedua terdapat penurunan yang kemungkinan disebabkan oleh kesibukan peserta sehingga mereka tidak bisa aktif mengikuti proses pembelajaran. Selain berkontribusi, Diklat *Online* juga mempunyai beberapa hambatan dalam penerapannya, yaitu antara lain: beberapa tempat memiliki koneksi internet yang kurang bagus (lambat/lemah) sehingga sangat mengganggu proses pembelajaran peserta Diklat terutama ketika mereka mengikuti ujian akhir, dan beberapa peserta Diklat memiliki keterbatasan waktu belajar dikarenakan melaksanakan tugas kedinasan keluar kota.

Saran

Mengingat adanya peningkatan: (1) jumlah lembaga yang mengirimkan staf dan sekaligus juga (2) jumlah peserta yang mengikuti Diklat *Online* calon pejabat fungsional PTP, kegiatan sosialisasi jabatan fungsional PTP ke berbagai lembaga pendidikan dan Diklat, baik di dalam maupun di luar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, perlu terus ditingkatkan melalui berbagai media.

Memperhatikan adanya penurunan tingkat atau persentase kelulusan peserta Diklat *Online*, perlu dilakukan evaluasi terhadap model/sistem Diklat *Online* beserta komponennya agar semakin baik dan menarik, sehingga mempermudah peserta dalam: (1) memahami materi Diklat *Online*, dan (2) mengikuti keseluruhan kegiatan Diklat *Online*.

Pustekkom-Kemendikbud sebagai instansi penyelenggara Diklat *Online* calon pejabat fungsional PTP perlu melakukan kerjasama dengan instansi asal peserta Diklat, sehingga selama mengikuti Diklat *Online*, peserta tidak diberikan tugas tambahan yang akan mengganggu proses belajarnya.

PUSTAKA ACUAN

- Chaeruman, Uwes A. 2008. *Mendorong Penerapan E-learning di Sekolah*, artikel dalam Jurnal Ilmiah TEKNODIK Vol. XII No. 1, Ciputat-Tangerang Selatan: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan-Kementerian Pendidikan Nasional.
- Dabbagh, Nada dan Bannan-Ritland, Brenda. 2005. *Online Learning: Concepts, Strategies, and Application*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Haryono, Anung. 2001. *Belajar mandiri: konsep dan penerapannya dalam sistem pendidikan dan pelatihan terbuka/jarak jauh*. Sumber: <http://lppm.ut.ac.id/ptjj/PTJJ%20Vol%202.2%20september%202001/22anung.htm> (diakses tanggal 25 Februari 2015).

- Jolliffe, Alan & Ritter, Jonathan & Stevens, David. 2001. *The Online Learning Handbook: Developing and Using Web-Based Learning*. London: Kogan Page.
- Kompas.com. 2011. "*Belajar Tanpa Batas di Rumah Belajar*". Sumber: Website: <http://edukasi.kompas.com/read/2011/07/15/18332747/Belajar.Tanpa.Batas.di.Rumah.Belajar> (diakses tanggal 16 Februari 2015).
- Lasmono, Suharto. 2011. *Modul belajar mandiri pada pendidikan terbuka jarak jauh*. Ciputat-Tangerang Selatan: Pustekkom-Kemdiknas.
- Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika. *Diklat Online Guru Matematika*. Sumber: <http://Diklatonline.p4tkmatematika.org/> (diakses tanggal 18 Februari 2015).
- Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (P4TK IPA) Bandung. *Diklat Online Guru IPA*. Sumber: <http://118.98.221.68/files/pedoman.pdf> (diakses tanggal 18 Februari 2015).
- Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bidang Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa (P4TK TK dan PLB) Bandung. *Penyusunan dan Penyelesaian KTI*. Sumber: <http://etraining.tkplb.org/mod/page/view.php?id=436> (diakses tanggal 18 Februari 2015).
- Pustekkom-Kemdikbud, 2013. *Panduan Orientasi Peserta Diklat Online Calon Pejabat Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran*. Ciputat-Tangerang Selatan: Pustekkom-Kemdikbud.
- Pustekkom-Kemdikbud, 2014a. *Laporan Evaluasi Program Pendidikan dan Pelatihan Calon Pejabat Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran Secara Online/Daring*. Ciputat-Tangerang Selatan: Pustekkom-Kemdikbud.
- Pustekkom-Kemdikbud, 2014b. *Petunjuk pelaksanaan pendidikan dan pelatihan Calon Pejabat fungsional pengembang teknologi pembelajaran secara online/daring*. Ciputat-Tangerang Selatan: Pustekkom-Kemdikbud.
- Pustekkom-Kemdikbud, 2014c. *Data peserta Diklat calon pejabat fungsional PTP tahun 2012-2014*. Ciputat-Tangerang Selatan: Pustekkom-Kemdikbud.
- Sadiman, Arief S. 2008. *Pemanfaatan ICT untuk Pendidikan Pencegahan HIV/AIDS di Daerah Perbatasan Greater Mekong Subregion*, artikel dalam Jurnal Ilmiah TEKNODIK Vol. XII No. 1, Ciputat-Tangerang Selatan: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan-Kementerian Pendidikan Nasional.
- Suryana. 2010. *Metodologi Penelitian: model praktis penelitian kuantitatif dan kualitatif*, bahan ajar perkuliahan. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2014 tanggal 15 Januari 2014 tentang Aparatur Sipil Negara. Jakarta: Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia. Sumber Internet: http://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU5-2014_Aparatur_Sipil_Negara.pdf. (diakses tanggal 2 Maret 2015).
- Warsita, Bambang. 2011. *Landasan Teori dan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran*, artikel dalam Jurnal Ilmiah TEKNODIK Vol. XV No. 1 (Terakreditasi LIPI), Ciputat-Tangerang Selatan: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan-Kementerian Pendidikan Nasional.
- Warsita, Bambang. 2016. *Evaluasi bahan belajar Diklat online calon pejabat fungsional pengembang teknologi pembelajaran*, artikel dalam Jurnal Ilmiah TEKNODIK Vol. 20 No. 1, Ciputat-Tangerang Selatan: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Website: <http://edukasi.kompas.com/read/2011/07/15/18332747/Belajar.Tanpa.Batas.di.Rumah.Belajar> (diakses tanggal 2 Maret 2015).
- Website: <http://djj.pusdiklatteknis.kemenag.go.id/> (diakses tanggal 18 Februari 2015).
- Website: www.belajar.kemdikbud.go.id/ptp/ (diakses tanggal 17 Februari 2015).
- Website: <http://www.pusdiklatteknis.kemenag.go.id/index.php/berita-ilmiah/artikel/125-menuju-Diklat-jarak-jauh-fully-online> (diakses tanggal 31 Oktober 2016).

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Dr. Oos M. Anwas yang telah memberikan masukan dan koreksinya, sehingga artikel ini dapat diterbitkan.

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA AUDIO CERITA PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK ANAK USIA DINI

NEED ANALYSIS FOR AUDIO MEDIA OF CHARACTER-EDUCATION STORY FOR EARLY-AGED CHILDREN

Suparti dan Mariana Susanti

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK)-Kemendikbud
Jl. Sorowajan Baru 367 Banguntapan, Yogyakarta, Indonesia
suparti@kemdikbud.go.id; mariana.susanti@kemdikbud.go.id

Diterima tanggal: 25 Agustus 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 12 September 2016, disetujui tanggal 18 September 2016

ABSTRAK: Metode pembelajaran yang banyak digunakan tenaga pendidik di PAUD/TK adalah bermain dengan slogan 'bermain sambil belajar'. Selain metode bermain, ada metode bercerita dan bernyanyi. Metode bercerita merupakan salah satu metode yang efektif untuk memperkenalkan nilai-nilai mulia pada anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah mendapatkan data dan informasi mengenai: (1) kemampuan guru dalam bercerita; (2) kebutuhan guru akan media audio cerita pendidikan karakter untuk PAUD; (3) media audio pendidikan karakter untuk PAUD; dan (4) nilai-nilai pendidikan karakter yang bisa disampaikan melalui media audio bercerita. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni 2016. Populasi penelitian adalah guru-guru TK di Propinsi DIY. Sebanyak 20 guru TK menjadi sampel penelitian ini dengan menggunakan teknik simple random sampling. Instrumen kuesioner dan panduan wawancara digunakan untuk menjangkau kebutuhan guru PAUD akan media audio cerita pendidikan karakter untuk anak usia dini. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kemampuan guru dalam bercerita cukup baik meskipun masih memiliki keterbatasan; (2) guru membutuhkan media audio yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter; (3) media audio pendidikan karakter yang dibutuhkan adalah cerita binatang; dan (4) nilai-nilai pendidikan karakter yang disampaikan mengacu pada kurikulum PAUD 2013. Dengan demikian, hasil penelitian menegaskan bahwa guru membutuhkan media audio dalam bentuk cerita binatang untuk membantu menanamkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini.

Kata Kunci: cerita, media audio, pendidikan karakter.

ABSTRACT: The learning methods that are most widely used by kindergarten teachers is 'by playing'. It is in accordance with their popular slogan 'learning while playing'. Beside in playing, learning can also be carried out in story telling or singing activities. Storytelling is an effective method that can be applied to introduce noble values to early-aged children. The purpose of this research is to get data and information about: (1) teachers' ability of conducting storytelling; (2) teachers' need for audio media on character education story for early-aged children; (3) audio media on character education story for early-aged children; and (4) moral values that can be delivered through audio media of storytelling. This research was done in June 2016. The population of this research was kindergarten teachers in Yogyakarta Province. The sample, 20 teachers, were taken by using simple random sampling. This research applies qualitative descriptive method by using questionnaire and interview guidance to get to know the need of early-aged children teachers. The result shows that: (1) the teachers' storytelling ability is good enough; (2) there is a need of audio media for the teachers to deliver character education; (3) the audio media required is about fables; and (4) the character values delivered refer to the 2013 curriculum of early-aged education. Based on the finding, teachers need fable audio media for them to deliver character value education to early-aged children.

Keywords: story, audio media, character education.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi yang begitu cepat telah menjadikan persaingan sumber daya manusia semakin tajam. Membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan saja tidaklah cukup. Yang tidak kalah penting adalah membekali peserta didik dengan karakter yang kuat, gigih, dan kreatif. Oleh karena itu, dalam setiap jenjang pendidikan, pengembangan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dengan komposisi yang berbeda sangat diperlukan. Semakin awal jenjang pendidikan, semakin besar komposisi pengembangan kompetensi sikap (Kemdikbud, 2015). Dengan demikian, pendidikan karakter perlu ditanamkan sejak awal atau sejak usia dini. Oleh karena itu, pengembangan karakter perlu direncanakan secara matang dan terus-menerus sehingga membentuk kebiasaan dan yang pada akhirnya menjadi perilaku dan sikap dalam kehidupan sehari-hari.

Mengingat begitu pentingnya pengembangan dan penanaman nilai-nilai karakter sejak usia dini, sebagai sebuah institusi yang memiliki tugas dan fungsi untuk mengembangkan model dan format media audio radio untuk pendidikan dan kebudayaan, Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK) memiliki andil untuk ikut mendukung upaya tersebut. Salah satu upaya tersebut adalah melalui pengembangan model-model media audio pendidikan untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Dalam rangkaian kegiatan pengembangan model media audio tersebut, tahapan awal yang dilakukan adalah kegiatan Analisis Kebutuhan (*Need Assessment*). Analisis kebutuhan adalah sebuah sarana untuk mendefinisikan dan menentukan prioritas. Kebutuhan didefinisikan sebagai sebuah kesenjangan antara hasil yang ada dan hasil yang diharapkan. Hasil yang didapatkan selanjutnya menurut Watkins, Meiers, dan Visser (2012) dapat digunakan untuk membuat sebuah keputusan. Jadi, kegiatan analisis kebutuhan merupakan sebuah proses untuk mendefinisikan apa yang dibutuhkan calon pengguna sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mereka.

Kegiatan analisis kebutuhan pada dasarnya terbagi dalam dua tahapan, yaitu analisis kebutuhan di lapangan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan di lapangan adalah sebuah proses untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran, mengetahui pengetahuan awal calon pengguna dan karakteristiknya. Sementara itu, analisis kurikulum merupakan sebuah proses untuk memetakan kurikulum dan mengidentifikasi karakteristik materi ajar, menentukan kompetensi, standar tingkat pencapaian perkembangan anak, dan menentukan isi dan karakteristik sesuai dengan karakteristik media (Suparti, 2007). Kegiatan analisis kurikulum ini biasanya diwadahi dalam sub tahapan kegiatan berikutnya yaitu pemetaan kompetensi dan materi dalam kurikulum.

Dalam konteks kegiatan analisis kebutuhan, BPMRPK berkepentingan untuk mengadakan penelitian dalam rangka mengembangkan model dan format sajian media audio pendidikan sesuai dengan kebutuhan calon pengguna di lapangan. Oleh karena itu, BPMRPK perlu menyelenggarakan sebuah studi atau analisis terkait kebutuhan media audio yang benar-benar dibutuhkan oleh calon pengguna. Salah satu media audio yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran anak usia dini adalah media audio pendidikan karakter. Hal ini didasari pada rasionalitas bahwa pembentukan karakter perlu dilakukan sejak usia dini.

Pendidikan karakter bukanlah sebuah proses menghafal materi ujian dan bagaimana teknik menjawabnya, namun memerlukan pembiasaan yang perlu dilakukan sejak usia dini. Pembiasaan itu antara lain untuk berbuat baik, berlaku jujur, sportif, malu berbuat curang, malu bersikap malas, malu membiarkan lingkungan kotor, dan lain sebagainya. Selama ini, masih ada kesenjangan antara praktik pendidikan dengan karakter anak didik (Husaini, 2010). Penjelasan tersebut mengandung pesan bahwa penanaman nilai-nilai dalam pendidikan karakter perlu dilakukan melalui pembiasaan sejak anak-anak masih berusia dini. Alasannya adalah bahwa penanaman nilai-nilai karakter pada masa kecil akan berpengaruh terhadap pertumbuhan fisik

dan perkembangan jiwa anak ketika dewasa kelak.

Beberapa metode pengajaran di PAUD yang lazim disampaikan melalui media audio adalah metode bercerita, bermain, dan bernyanyi. Ketiga metode tersebut merupakan bahan dasar, yang dalam pengolahannya dapat dikemas sedemikian rupa sehingga akan menjadi model yang tepat sesuai dengan kebutuhan calon pengguna. Seiring dengan kebijakan pemerintah Republik Indonesia yang menekankan pentingnya pendidikan karakter bagi anak usia dini. Banyak penelitian di bidang keguruan dan ilmu pendidikan yang memfokuskan diri pada pendidikan karakter melalui berbagai metode pembelajaran untuk anak usia dini. Salah satu penelitian mengenai metode bercerita untuk mengajarkan nilai-nilai karakter yang baik kepada anak usia dini dengan judul "Upaya Meningkatkan Tanggungjawab Anak dengan Metode Bercerita Bermedia Audio Visual pada Kelompok A di RA Sholichah Gempolan Kulon Trirenggo Bantul Tahun Ajaran 2013/2014" (Purwanti, 2014).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan tanggungjawab anak dengan bercerita menggunakan media audio visual pada kelompok A dan mendeskripsikan pelaksanaan metode bercerita bermedia audio visual untuk meningkatkan tanggungjawab anak pada kelompok A di RA Sholichah, Gempolan Kulon, Trirenggo Bantul. (Purwanti, 2014) Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bersifat kualitatif.

Pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan, wawancara, tes, dan dokumentasi. Keabsahan data dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bercerita bermedia audio visual dapat meningkatkan tanggungjawab anak kelompok A di RA Sholichah Gempolan Kulon Trirenggo, Bantul. Hal tersebut terbukti berdasarkan hasil observasi dan tes pada Siklus 1 dan 2 yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada anak yang mau melakukan tanggungjawab tanpa disuruh (82,72%), adanya penurunan yang signifikan pada anak yang memerlukan bimbingan (9,09%) dan anak yang belum melakukan tanggungjawabnya (18,18%).

Penelitian yang lain dengan judul "Meningkatkan Karakter Kemandirian melalui Cerita Video pada Anak Kelompok B PAUD Al-Mujadid Kota Lubuklinggau." Penelitian ini membatasi fokus penelitian pada kegiatan pembelajaran tentang kemandirian, yang meliputi kemampuan melakukan sesuatu tanpa bantuan, berani tampil di depan orang, dan tanggung jawab untuk merapikan perlengkapan makan (Rita, 2014). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemandirian anak Kelompok B di PAUD Al-Mujadid Lubuklinggau melalui cerita video.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus 1 aspek kemampuan melakukan sesuatu tanpa bantuan adalah sebesar 40%, dan pada Siklus 2 meningkat menjadi 85%. Sementara itu, untuk aspek berani tampil di depan orang sebesar 45% meningkat menjadi 85%, dan untuk aspek tanggung jawab merapikan perlengkapan makan sebesar 50% meningkat menjadi 90% (Rita, 2014). merekomendasikan kepada guru-guru PAUD untuk dapat meningkatkan karakter kemandirian anak melalui cerita video dengan tepat.

Penelitian berikutnya yang menarik untuk dipelajari adalah berjudul "Keefektifan Metode Penanaman Moral Bermuatan Pendidikan Karakter bagi Siswa Pendidikan Anak Usia Dini di Kota Semarang." (Shufiyati, 2013). Penelitian bertujuan untuk mengetahui keefektifan metode penanaman nilai moral yang bermuatan pendidikan karakter, metode penanaman moral, dan kendala yang dihadapi guru atau pendidik dalam menggunakan metode penanaman moral kepada anak usia dini di Kota Semarang. Metode yang digunakan adalah kuantitatif menggunakan metode pengumpulan data wawancara, dokumentasi, angket, dan observasi kepada kepala sekolah, guru, dan orang tua siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keefektifan metode penanaman moral bermuatan pendidikan karakter bagi siswa PAUD berada pada kategori tinggi (63,63%). Metode penanaman moral yang bermuatan pendidikan karakter adalah metode bernyanyi, bercerita, tanya jawab, pembiasaan dalam perilaku, dan karyawisata. Kendala yang

dihadapi guru atau pendidik dalam menggunakan metode penanaman moral adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal tersebut berupa penggunaan metode bercerita terutama ketersediaan alat peraga dan buku cerita; sementara dari faktor eksternal adalah kurangnya sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah, kesulitan anak untuk mengikuti perintah orangtua di rumah, terutama nilai agama dan moral.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penelitian ini memfokuskan diri pada penanaman nilai moral dengan menggunakan metode bercerita dalam bentuk media audio.

Beberapa permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian ini dirumuskan dalam serangkaian pertanyaan, yaitu: (1) seperti apakah kemampuan guru dalam bercerita kepada anak PAUD?; (2) apakah kebutuhan guru akan media audio cerita pendidikan karakter untuk menunjang pembelajaran di PAUD?; (3) seperti apakah model media audio cerita pendidikan karakter yang diperlukan?; (4) nilai-nilai karakter apa sajakah yang dapat disajikan melalui media audio tersebut?.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan data dan informasi mengenai: (1) kemampuan guru dalam bercerita kepada anak PAUD; (2) kebutuhan guru akan media audio cerita pendidikan karakter untuk mendukung pembelajaran di PAUD; (3) model media audio pendidikan karakter untuk PAUD, dan (4) nilai-nilai pendidikan karakter yang bisa disampaikan melalui media audio dengan metode bercerita.

Bagi BPMRPK, penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan model media audio cerita pendidikan karakter yang benar-benar dibutuhkan dalam mendukung pembelajaran di PAUD. Sementara bagi Pengembang Teknologi Pembelajaran, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan data dan informasi mengenai kebutuhan media audio cerita pendidikan karakter dalam mendukung pembelajaran di PAUD.

KAJIAN LITERATUR

Pengertian Analisis Kebutuhan

Analisis merupakan tahapan di mana permasalahan diidentifikasi, dan kebutuhan serta tujuan pembelajaran ditetapkan. Tahapan ini akan memberikan *blueprint* atau cetak biru dalam keseluruhan prosedur pengembangan media pada tahapan selanjutnya (Davis, 2013). Analisis merupakan tahapan pertama dalam prosedur pengembangan media. Salah satu kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah analisis kebutuhan.

Analisis kebutuhan merupakan sebuah pendekatan sistematis untuk mempelajari pengetahuan, kemampuan, atau sikap, dari calon pengguna terhadap sebuah kebutuhan akan produk atau program tertentu. Analisis kebutuhan merupakan sebuah metode untuk mempelajari apa yang telah dilakukan dan kesenjangan kebutuhan apa yang ada pada calon pengguna. Hal ini memungkinkan pendidik atau perancang untuk dapat menentukan keputusan yang tepat tentang program atau produk yang benar-benar dibutuhkan dan perlu dikembangkan (McCawley, 2009).

Dalam pengertian lain, analisis kebutuhan didefinisikan sebagai sebuah prosedur sistematis yang digunakan untuk menentukan kebutuhan, menguji sifat dan penyebabnya, serta skala prioritas untuk menentukan tindakan di masa depan. Kegiatan ini dilakukan untuk membantu perencanaan program mengidentifikasi dan memilih tugas atau pekerjaan yang tepat sebelum melakukannya (Office of Migrant Education, 2001).

Sementara itu, beberapa tahapan yang perlu dilakukan dalam kegiatan analisis kebutuhan antara lain: mengidentifikasi materi/pokok pembelajaran, mengidentifikasi media/alat bantu yang digunakan, mengidentifikasi hasil belajar dan target yang akan dicapai, mengidentifikasi karakteristik pembelajar, dan sebagainya (Jalilusril, dkk. 2012).

Dengan demikian, analisis kebutuhan merupakan sebuah proses yang berkelanjutan dalam rangka pengumpulan data dan informasi mengenai kesenjangan antara kondisi riil dan kondisi ideal guna menentukan kebutuhan akan model produk atau

program yang tepat bagi calon pengguna.

Media Audio Pendidikan

Dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi auditif mendominasi kehidupan manusia. Demikian juga dalam kegiatan pembelajaran di mana komunikasi audio banyak digunakan. Audio atau radio merupakan media pembelajaran yang berbasis bunyi atau suara. Audio sendiri berasal dari kata *audible* yang artinya suara yang dapat didengarkan secara wajar oleh telinga manusia (Waldopo, 2008). Istilah media mengacu kepada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan.

Dalam pengertian lain, media audio pendidikan dapat diartikan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif atau suara yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan anak didik sehingga terjadi proses belajar mengajar (Haryono, 2006). Dengan demikian, media audio pendidikan adalah semua jenis program yang dalam penyampaian menggunakan unsur suara untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Unsur suara pada dasarnya bisa diurai dalam tiga hal, yaitu: (1) unsur tutur, misalnya dialog, narasi, atau pun cerita (yang bisa dikombinasi dengan); (2) unsur music; dan (3) unsur efek suara untuk menghidupkan atmosfer dan suasana.

Beberapa kelebihan dari media audio antara lain jangkauannya yang relatif luas, fleksibel, dapat digunakan untuk memusatkan perhatian, dan dapat menciptakan daya imajinasi bagi pendengar (Smaldino dkk: 2008). Namun demikian, media audio juga memiliki kekurangan, yaitu antara lain sifatnya searah sehingga bila ada hal-hal yang kurang jelas peserta didik tidak bisa bertanya kepada guru audionya (Daryanto, 2016: 39).

Pendidikan Karakter untuk PAUD

Pendidikan karakter terdiri atas dua kata: pendidikan dan karakter. Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar anak didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk

memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sementara itu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), karakter berarti sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Menurut pengertian lain, karakter juga diartikan sebagai kualitas mental atau moral, akhlak atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus yang menjadi pendorong dan penggerak, serta membedakannya dengan individu lain (Muhtadi, 2010).

Pendidikan karakter bukanlah sekadar pendidikan moral yang mengajarkan mana yang benar dan yang salah, namun juga mengintegrasikan nilai-nilai yang baik dalam diri anak sehingga menyatu dalam perilaku mereka sehari-hari. Oleh karena itulah pendidikan karakter sebaiknya diterapkan pada anak sejak usia dini. Tujuan penanaman sikap sejak usia dini adalah untuk: (1) membangun pemahaman anak tentang sikap, nilai, dan perilaku baik; (2) membiasakan anak melakukan dan menerapkan sikap yang baik; dan (3) membangun karakter anak yang mendukung keberhasilan di jenjang pendidikan selanjutnya (Kemdikbud, 2015).

Pendidikan karakter merupakan sebuah upaya untuk menghasilkan anak didik yang bukan hanya cerdas secara akademik, namun juga bermoral dan berprestasi yang baik. Penerapan pendidikan karakter sejak usia dini merupakan sebuah langkah yang tepat karena masa keemasan (*golden age*) merupakan saat yang tepat untuk meletakkan dasar nilai karakter yang baik untuk mendukung perkembangan anak di masa berikutnya. Dengan pengembangan karakter yang baik, anak akan tumbuh menjadi pribadi yang baik dan mulia. Agar pendidikan karakter mengena di hati anak, dibutuhkan sebuah metode pendidikan karakter yang tepat bagi anak usia dini, salah satunya melalui bercerita. Hal ini sangat relevan karena anak usia dini cenderung memiliki daya imajinasi yang tinggi (Nuryanto, 2015: 108).

Kompetensi Sikap dalam Kurikulum 2013 untuk PAUD

Penanaman sikap pada pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam membangun karakter anak sejak dini. Penanaman sifat ini dapat dilakukan melalui pembiasaan dan keteladanan. Tidak mengherankan apabila penanaman sikap menempati prioritas utama dibandingkan dengan pengembangan pengetahuan dan keterampilan. Pengembangan sikap, seperti tertuang dalam kurikulum 2013 PAUD, mencakup seluruh aspek perkembangan, yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial-emosional, bahasa dan seni. Dalam struktur kurikulum 2013, pengembangan sikap ini mencakup kompetensi inti sikap spiritual-KI.1 Spiritual dan Kompetensi Inti Sikap Sosial-KI.2 Sosial. Yang termasuk dalam KI.1 Sikap Spiritual adalah *"Menerima ajaran agama yang dianutnya"* dan *"Mencerminkan kecerdasan spiritual sebagai sikap kesadaran mengenal agama yang dianutnya."* Sementara itu yang termasuk dalam KI.2 Sikap Sosial adalah *"Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman. Mencerminkan kecerdasan sosial-emosional sebagai sikap dan perilaku yang mengenal perasaan diri, orang lain, dan nilai-nilai sosial yang sesuai dengan norma serta budaya yang berlaku."* (Kemdikbud, 2015).

Kompetensi Inti Sikap ini selanjutnya dikembangkan menjadi Kompetensi Dasar (KD) yang memuat berbagai nilai-nilai karakter yang diharapkan akan tercapai di akhir program PAUD. Berikut tabel KD dalam struktur kurikulum PAUD 2013 (Tabel 1).

Tabel 1. Kompetensi Inti Sikap dalam Kurikulum 2013 untuk PAUD

Kompetensi Dasar 1 Sikap Spiritual terdiri dari:	
KD 1.1	Mempercaya adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
KD 1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
Kompetensi Dasar 2 Sikap Sosial terdiri dari:	
KD.2.1	Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
KD.2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
KD.2.3	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif

KD.2.4	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis
KD.2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
KD.2.6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
KD.2.7	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
KD.2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
KD.2.9	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya
KD.2.10	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain
KD.2.11	Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri
KD.2.12	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab
KD.2.13	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur
KD.2.14	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman

Sebagaimana halnya pengembangan kompetensi pengetahuan dan keterampilan, pengembangan kompetensi sikap harus direncanakan dan diterapkan dengan secermat mungkin, agar sikap yang terbangun pada anak sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini karena pengembangan kompetensi sikap yang direncanakan dengan baik akan mendorong terbentuknya karakter sejak usia dini (Kemdikbud, 2015).

Ada banyak kualitas karakter yang dapat dikembangkan, namun secara singkat dapat didasarkan pada 9 pilar karakter yang memuat nilai-nilai luhur yang universal. Kesembilan pilar karakter tersebut yaitu: (1) cinta Tuhan dan alam semesta beserta isinya; (2) tanggung jawab, kedisiplinan, dan kemandirian; (3) kejujuran; (4) hormat dan santun; (5) kasih sayang, kepedulian, dan kerjasama; (6) percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah; (7) keadilan dan kepemimpinan; (8) baik dan rendah hati; dan (9) toleransi, cinta damai, dan persatuan. Metode penanaman nilai karakter ini dilakukan secara sistematis agar anak terbiasa berpikir yang baik, tahu mengapa dia harus berbuat baik, misalnya tahu kenapa dia harus jujur, apa akibatnya jika dia tidak jujur, dan lain sebagainya. Dengan demikian, anak bukan hanya menghafalkan nilai-nilai kebaikan melainkan juga mengetahui alasan mengapa ia harus berbuat baik. Selain itu perasaan anak perlu dibangun agar ia mencintai kebaikan dan mempraktikkannya sehingga lama kelamaan akan terbentuk karakternya (Megawangi, tt: 5).

Bercerita untuk Anak Usia Dini

Bercerita adalah kegiatan menyampaikan kisah atau cerita kepada anak melalui kata-kata, yang dapat diselingi dengan lagu atau hal menarik lainnya. Karena itu, metode bercerita penting diterapkan dalam pembelajaran untuk anak usia dini. Ada beberapa alasan yang melatarbelakanginya. Pertama, bercerita adalah metode komunikasi universal yang sangat berpengaruh kepada jiwa manusia. Metode ini sangat efektif untuk mempengaruhi jiwa anak-anak. Karena alasan inilah, mendidik dan menasehati anak melalui cerita adalah cara yang bijak dan cerdas. Selain itu, memberikan nasihat berupa cerita pada umumnya lebih berkesan daripada nasehat murni dan akan terekam jauh lebih kuat dalam memori manusia. Dengan cerita, anak dapat belajar untuk mengambil hikmah tanpa merasa digurui. Dengan kata lain, metode bercerita penting karena dapat dijadikan sebagai alat pendidikan budi pekerti yang paling mudah dicerna anak, di samping keteladanan yang dapat dilihat anak dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan bercerita, anak dapat mengembangkan kemampuan bersimpati dan berempati terhadap peristiwa yang menimpa orang lain. Anak mendapatkan contoh bagaimana menyikapi suatu permasalahan dengan baik, melakukan pembicaraan yang baik, memiliki barometer sosial (seperti patuh pada perintah orangtua, mengalah pada adik, selalu bersikap jujur, membangkitkan rasa tahu anak, dan memberikan dorongan pada anak untuk belajar menelaah kejadian-kejadian sekelilingnya) (Cholimah, 2016).

Dalam bercerita, seorang guru dapat memanfaatkan berbagai media yang dapat mendukung kejelasan dan kemenarikan cerita. Dengan memanfaatkan media dalam bercerita, guru akan terbantu dalam menyampaikan pesan cerita. Cerita yang menarik bagi anak adalah cerita yang bersumber dari pengalaman sehari-hari atau hal-hal sederhana yang mudah dicerna anak. Cara penuturannya pun harus menarik sehingga anak akan terfokus untuk mendengarkan cerita yang disampaikan. Bercerita juga dapat membantu perkembangan imajinasi anak. Dengan bercerita anak akan belajar tentang bahasa, mengenal berbagai emosi dan perasaan (Rahmawati, 2012).

Jadi, bercerita juga merupakan sarana efektif untuk mengenalkan nilai-nilai baik dan buruk yang bermanfaat dalam menanamkan pendidikan karakter pada anak. Teknik bercerita pun dapat disampaikan melalui media, misalnya media audio. Cerita yang disampaikan hendaknya juga menarik dan bersumber dari pengalaman hidup dalam keseharian anak. Cerita yang disampaikan hendaknya juga mengandung nilai-nilai kehidupan yang mudah dicerna anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan instrumen kuesioner sejumlah 18 item pertanyaan. Ke-18 item pertanyaan tersebut disusun berdasarkan 3 aspek tentang kebutuhan media audio, yaitu: aspek edukatif, teknis dan penyampaian, serta estetis. Tabel 2 menggambarkan persebaran item pertanyaan untuk menjawab tujuan penelitian ini, yaitu kemampuan guru dalam bercerita untuk anak PAUD, kebutuhan guru akan media audio cerita pendidikan karakter yang dapat membantu guru dalam menunjang pembelajaran di PAUD, media audio cerita pendidikan karakter yang sesuai, dan nilai-nilai karakter apa saja yang dapat disajikan melalui media audio tersebut (Tabel 2).

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen penelitian

Tujuan Penelitian	Pertanyaan	Butir ke-	Pilihan Jawaban
Kemampuan guru dalam bercerita untuk anak PAUD	Kemampuan guru PAUD dalam bercerita?	12	Sangat bagus/ bagus/cukup/ kurang
Kebutuhan guru akan media audio cerita pendidikan karakter yang dapat membantu guru dalam menunjang pembelajaran di PAUD	Metode pembelajaran apa yang Anda gunakan untuk mengajar?	1	Bercerita/ Bernyanyi/ Bermain/ Berdialog/ Demonstrasi/ Karya Wisata/ Lainnya
	Jika menggunakan metode bercerita, teknik bercerita seperti apa yang digunakan?	2	Bercerita secara langsung/ Membacakan buku cerita/ Boneka jari/ Cerita bergambar/ media audio visual/ media audio/ lainnya

Tujuan Penelitian	Pertanyaan	Butir ke-	Pilihan Jawaban	Tujuan Penelitian	Pertanyaan	Butir ke-	Pilihan Jawaban
Model media audio cerita pendidikan karakter yang sesuai	Apakah Anda pernah memanfaatkan media audio untuk pembelajaran di PAUD?	3	Ya/Tidak		Pesan/amanat cerita yang mengandung pendidikan karakter perlu ditegaskan secara eksplisit di akhir cerita.	11	
	Jika pernah, media audio tersebut dimanfaatkan dalam pembelajaran yang menggunakan metode apa?	4	Bernyanyi/ Ber cerita/ Menari/ Bermain/ Lainnya		Media audio cocok digunakan dalam menyampaikan cerita.	13	Setuju/ Tidak Setuju
	Berdasarkan jenisnya, pilihlah jenis cerita yang cocok disampaikan untuk anak PAUD.	5	Fabel/ cerita rakyat/ cerita keagamaan/ biografi/ fiksi		Durasi penyampaian cerita melalui media audio untuk anak PAUD adalah....	14	5-7 menit/ 8-10 menit/ 11-15 menit
	Apakah pendidikan karakter untuk PAUD cocok disampaikan melalui cerita?	6	Ya/ Tidak		Media audio perlu dilengkapi dengan petunjuk pemanfaatan.	15	Ya/Tidak
	Apakah materi cerita perlu mengacu pada tema tertentu?	8	Ya/Tidak		Casing CD media audio yang dibuat sebaiknya....	16	Cover program, sinopsis, petunjuk pemanfaatan menyatu dengan CD program/Cover program, sinopsis, petunjuk pemanfaatan terpisah dari CD program/ Masukan lain
	Tokoh cerita seperti apa yang biasanya disukai anak?	9	Tokoh fiktif berupa binatang/ tokoh fiktif berupa manusia/ tokoh fiktif dalam dunia imajiner/ gabungan dari ketiganya		Suara pencerita dan tokoh cerita harus menarik.	17	Ya/Tidak
	Bagaimanakah bahasa yang sebaiknya digunakan dalam bercerita untuk anak PAUD?	10			Musik dan efek suara diperlukan untuk mendukung cerita.	18	Ya/Tidak
				Nilai-nilai karakter yang dapat disajikan melalui media audio	Jika ya, nilai-nilai karakter apa yang perlu disampaikan dalam cerita itu?		

Sumber: Kisi-kisi Instrumen Kuesioner

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa informasi yang ingin diketahui tentang kemampuan guru PAUD dalam bercerita disampaikan ke dalam 1 butir pertanyaan; sedangkan kebutuhan guru PAUD akan tersedianya media audio cerita pendidikan karakter diuraikan ke dalam 4 butir pertanyaan. Media audio cerita pendidikan karakter yang diinginkan guru PAUD didapatkan dari 12 butir pertanyaan yang tertulis di kuesioner. Informasi mengenai nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat disampaikan melalui media audio didapatkan dari 1 butir pertanyaan.

Setelah responden mengisi kuesioner, peneliti melakukan wawancara untuk konfirmasi terhadap jawaban-jawaban yang sudah diberikan responden. Kegunaan lain dari wawancara adalah mendapatkan informasi yang lebih dalam selain dari yang dituliskan oleh responden di dalam kuesioner.

Populasi penelitian adalah guru TK di wilayah pedesaan. Sampel penelitian ini adalah guru TK di wilayah pedesaan yang ada di Kabupaten Bantul, Kabupaten Gunungkidul, dan Kabupaten Sleman Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yang menjadi peserta dalam Bimbingan Teknis Pemanfaatan Siaran Radio Pendidikan untuk Pendidikan Anak Usia Dini pada bulan Juni 2016. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. *Simple random sampling* adalah cara pengambilan sampel dari anggota populasi secara acak tanpa memperhatikan strata atau tingkatan dalam anggota penelitian tersebut. Hal ini dilakukan apabila anggota populasi dianggap homogen atau sejenis (Riduwan dan Akdon, 2013:241).

Instrumen kuesioner dibagikan kepada 20 guru TK di kabupaten Bantul, Gunungkidul, dan Sleman Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Homogenitas responden adalah wilayah TK para responden sama-sama berada di pedesaan. Rincian sebaran ke-20 TK yang menjadi responden penelitian dituliskan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Sebaran responden di Provinsi DIY

Kabupaten	Jumlah TK
Bantul	6
Gunungkidul	10
Sleman	4
Jumlah	20

Data dan informasi yang telah terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menghitung nilai maksimum, nilai minimum, frekuensi, dan persentase jawaban berdasarkan *scoring* setiap jawaban dari responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini disusun untuk menjawab empat tujuan penelitian, yaitu: (1) kemampuan guru dalam bercerita; (2) kebutuhan guru akan media audio cerita pendidikan karakter untuk PAUD; (3) model dan format sajian media audio pendidikan karakter untuk PAUD; dan (4) nilai-nilai pendidikan karakter yang bisa disampaikan melalui media audio bercerita.

Kemampuan Guru dalam Bercerita, salah satu tujuan penelitian ini adalah mengetahui kemampuan guru PAUD dalam bercerita. Hasil penelitian mengungkap bahwa sebanyak 35% responden menyatakan bahwa kemampuan guru PAUD dalam bercerita cukup bagus, dan hanya 9% responden yang menyatakan kemampuan guru PAUD untuk bercerita masih kurang. Hal ini ditampilkan dalam Diagram 4 mengenai kemampuan guru PAUD dalam bercerita.



Diagram 4. Persentase Kemampuan Guru PAUD Dalam Bercerita Menurut Responden

Kebutuhan guru akan media audio cerita pendidikan karakter untuk PAUD. Metode pembelajaran anak usia dini merupakan cara-cara atau teknik yang digunakan agar tujuan pembelajaran tercapai. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan

karakter anak akan dapat memfasilitasi perkembangan berbagai potensi dan kemampuan anak secara optimal. Dari beragam metode pembelajaran untuk anak usia dini, diketahui bahwa sebagian responden menggunakan metode bermain sebagai prioritas pertama dalam pembelajaran untuk anak usia dini. Hal ini tergambar dalam Diagram 5 mengenai metode pembelajaran yang dipakai responden dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Bermain dianggap sebagai metode pembelajaran PAUD yang efektif dan menyenangkan karena dalam bermain, anak bisa melakukan aktivitas yang mempraktikkan kemampuan dan ketrampilannya dalam kegiatan mencoba, meneliti, dan menemukan hal-hal yang baru (Diagram 5).

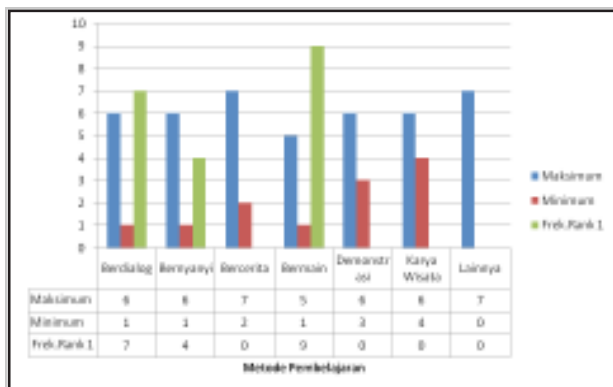


Diagram 5. Metode Pembelajaran yang digunakan Responden

Diagram 5 menunjukkan bahwa metode pembelajaran urutan kedua yang paling banyak dipilih responden adalah bercakap-cakap atau berdialog. Urutan berikutnya dalam metode pembelajaran untuk anak usia dini yang dipilih responden adalah bernyanyi. Temuan penelitian ini mengungkap bahwa metode bercerita tidak pernah dijadikan urutan pertama oleh responden. Hal ini dapat diketahui dari nilai minimum dan maksimum yang nampak adalah kisaran 2 sampai 7. Setelah dianalisis lebih lanjut ternyata tidak semua guru/sekolah memiliki materi/media audio cerita untuk mendukung pembelajaran di PAUD. Padahal, metode bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak usia dini dengan membawakan cerita kepada anak secara menarik

agar dapat mengundang perhatian anak.

Jika responden menggunakan metode bercerita, teknik bercerita yang paling banyak digunakan adalah bercerita secara langsung atau secara lisan kepada anak. Hal ini dapat dilihat dalam Diagram 6 mengenai teknik bercerita yang digunakan responden. Teknik berikutnya yang dipakai responden adalah membacakan buku cerita untuk anak, dan bercerita dengan ilustrasi gambar dari buku. Hal yang menarik dari temuan penelitian ini adalah hampir semua responden menjadikan teknik bercerita menggunakan media audio di urutan keenam (Diagram 6).

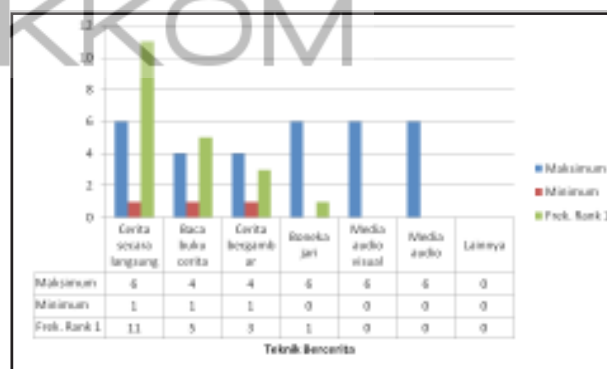


Diagram 6.

Teknik Bercerita yang Digunakan Responden

Sementara itu, sebanyak 63% responden menyatakan bahwa mereka pernah menggunakan media audio untuk pembelajaran. Menari dan bernyanyi adalah kegiatan pembelajaran yang paling banyak menggunakan media audio. Masing-masing kegiatan tersebut dipilih oleh 28% responden. Sementara itu, kegiatan bercerita menggunakan media audio dilakukan oleh 23% responden, dan sisanya (21%) menggunakan media audio untuk kegiatan bermain.

Model media audio pendidikan karakter untuk PAUD. Sementara itu, seluruh responden guru TK (100%) menyatakan bahwa media audio cocok digunakan untuk menyampaikan cerita. Pendidikan karakter untuk anak usia dini, menurut semua responden (100%), sesuai untuk disampaikan melalui cerita. Jenis cerita yang cocok untuk anak usia dini menurut sebagian besar responden adalah fabel. Haryati (2011) mengutip pengertian fabel

menurut Gero Wilpert, yaitu secara etimologis, fabel berasal dari kata dalam bahasa Latin *fibula*, yang berarti cerita yang bertujuan untuk menyampaikan kebenaran, ajaran moral, atau kebijaksanaan hidup dengan melalui penggambaran makhluk-makhluk, baik itu hewan atau tumbuhan, maupun benda mati sebagai contoh yang dianalogkan mempunyai sikap, adat istiadat dan tingkah laku yang sama dengan manusia. Berdasarkan definisi tersebut, tokoh dalam fabel sebenarnya tidak hanya binatang, tetapi bisa juga tumbuhan atau benda mati lainnya (Haryati, 2011). Meski demikian, tokoh yang dominan dalam fabel adalah binatang sehingga fabel sering disebut cerita binatang.

Temuan berikutnya dalam penelitian ini mengungkap bahwa tokoh cerita yang disukai anak adalah gabungan antara tokoh fiktif berupa binatang, manusia, dan dunia imajiner yang memiliki watak, sikap, adat istiadat yang menyerupai manusia. Hal ini dinyatakan oleh 55% responden guru TK yang secara jelas mengenai tokoh cerita yang disukai anak usia dini dapat dilihat pada Diagram 7.

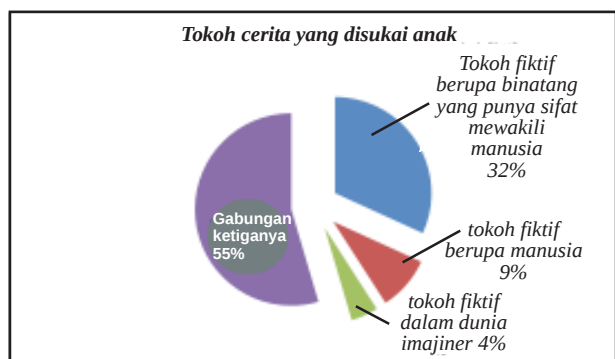


Diagram 7. Tokoh cerita yang disukai anak

Salah satu butir pertanyaan dalam kuesioner adalah apakah materi cerita perlu mengacu pada tema tertentu? Hasil pengolahan data responden menunjukkan bahwa sebanyak 79% responden menyatakan materi cerita perlu mengacu pada tema tertentu agar guru lebih fokus dalam menyampaikan cerita sehingga dapat mencapai tujuan cerita. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memahami salah satu prosedur pelaksanaan kegiatan bercerita adalah menetapkan tujuan dan tema cerita. Selain itu, semua responden (100%)

menyatakan bahwa pesan atau amanat cerita perlu disampaikan secara jelas atau eksplisit di akhir cerita. Hal ini karena tujuan kegiatan bercerita untuk anak usia dini adalah menanamkan pesan-pesan atau nilai-nilai sosial, moral, dan agama yang terkandung dalam sebuah cerita.

Nilai-nilai karakter yang dituangkan dalam cerita tersebut diharapkan responden dikemas menggunakan bahasa Indonesia, bahasa yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh anak usia dini.

Durasi media audio yang sesuai untuk menyampaikan cerita bagi anak usia dini menurut penelitian ini berkisar antara 8 sampai 10 menit (43%). Diagram 8 menunjukkan durasi media audio cerita pendidikan karakter untuk anak usia dini. Temuan ini sesuai dengan kesimpulan para ahli bahwa waktu bercerita untuk anak usia 4-8 tahun adalah 10-15 menit. Kesimpulan tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa daya pikir, kemampuan berbahasa, dan daya tangkap anak masih terbatas (Hasanah, 2014).

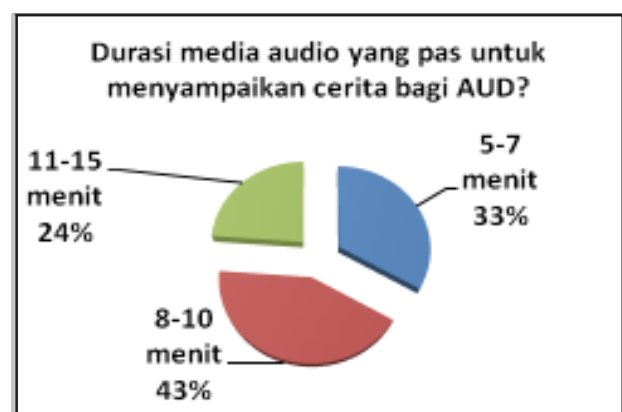


Diagram 8. Persentase durasi media audio cerita pendidikan karakter untuk AUD

Semua responden (100%) menyatakan bahwa media audio cerita pendidikan karakter perlu dilengkapi dengan panduan pemanfaatan. Panduan pemanfaatan bertujuan untuk memberi informasi kepada guru bagaimana cara memanfaatkan media audio cerita pendidikan karakter dalam kegiatan pembelajaran. Panduan pemanfaatan berisi identitas program, petunjuk umum, petunjuk khusus (sebelum, selama, dan setelah memanfaatkan program),

sinopsis cerita, evaluasi program, dan daftar pustaka (Suparti dan Susanti, 2016).

Menurut sebagian besar responden (75%), kemasan (*casing*) CD media audio sebaiknya dilengkapi dengan sampul program yang menampilkan identitas program dengan tulisan dan gambar yang menarik, mengandung sinopsis cerita, serta petunjuk pemanfaatan yang disatukan dengan CD program. Hal ini dapat dilihat pada Diagram 9 mengenai persentase *casing* media audio yang diinginkan responden. Sementara itu, semua responden juga berpandangan bahwa cerita pendidikan karakter yang disampaikan melalui media audio harus benar-benar menampilkan suara pencerita dan tokoh audio yang menarik, musik, dan efek suara juga ditampilkan untuk mendukung suasana dan menambah imajinasi anak. Musik adalah unsur hiburan yang memiliki kekuatan menentukan *mood*, menunjukkan suasana atau atmosfer, menjadi tema, melatarbelakangi sebuah dialog, sebagai penanda untuk pembukaan dan penutupan, serta dapat memberi penekanan pada kalimat atau frase tertentu (Susanti, 2015). Efek suara yang digunakan dalam produksi media audio pendidikan, khususnya yang dikembangkan oleh BPMRPK, memiliki fungsi untuk menentukan tempat, memproyeksikan tindakan nyata, dan untuk menentukan suasana/atmosfir (Susanti, 2015).

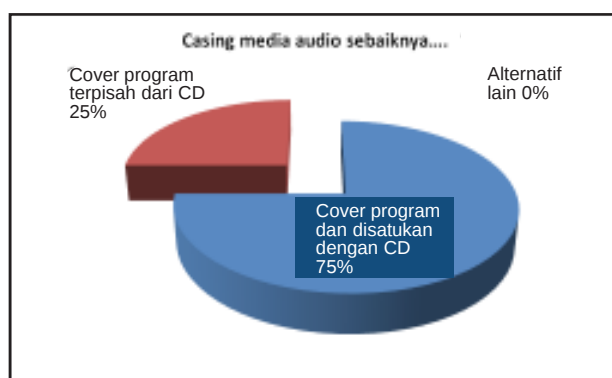


Diagram 9. Persentase casing media audio yang diinginkan responden

Nilai-nilai pendidikan karakter yang bisa disampaikan melalui media audio bercerita. Nilai-nilai pendidikan karakter yang perlu disajikan dalam kegiatan bercerita melalui media audio menurut

responden adalah ke-16 nilai pendidikan karakter. Responden menganggap bahwa nilai percaya adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya menduduki peringkat teratas, diikuti dengan nilai menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan, perilaku dapat menyesuaikan diri, perilaku jujur, rendah hati, dan santun juga menjadi nilai pendidikan karakter yang mendapat prioritas untuk dikemas dalam cerita. Dengan demikian, hasil penelitian sudah menjawab tujuan penelitian berikutnya yaitu nilai-nilai karakter apa saja yang dapat diungkap dalam media audio cerita pendidikan karakter.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang disampaikan sebelumnya, simpulan penelitian adalah sebagai berikut.

Pertama, secara umum, kemampuan guru dalam bercerita cukup bagus sekalipun sarana dan prasarannya masih terbatas.

Kedua, guru PAUD/TK sangat membutuhkan media audio cerita pendidikan karakter untuk menanamkan nilai-nilai mulia kepada anak usia dini. Simpulan ini diambil berdasarkan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa metode bercerita belum menjadi prioritas pertama dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru TK di Kabupaten Bantul, Gunungkidul, dan Sleman Provinsi DIY karena keterbatasan materi/media yang dimiliki sekolah. Teknik bercerita yang paling banyak dipakai oleh guru TK di tiga kabupaten tersebut adalah bercerita secara langsung/lisan tanpa menggunakan media bantu, seperti buku cerita, boneka jari, ilustrasi gambar, media audio, dan media audio visual. Guru TK yang menggunakan media audio untuk bercerita masih sedikit, sebagian besar menggunakan media audio untuk kegiatan bernyanyi dan menari.

Ketiga, media audio cerita pendidikan karakter yang dibutuhkan guru PAUD/TK adalah yang mendidik sekaligus menghibur. Unsur hiburan yang dimaksud adalah penggunaan musik, efek suara, dan suara tokoh audio. Pencerita juga harus menarik

dan mampu merangsang imajinasi anak usia dini. Jenis cerita yang paling disukai anak usia dini adalah fabel atau cerita binatang, tumbuhan, atau benda mati yang memiliki kebiasaan, adat istiadat, sifat, dan sikap seperti manusia. Bahasa yang dikehendaki adalah bahasa Indonesia, jelas, sederhana, dan mudah dipahami oleh anak usia dini. Durasi media audio cerita pendidikan karakter juga harus menyesuaikan dengan daya tahan anak untuk mendengarkan, yaitu berkisar antara 8-10 menit. Penggunaan media audio cerita pendidikan karakter sebagai sisipan di salah satu kegiatan pembelajaran mengharuskan guru TK mengetahui cara penggunaannya. Oleh sebab itu, diperlukan adanya panduan pemanfaatan di setiap judul program yang menjelaskan tentang petunjuk umum, petunjuk khusus (sebelum, selama, dan sesudah memanfaatkan program), sinopsis cerita, dan evaluasi. Kemasan yang menarik dan informatif juga dibutuhkan dalam pengemasan media audio cerita pendidikan karakter.

Keempat, Nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat disampaikan melalui media audio adalah ke-16 nilai pendidikan karakter, yaitu antara lain: percaya kepada Tuhan melalui ciptaan-Nya, jujur, rendah hati, suka menolong, dan sebagainya.

Hasil penelitian berguna untuk menjadi landasan bahwa guru atau pendidik TK di Kabupaten Bantul, Sleman, dan Gunungkidul Provinsi DIY membutuhkan media audio cerita pendidikan karakter yang menarik dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Saran

Hasil penelitian ini memberikan rekomendasi kepada BPMRPK Kemendikbud untuk mengembangkan model media audio cerita pendidikan karakter untuk menunjang pembelajaran guru PAUD/TK. Pendidikan karakter yang diharapkan muncul dalam cerita pendidikan karakter ini adalah semua nilai yang tercantum di dalam Kurikulum 2013, yaitu mencakup kompetensi inti sikap spiritual dan sikap sosial. Nilai-nilai karakter yang perlu diprioritaskan untuk dikemas dalam cerita pendidikan karakter adalah percaya adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya, menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan, perilaku yang mencerminkan taat kepada aturan, perilaku yang mencerminkan kemampuan untuk menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun.

PUSTAKA ACUAN

- Cholimah, Nur. 2016. *Membangun Keaksaraan pada Anak Usia Dini Melalui Model Audio Aku Baca dalam Cerita*. Yogyakarta: disampaikan pada Kegiatan Validasi Rancangan Model untuk PAUD tanggal 18 Mei 2016 di LPP Convention Center, Demangan.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Davis, Angliah L. 2013. *Using Instructional Design Principles to Develop Effective Information Literacy Instruction. The ADDIE Model*. <http://crln.acrl.org/content/74/4/205.short>. Diakses 20 Juni 2016.
- Hackbarth, Steven. 1998. *The Educational Technology Handbook: A Comprehensive Guide: Process and Products for Learning*. New Jersey: Educational Technology Publications.
- Haryati, Isti. 2011. *Fabel dalam Pengajaran Literatur dan Pendidikan Karakter*. Prosiding Seminar Nasional Pengajaran Bahasa Asing dan Pendidikan Karakter pada tanggal 10 November 2011 oleh Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Haryono. 2006. *Pengembangan Media Audio*. Disampaikan pada Pelatihan Penulisan Naskah Program Audio Pendidikan BPMR Yogyakarta 17-21 Juli 2006.
- Hasanah, L., Dharmayana, I. W., & Delrefi, D. 2014. *Meningkatkan Kemandirian Belajar Anak Dengan Menggunakan Metode Bercerita Berbantuan Media Film/VCD Pada Kelompok B1 TK Gow Curup*. Doctoral dissertation, Universitas Bengkulu.

- Husaeni, Adian. 2010. *Pendidikan Islam Membentuk Manusia Berkarakter dan Beradab*. <http://pf.uad.ac.id/wp-content/files/pendidikan-islam-membangun-manusia-berkarakter-dan-beradab.pdf>. Diakses 22 Juni 2016.
- Jalilusril, dkk. 2012. *Pengembangan Media Audio-Visual Pembelajaran Lari Jarak Pendek untuk Siswa SMP*. Jurnal Teknodik Pedagogi. Vol.2 No.1 Maret 2012.
- KBBI. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi online*. <http://kbbi.web.id/karakter>. Diakses 22 Juni 2016.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Pedoman Penanaman Sikap Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini.
- McCawley, Paul F. 2009. *Methods for Conducting an Educational Needs Assessment*. <https://www.cals.uidaho.edu/edcomm/pdf/BUL/BUL0870.pdf>. Diakses 20 Juni 2016.
- Megawangi, Ratna. tt. *Pengembangan Program Pendidikan Karakter di Sekolah: Pengalaman Sekolah Karakter*. <http://pustaka.ut.ac.id/pdfartikel/TIG101.pdf>. Diakses 22 Juni 2016.
- Muhtadi, Ali. 2010. *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Kurikulum Sekolah*. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/Implementasi%20Pendidikan%20karakter%20dalam%20kurikulum%20di%20sekolah.pdf>. Diakses 22 Juni 2016.
- Nuryanto, Sidik. 2015. *Implementasi Pendidikan Karakter dengan Dongeng pada Anak Usia Dini*. Ponorogo: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan “Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan tanggal 7 November 2015 di Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Office of Migrant Education. 2001. *Comprehensive Needs Assessment*. <https://www2.ed.gov/admins/lead/account/compneedsassessment.pdf>. Diakses 20 Juni 2016.
- Purwanti. 2014. *Upaya Meningkatkan Tanggungjawab Anak dengan Metode Bercerita Bermedia Audio Visual pada Kelompok A di RA Sholichah Gempolan Kulon Tirirenggo Bantul Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Rahmawati, Zulfrida. 2012. *Pengenalan Budaya Melalui Bercerita untuk Anak Usia Dini*. Jurnal UNY, Jurnal Pendidikan Anak, Volume 1, Edisi 1, Juni 2012.
- Riduwan dan Akdon. 2013. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika untuk Penelitian: Administrasi Pendidikan-Bisnis-Pemerintahan-Sosial-Kebijakan-Ekonomi-Hukum-Manajemen-Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Rita. 2014. *Meningkatkan Kemandirian melalui Cerita Video pada Anak Kelompok B PAUD Al-Mujadid Kota Lubuklinggau*. Skripsi. Program Sarjana Kependidikan bagi Guru dalam Jabatan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Bengkulu. Diakses dari <http://repository.unib.ac.id/8704/1/I,II,III,II-14-rit.FK.pdf> pada tanggal 21 Juni 2016.
- Shufiyati, Efta. 2013. *Keefektifan Metode Penanaman Moral Bermuatan Pendidikan Karakter bagi Siswa Pendidikan Anak Usia Dini di Kota Semarang*. Skripsi, Jurusan Politik dan Kewarganegaraan. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang. Diakses dari <http://lib.unnes.ac.id/19972/1/3301409027.pdf> pada tanggal 21 Juni 2016.
- Smaldino, Sharon E, dkk. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning*. Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Susanti, Mariana. 2015. *Pendidikan dan Hiburan dalam Drama Radio Pendidikan (Analisis Isi Naskah Drama Radio “Generasi Edu”)*. Makassar: Jurnal Pekommas Vol. 18 No. 1 Hal. 15-26 , April 2015 ISSN: 1411-0385.
- Waldopo. 2008. *Pemanfaatan Media Audio dan Radio untuk Pembelajaran: Modul 9*. Jakarta: Pustekkom Depdiknas.
- Watkins, Ryan; Meiers, Maurya; Visser, Yusra. 2012. *A Guide to Assessing Needs. Essential Tools for Collecting Information, Making Decisions, and Achieving Development Results*. Washington: The World Bank.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa artikel ini dapat diselesaikan atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian artikel ini. Secara khusus, ucapan terima kasih disampaikan kepada Dr. Purwanto selaku penyunting naskah dan Drs. Bambang Warsita, M.Pd sebagai dewan redaksi Jurnal Teknodik atas koreksi dan masukan yang diberikan.

PERBANDINGAN TINGKAT PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA MELALUI MEDIA INTERAKTIF MISCHIEF DAN KONVENSIONAL

COMPARISON THE LEVEL OF UNDERSTANDING STUDENT'S MATHEMATICAL CONCEPT USING INTERACTIVE MISCHIEF AND CONVENTIONAL MEDIA

Ismah dan Sarah Afifah

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta

Jl. KH. Ahmad Dahlan, Cirendeu-Ciputat, Tangerang Selatan, Indonesia

ismah.fr@gmail.com; sheera.cimberly@yahoo.com

Diterima tanggal: 05 September 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 21 September 2016, disetujui tanggal: 04 Oktober 2016

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan tingkat pemahaman konsep matematika siswa melalui media interaktif mischief dan media konvensional pada materi relasi dan fungsi. Objek penelitian ini adalah siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 20 Jakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Kelas VIII-1 ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol. Proses pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media interaktif mischief sedangkan kelas kontrol menggunakan media konvensional. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan hipotesis terdapat perbedaan tingkat pemahaman konsep matematika siswa melalui media interaktif mischief dan media konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat pemahaman konsep matematika siswa melalui media interaktif mischief dan media konvensional. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan yang menunjukkan hasil uji-t (dua pihak) sebesar 2,162 lebih besar dari t_{tabel} yakni 1,991 ($2,162 > 1,991$). Selain itu, hasil perhitungan uji-t (satu pihak) menunjukkan t_{hitung} sebesar 2,162 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,665 ($2,162 > 1,665$). Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa rata-rata pemahaman konsep siswa yang diajar menggunakan media interaktif mischief lebih tinggi dari pada siswa yang diajar menggunakan media konvensional. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan inspirasi bagi pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Kata Kunci: pemahaman konsep matematika, audio visual, mischief, relasi dan fungsi.

ABSTRACT: The objective of this study was to get to know the comparison between mathematical concept understanding by students through "mischief" interactive media and conventional media on the material of relations and functions. The object was the students of grade VIII at MTs Negeri 20 Jakarta in 2014/2015 Academic Year. Grade VIII-1 was stated to be the experimental class and grade VIII-2 was as the control class. The experimental class was taught by using mischief interactive media while the control class was taught by using conventional media. This study used quasi experiment with the hypothesis that there was difference in understanding level on mathematical concept by students taught by using mischief interactive media and those taught by conventional media. The result showed that there was difference in the use of mischief interactive media and conventional media in terms of the students' understanding level on mathematical concept at experimental class and control class. This was proven by the result of calculation showing the result of t-test (two parties) amounting to 2.162 greater than t_{table} which was 1.991 ($2.162 > 1.991$). In addition, the calculation result of t-test (one-party) showed that t_{hitung} 2.162 was greater than t_{tabel} 1.665 ($2.162 > 1.665$). Based on the data analysis, it can be concluded that the average of students' understanding on mathematical concept taught by using mischief interactive media was higher than those taught by using conventional media. This study result is expected to be inspiring schools in developing information and communication technology based learning material.

Keywords: mathematical concept understanding, audio visual, mischief, relations and functions.

PENDAHULUAN

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya membekali siswa dengan keterampilan TIK saja, namun juga dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, bekerja sama dan berkolaborasi dengan aktif, menggali kreativitas dan inovasi, memaksimalkan kemampuan komunikasi, serta bahkan dapat membawa suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, karena dalam lingkungan belajar yang menyenangkan, peserta didik dengan mudah mengingat apa yang telah dipelajarinya (Gora dan Sunarto, 2010).

Salah satu prinsip dan standar yang paling penting dalam menunjang proses pembelajaran peserta didik adalah dengan pemberdayaan TIK. TIK dapat memperjelas keunggulan beberapa bidang materi dan melibatkan lebih banyak hal beserta dengan tujuannya. TIK juga memungkinkan peserta didik untuk lebih memfokuskan diri pada ide-ide matematis, pemahaman teoritis, dan pemecahan masalah atau soal (Van De Walle, 2008).

Peran teknologi dalam pembelajaran juga telah ditegaskan oleh pemerintah melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 78 Tahun 2009 tentang penyelenggaraan sekolah bertaraf internasional pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dalam pasal 5 ayat 2 yang menyebutkan bahwa "*proses pembelajaran menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan kontekstual*" (Depdiknas, 2009). Selain itu, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru juga menyatakan bahwa guru mata pelajaran harus memenuhi kompetensi untuk memanfaatkan TIK dalam pembelajaran. Berdasarkan peraturan tersebut, guru dituntut untuk memiliki kompetensi dalam menyelenggarakan pendidikan yang menggunakan pendekatan berbasis TIK.

Dalam sistem pembelajaran berbasis multimedia (teknologi yang menyajikan teks, gambar, suara, dan video), guru dapat menyajikan materi pelajaran dengan lebih menarik, tidak monoton, dan lebih mudah (Uno, 2010). Selain itu, terkait perkembangan penggunaan

TIK, ada 5 (lima) pergeseran dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) dari "pelatihan" ke "penampilan"; (2) dari "ruang kelas" ke "di mana saja dan kapan saja"; (3) dari "kertas" ke "*on line* atau saluran"; (4) dari "fasilitas fisik" ke "fasilitas jaringan kerja"; dan (5) dari "waktu siklus" ke "waktu nyata" (Rosenberg, 2001). Penggunaan TIK dapat mengembangkan sikap inisiatif dan kemampuan belajar mandiri karena siswa diarahkan untuk dapat memutuskan dan mempertimbangkan sendiri kapan dan di mana penggunaan TIK secara tepat dan optimal dilakukan, termasuk implikasinya pada saat ini dan di masa yang akan datang.

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mudah untuk dipelajari jika siswa diberikan pemahaman konsep yang benar sejak dini. Pemahaman konsep merupakan salah satu aspek dalam prinsip-prinsip belajar teori kognitif (Hamalik, 2009). Pemahaman konsep merupakan akar pondasi yang harus dimiliki siswa dalam memecahkan permasalahan yang ada pada matematika. Standar pemecahan soal menurut organisasi Dewan Nasional Guru Matematika atau *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM) adalah bahwa semua siswa harus "membangun pemahaman matematika melalui pemecahan soal (Van De Walle, 2008). Oleh karena itu, pemecahan soal harus dipandang sebagai sarana bagi siswa untuk mengembangkan ide-ide matematika. Para siswa perlu mengembangkan kebiasaan memberi argumen atau penjelasan sebagai bagian utuh dari setiap penyelesaian. Menyelidiki jawaban merupakan proses yang dapat meningkatkan pemahaman konsep.

Namun demikian, kondisi realitas berbanding terbalik dengan kondisi yang diharapkan. Pelajaran matematika masih saja mendapat predikat sebagai pelajaran yang sulit dan ditakuti oleh sebagian besar siswa. Faktor penyebab ketidaksenangan siswa terhadap matematika adalah karena objek yang dipelajari dalam matematika berisi konsep-konsep dan rumus-rumus yang bersifat abstrak. Salah satu faktor yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran matematika adalah bahwa metode pembelajaran konvensional yang digunakan guru tidak mampu menarik perhatian siswa.

Proses pembelajaran dengan metode ceramah dapat menyebabkan tingkat partisipasi siswa menjadi rendah, siswa sering berada dalam situasi tertekan yang berakibat pada tidak optimalnya pemusatan perhatian pada kemampuan yang harus dikuasainya (*time on task*) menjadi rendah. Siswa tidak mendapat kesempatan untuk melakukan eksplorasi lingkungan sekitar, sehingga membuat mereka terasing dengan lingkungannya, tidak memiliki kemampuan untuk mencari dan menemukan informasi yang diperlukannya, dan siswa hanya terfokus pada pengembangan ranah kognitif saja dan kurang memperhatikan aspek afeksi (emosional, mental, keterampilan, dan spiritual). Padahal, kondisi pembelajaran seperti itu akan sulit diharapkan untuk mampu membuat siswa memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif, serta memiliki karakter dan watak untuk menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupannya sehari-hari.

Pemanfaatan media pembelajaran di sekolah belum optimal. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Perkembangan TIK, terutama komputer, kini sangat pesat sehingga peran komputer dalam dunia pendidikan tidak dapat terelakkan. Komputer memiliki potensi yang besar dalam pendidikan khususnya pada pembelajaran matematika. Banyak hal abstrak dan imajinatif, yang sulit dibayangkan dan dipikirkan oleh siswa, dapat dipresentasikan secara maksimal dengan menggunakan TIK, khususnya media berbasis komputer.

Perkembangan teknologi komputer, khususnya program-program aplikasinya, dapat memberikan manfaat yang besar pada dunia pendidikan, baik untuk membantu bidang administrasi maupun bidang instruksional (pembelajaran) (Gora dan Sunarto, 2010). Salah satu implementasi penggunaan aplikasi atau program komputer yang dapat menunjang pembelajaran matematika adalah dengan menggunakan *software*. Untuk mengembangkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan diperlukan sebuah media pembelajaran berbasis TIK. TIK yang akan diterapkan hendaknya dapat melibatkan semua siswa di dalam kelas dan

menggunakan *mouse-mouse* yang terhubung dengan komputer. Teknologi *multimouse* akan lebih dikenal secara luas dan dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran di kelas.

Media interaktif *Mischief* merupakan salah satu media yang menggunakan tambahan *software (add-ins)* dengan *Microsoft Mischief* lalu dibenamkan pada *Microsoft PowerPoint*. Presentasi tidak hanya dapat dilihat dan didengar saja, namun siswa pun dapat turut aktif dengan memberikan coretan-coretan pada *slide Powerpoint*. Dengan kata lain, siswa seperti melakukan sebuah kuis interaktif menggunakan *mouse* (tetikus) secara bersamaan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *Mischief* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika dan menunjang peningkatan kualitas atau efektivitas pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi *multimouse* dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, dan konsentrasi siswa saat guru sedang menjelaskan atau bertanya; memberikan akses kepada siswa untuk berinteraksi selama proses pembelajaran berlangsung; dan memungkinkan guru memanfaatkan layar untuk menampilkan bahan belajar dan kuis yang bervariasi (Sa'adah dan Busthon, 2013). Selain itu, penelitian Pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* Berbantuan *Mouse Mischief* efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Kuncoro, 2014). Penelitian lain yang pernah dilakukan adalah mengenai penggunaan media interaktif *Mischief* yang mampu meningkatkan hasil belajar kognitif dan afektif IPA (Nugroho, 2014). Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan TIK dalam pembelajaran dapat menciptakan hubungan interaktif antara siswa dengan guru; menghasilkan materi pembelajaran; dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latarbelakang di atas, rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana tingkat pemahaman konsep matematika siswa setelah menggunakan media interaktif *mischief* dibandingkan dengan mereka yang menggunakan media konvensional.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan tingkat pemahaman konsep matematika pada siswa yang diajarkan menggunakan media interaktif *mischief* dengan siswa yang diajarkan menggunakan media konvensional. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah bahwa agar guru dapat termotivasi dalam menerapkan media pembelajaran berbasis TIK, khususnya pembelajaran matematika.

KAJIAN LITERATUR

Media Interaktif

Kata media berasal dari Bahasa Latin, yakni *medius* yang secara harfiah artinya 'tengah', 'pengantar', atau 'perantara'. Kata 'tengah' itu sendiri berarti berada di antara dua sisi. Oleh karena itu, kata 'media' disebut juga sebagai 'perantara'. Secara istilah, media adalah bahasa yang membantu siswa untuk dapat mengerti gagasan atau ide guru (Munadi, 2008). Karena guru dan bahasa merupakan hal yang tak mungkin dipisahkan, tanpa bahasa guru, pesan, ide, atau gagasan pembelajaran tidak akan dapat tersampaikan kepada siswa. Media adalah alat yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Gerlach dan Ely, 2008). Alat tersebut dapat berupa materi, guru, alam, dan lain sebagainya. Dengan demikian, media adalah komunikasi yang dapat dibangun oleh guru terhadap para siswanya sehingga proses pembelajaran dapat tercipta.

Sementara itu, kata 'interaktif' menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah hubungan antara komputer dan terminal atau hubungan antara komputer dengan komputer. Akhirnya dapat disimpulkan bahwa media interaktif adalah alat yang digunakan oleh guru dalam proses belajar yang di dalamnya terdapat proses interaksi yang memudahkan siswa untuk belajar, sehingga terciptalah pola pikir belajar di dalam diri siswa.

Penerapan media interaktif yang memberi stimulus pada indera penglihatan dan pendengaran dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar, karena mempunyai potensi atau kemampuan untuk merangsang terjadinya proses pembelajaran. Contohnya dapat menghadirkan objek langka,

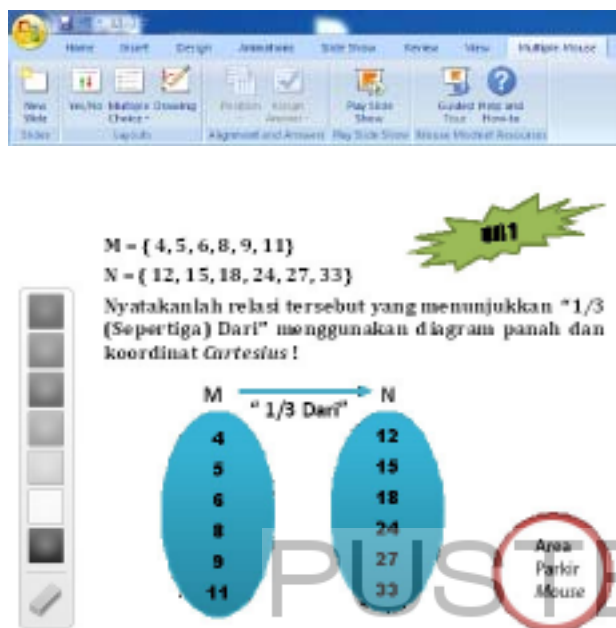
menjadikan konsep abstrak yang dikonversi menjadi konsep yang nyata/konkrit, serta dapat memberikan suasana yang santai, menarik, dan mengurangi formalitas.

Microsoft PowerPoint merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh *Microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam program komputer, biasanya *Microsoft PowerPoint* sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, pendidikan maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolah teks, warna dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas penggunaannya (Daryanto, 2010).

Mouse Mischief adalah aplikasi tambahan untuk *Microsoft Office PowerPoint 2010* dan *Microsoft Office PowerPoint 2007*, yaitu bahwa "*Mischief is a system for classroom interaction that allow multiple children to use individual mice and cursors to interact with a single large display*". Menggunakan *mouse mischief* memungkinkan guru memberikan akses kepada siswa terhadap sebuah komputer di dalam kelas/laboratorium (Kuncoro, 2013). Dengan menggunakan media ini, siswa tidak hanya melihat materi presentasi yang ditayangkan di dalam kelas, namun juga dapat berinteraksi dengan materi yang disampaikan guru. Guru juga dapat membangun proses komunikasi dan mengaktifkan siswa dalam memberikan umpan balik atau tanggapan.

Microsoft Mouse Mischief adalah salah satu *software* dalam bentuk *add-ins* yang ditambahkan pada *PowerPoint* untuk membuat presentasi menjadi lebih interaktif. Alat ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan menggunakan *beberapa mouse* yang telah disediakan untuk bersama (*multimouse*).

Berikut tampilan *screenshot* pada penggunaan media audio visual *Mischief*.



Gambar 1. Tampilan Media Audio Visual Mischief

"Spring 2010, Microsoft released a free PowerPoint add-in program called Mouse Mischief as an alternative student response system. This program is a free download for users of PowerPoint 2007 and 2010. The add-in allows users to easily drop in multiple choice question slides, yes/no or true false question slides, or even drawing slides that allow

participants to write or draw on the screen" (Pamela, 2012: 40). Dalam pembelajaran yang menggunakan *multimouse*, guru mempersiapkan bahan presentasi berupa materi dan kuis dengan menggunakan program *Microsoft PowerPoint* yang sudah familiar bagi guru. Soal-soal dalam kuis yang dapat dibuat yaitu bentuk soal benar salah, pilihan ganda satu jawaban, pilihan ganda lebih dari satu jawaban, dan soal dengan jawaban terbuka, seperti melingkari atau menggambar.

Prinsip pembelajaran menggunakan *multimouse* adalah siswa menjawab pertanyaan secara *realtime* pada saat guru memberi pertanyaan. Siswa berusaha menjawab karena ada dorongan untuk berpartisipasi aktif. Melalui layar, guru mengamati presentasi dari siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar. Guru juga dapat melihat siapa siswa yang pertama kali menjawab dengan benar. Kemudian, guru memberikan umpan balik atau penguatan kepada siswa. Jika ada pertanyaan dari siswa, guru menjawabnya dengan segera. Setelah itu, guru mempertimbangkan apakah submateri yang baru saja disampaikan perlu diulang atau tidak. Media *Mischief* juga dapat dilakukan dengan metode *cooperative learning* atau secara berkelompok. Hasil kolaborasi dalam kelompok bahkan menunjukkan peningkatan yang lebih efektif dalam pemahaman konseptual (Sa'adah dan Busthon, 2013: 5).

Media interaktif merupakan seperangkat media pembelajaran yang mengombinasikan antara *slide PowerPoint* beserta alat tambahan lainnya seperti *soundsystem*, *headset*, dan *Microsoft Mouse Mischief* sebagai *software (add-ins)*. Penggunaan media interaktif ini memungkinkan partisipasi siswa menjadi lebih aktif, interaktif, dan komunikatif sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep pada siswa.

Pembelajaran Matematika

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar di dalam lingkungan belajar.

Matematika dalam pembelajaran di sekolah memiliki beberapa karakteristik, yaitu objek yang

dipelajari abstrak, kebenarannya berdasarkan logika, pembelajarannya secara bertingkat dan berkelanjutan, ada keterkaitan antara materi yang satu dengan yang lainnya, menggunakan bahasa simbol dan diaplikasikan di bidang ilmu lain (Kemdikbud, 2014). Pembelajaran matematika konvensional dirasa sudah tidak mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa dikarenakan sifat abstrak yang dimiliki matematika membuat siswa merasa kesulitan dalam menangkap konsep matematika. Berdasarkan karakteristik yang dimiliki matematika, dibutuhkan pembelajaran yang efektif yang mampu menjelaskan sifat abstrak dari matematika.

Tujuan dari pembelajaran matematika di antaranya adalah penggunaan alat peraga sederhana maupun hasil teknologi untuk melakukan kegiatan-kegiatan matematik (Kemendikbud, 2014:328). Oleh karena itu, penerapan media interaktif yang berbasis TIK diperlukan dalam pembelajaran matematika, selain mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran juga mampu meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Hasil penelitian terhadap pengembangan serta penerapan media interaktif dalam pembelajaran matematika menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbantuan komputer dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas 7 di SMPN 2 Imogiri Bantul (Rahayuningrum, 2011).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 20 Jalan Pulo Gebang No. 63 Jakarta Timur 13950. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2014/2015. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen yaitu untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2010:72). Desain metode penelitian ini yaitu *quasy eksperiment*. Pada dasarnya, metode eksperimen semu (quasi eksperimental) adalah sama dengan eksperimen murni, bedanya adalah terletak pada variabel pengontrol. Pengontrolannya hanya

dilakukan terhadap satu variabel saja yang dipandang paling dominan (Sukmadinata, 2008:207).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dalam bentuk essay yang berjumlah 13 soal untuk mengukur tingkat pemahaman konsep matematika siswa pada materi relasi dan fungsi. Adapun kisi-kisi instrument pemahaman konsep pada materi relasi dan fungsi terdapat pada tabel 1 berikut.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling* dengan mengambil

Tabel 1: Kisi-Kisi Instrumen

No.	Indikator Materi	Dimensi Pemahaman			Butir Soal
		T	I	E	
1.	Membuat contoh relasi dan fungsi yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.		✓		5
2.	Menyatakan relasi dengan diagram panah, koordinat Cartesius, dan himpunan pasangan berurutan.	✓			1, 2
3.	Menentukan domain, kodomain, dan range suatu fungsi.		✓		3, 4
4.	Menghitung nilai fungsi.	✓		✓	7, 9
5.	Menentukan bentuk fungsi jika nilai dan data diketahui.			✓	10, 11
6.	Menghitung nilai perubahan fungsi jika nilai variabel berubah.	✓			8
7.	Menentukan banyaknya pemetaan dari 2 (dua) himpunan.	✓			12, 13
8.	Membuat sketsa grafik Aljabar		✓		6

Keterangan :

T = Translation

I = Interpretation

E = Ekstrapolation

dua kelas secara acak dari 4 kelas yang memiliki karakteristik yang sama dalam hal umur dan rata-rata kemampuan kelasnya. Kelas pertama yang terambil menjadi kelas eksperimen yang

pembelajarannya menggunakan media interaktif *mischief* sedangkan kelas kedua yaitu kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan media konvensional.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji t dengan prasyarat normalitas dan homogenitas. Uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov Smirnov*, sedangkan homogenitas menggunakan uji Fisher. Adapun Hipotesis yang dirumuskan untuk uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis sebagai berikut:

H0 : Data berasal dari populasi berdistribusi normal

H1 : Data tidak berasal dari populasi berdistribusi normal

H0 : Data memiliki varian homogen

H1 : Data tidak memiliki varian homogen

H0 : Pemahaman konsep menggunakan media konvensional lebih tinggi dari media interaktif *mischief*

H1 : Pemahaman konsep menggunakan media konvensional lebih rendah dari media interaktif *mischief*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran relasi dan fungsi berlangsung selama 5 kali pertemuan/tatap muka. Pada kelas eksperimen, dilakukan 1 kali tatap muka simulasi sebelum melakukan pembelajaran relasi dan fungsi menggunakan media audio visual *Mischief*, 3 kali tatap muka pembelajaran relasi dan fungsi menggunakan media audio visual *Mischief*, dan 1 kali tatap muka tes pemahaman konsep matematika siswa materi relasi dan fungsi. Demikian juga pada kelas kontrol dilakukan 1 kali tatap muka pengenalan materi relasi dan fungsi serta ramah tamah dengan siswa, 3 kali tatap muka pembelajaran relasi dan fungsi menggunakan media audio visual konvensional (*PowerPoint*), dan 1 kali tatap muka yaitu tes pemahaman konsep matematika siswa pokok bahasan relasi dan fungsi.

Pokok bahasan yang dipelajari diantaranya yaitu pengertian relasi fungsi, menentukan nilai fungsi, menentukan nilai pengubah variabel bentuk fungsi, menentukan bentuk atau rumus fungsi dan

menentukan banyaknya pemetaan dari suatu himpunan. Pemberian soal tes yang berbentuk uraian diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep matematika siswa.

Berdasarkan hasil tes yang diberikan kepada kelompok eksperimen yang menggunakan media audio visual *mischief* diperoleh nilai terendah 38 dan nilai tertinggi 95. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai terendah 35 dan tertinggi 95. Deskripsi data pemahaman konsep matematika siswa pada kedua kelas dengan masing-masing siswa berjumlah 40 siswa dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Skor Akhir Hasil Tes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistika	Skor Eksperimen	Skor Kontrol
Jumlah Siswa (N)	40	40
Maksimum (X_{maks})	95	95
Minimum (X_{min})	38	35
Mean	76,25	69,12
Median	78,50	68,00
Modus	85	67
Varians (S^2)	189,115	245,138
Simpangan baku (S)	13,752	15,657
Skewness (Kemiringan)	-0,819	-0,277
Kurtosis (Ketajaman)	0,493	-0,531

Berdasarkan Tabel 2 di atas, diketahui bahwa dari masing-masing kelas dengan jumlah siswa sebanyak 40, nilai yang diperoleh pada kelas eksperimen berbeda dengan nilai yang diperoleh di kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai minimum yang diperoleh pada kelas eksperimen 38 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh 35. Nilai rata-rata (mean) pada kelas eksperimen 76,25 dan kelas kontrol 69,12. Begitu juga dengan nilai median dan modus, pada kelas eksperimen diperoleh 78,50 untuk median dan 85 untuk modus pada kelas eksperimen, sedangkan 68 untuk median dan 67 untuk modus pada kelas kontrol.

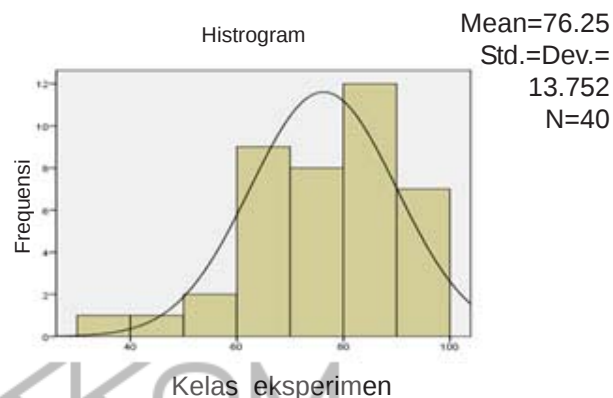
Sedangkan untuk nilai varian (S^2) dan simpangan baku (S) untuk kelas eksperimen lebih kecil dari kelas kontrol. Semakin kecil simpangan baku, semakin baik prediksi rata-rata sampel terhadap populasinya. Semakin besar nilai varian yang diperoleh, semakin beragam data yang dimiliki. Semakin kecil nilai varian, semakin homogenlah data yang dimiliki.

Deteksi kenormalan data dapat ditinjau berdasarkan nilai kemiringan dan ketajaman data. Apabila kedua nilai kemiringan dan ketajaman data berada di antara -2 dan 2, dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi berdistribusi normal. Karena tingkat kemiringan (sk) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai $sk < 0$, kurva memiliki bentuk kurva landai ke kiri. Hal ini berarti bahwa kecenderungan data mengumpul di atas rata-rata, dan ketajaman/kurtosis -0,493 untuk kelas eksperimen dan -0,531 untuk kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kedua data berasal dari populasi berdistribusi normal.

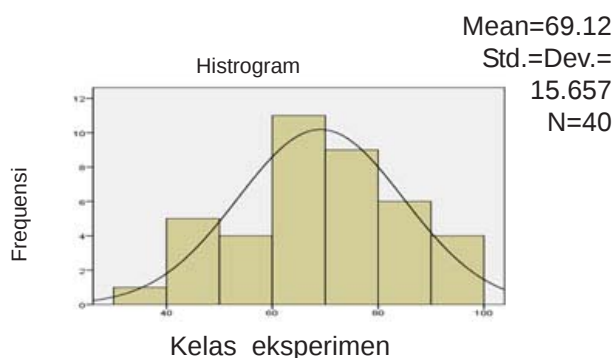
Secara visual, penyebaran data hasil pemahaman konsep siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dinyatakan pada gambar histogram frekuensi. Berdasarkan Gambar 2, grafik histogram kelas eksperimen siswa yang mendapat nilai 38 sebanyak 1 (satu) orang, siswa yang mendapat rentang nilai 40-60 sebanyak 4 (empat) orang, siswa yang mendapat rentang nilai 65-80 sebanyak 19 (sembilan belas) orang dan siswa yang mendapat rentang nilai 85-100 sebanyak 16 orang. Jika diakumulasikan, frekuensi kelas eksperimen adalah sebanyak 40 orang. Selain itu, gambar histogram distribusi frekuensi kelas eksperimen menunjukkan bahwa kurva menyebar pada nilai di atas rata-rata. Siswa yang memperoleh nilai di atas rata-rata lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata.

Sedangkan grafik histogram kelas kontrol pada Gambar 3 menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai 35 sebanyak 1 (satu) orang, siswa yang mendapat rentang nilai 40-60 sebanyak 9 (sembilan) orang, siswa yang mendapat rentang nilai 61-80 sebanyak 21 (dua puluh satu) orang, dan siswa yang mendapat rentang nilai 85-100 sebanyak 9 (sembilan) orang. Selain itu, gambar histogram kelas kontrol

menunjukkan bahwa kurva menyebar pada nilai di atas rata-rata. Siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang memperoleh nilai di atas rata-rata.



Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas Eksperimen



Gambar 3. Histogram Distribusi Frekuensi Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas Kontrol

Uji keputusan yang digunakan untuk menganalisis pemahaman konsep matematika siswa pada materi relasi dan fungsi adalah uji perbedaan dua rata-rata. Uji perbedaan dua rata-rata yang digunakan adalah uji-t. Sebelum melakukan uji-t, terlebih dahulu harus memenuhi persyaratan. Syarat pertama, sampel berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk mengetahui bahwa data tersebut berdistribusi normal atau tidak, dilakukan dengan uji normalitas. Syarat kedua, varian kedua sampel harus homogeny. Hal ini dapat diketahui dengan melakukan uji homogenitas. Hasil uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (uji-t) adalah sebagai berikut (Tabel 3):

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Jumlah Siswa	Asymptot significant	α	Keterangan
Eksperimen	40	0,434	0,05	Sampel berasal dari data berdistribusi normal
Kontrol	40	0,601	0,05	Sampel berasal dari data berdistribusi normal

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Jumlah Siswa	Varian	F_{hitung}	F_{tabel}	Ket
Eksperimen	40	189,115	1,29	1,7	Homogen
Kontrol	40	245,138			Homogen

Tabel 5. Hipotesis Statistik Uji-t (Dua Pihak)

Kelas	Jumlah Siswa	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	40	76,25	2,16	1,99	H_0 ditolak, H_1 diterima
Kontrol	40	69,12			

Tabel 6. Hipotesis Statistik Uji-t (Satu Pihak)

Kelas	Jumlah Sampel	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	40	76,25	2,16	1,66	H_0 ditolak, H_1 diterima
Kontrol	40	69,12			

Berdasarkan tabel 3, uji kenormalan dengan metode Kolmogorov Smirnov menunjukkan bahwa nilai signifikansi di kelas eksperimen 0,434 atau $> 0,05$. Oleh karena itu, H_0 diterima. Begitu juga dengan nilai signifikansi pada kelas kontrol yang diperoleh nilai 0,601 atau $> 0,05$. Oleh karena itu, H_0 diterima. Dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Sedangkan hasil uji kehomogenitasan dapat dilihat pada tabel 4 yang menggunakan uji Fisher (uji F), F_{hitung} yang diperoleh $1,29 < F_{tabel} 1,7$. Dengan demikian, H_0 diterima. Dapat disimpulkan bahwa kedua data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang sama (homogen).

Tabel 5 dan Tabel 6 merupakan hasil analisis data menggunakan uji t. Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui uji dua pihak dan satu pihak, $t_{hitung} 2,162 > t_{tabel} 1,991$ untuk uji dua pihak dan $t_{hitung} 2,162 > t_{tabel} 1,665$ untuk uji satu pihak. Kesimpulannya adalah bahwa H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat pemahaman siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dengan kata lain, penerapan media interaktif *Mischief* dalam pembelajaran matematika memberikan tingkat pemahaman konsep matematika siswa lebih baik dari proses pembelajaran yang menggunakan media konvensional seperti *PowerPoint*.

Tingkat pemahaman konsep matematika siswa di kelas eksperimen menunjukkan bahwa penerapan media interaktif *Mischief* memberikan kontribusi positif terhadap keberhasilan dari tujuan pendidikan. Penerapan media konvensional dalam pembelajaran matematika seperti *PowerPoint* memberikan kontribusi juga terhadap tingkat pemahaman konsep matematika siswa, namun tidak lebih baik dari penerapan media interaktif *Mischief*. Hal tersebut terjadi karena *Mischief* sebagai media interaktif dengan tampilan yang lebih menarik menjadikan suasana kelas yang lebih menyenangkan. *Mischief* juga merupakan media yang baru bagi siswa di MTsN 20 Jakarta Timur. Selain itu, keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran dengan memainkan *mouse* yang telah disediakan menjadikan siswa lebih interaktif dan termotivasi untuk memahami konsep matematika.

Adanya perbedaan tingkat pemahaman konsep matematika siswa yang menggunakan media interaktif *Mischief* dengan yang menggunakan media konvensional dalam pembelajaran matematika memperlihatkan bahwa pembelajaran yang melibatkan TIK seperti media interaktif *Mischief* memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran matematika. Fitur *Mischief*

yang terintegrasi dengan *Office PowerPoint* memungkinkan guru untuk membuat presentasi yang sangat interaktif dan melibatkan *audience* atau siswa pada saat presentasi. Latihan soal yang dikemas dalam permainan yang menarik mampu membangun sebuah komunikasi aktif antar siswa dan juga siswa dengan guru. Dengan demikian, pandangan terhadap matematika sebagai pelajaran yang sulit untuk difahami akan berubah menjadi pelajaran yang menyenangkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman konsep matematika siswa pada materi relasi dan fungsi kelas VIII MTsN 20 Jakarta Timur dengan menggunakan media audio visual *Mischief* berbeda dengan yang menggunakan media audio visual konvensional. Tingkat pemahaman konsep matematika siswa yang menggunakan media audio visual *Mischief* lebih baik dari pada mereka yang menggunakan media audio visual konvensional.

PUSTAKA ACUAN

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 78 Th 2009, tentang Penyelenggaraan Sekolah Bertaraf Internasional pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007, tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*, Jakarta: Depdiknas.
- Gora, Winastwan dan Sunarto. 2010. *PAKEMATIK (Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK)*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kuncoro, dkk. 2014. *Keefektifan Pembelajaran TPS Berbantuan Mouse Mischief Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif. Vol 5. No. 2.
- Nugroho, D, Setyo. 2014. *Penggunaan Media Interaktif Mouse Mischief Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif IPA Pada Kelas IV SDN Pucanggading Kulon Progo*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Uno, Hamzah. B. 2010. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemdikbud. 2014. *Permendikbud. No 59 tahun 2014 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMA/MA*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Rahayuningrum. 2011. *Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIIF di SMP Negeri Imogiri Bantul. LSM XIX Lomba dan Seminar Matematika*. <http://eprints.uny.ac.id/6969/1/Makalah%20Peserta%20%20-Rosalia%20Hera%20Rahayuningrum,%20S.Pd.pdf>.

Hal tersebut dilihat berdasarkan nilai rata-rata siswa yang mengikuti tes hasil pemahaman konsep matematika siswa pada materi relasi dan fungsi. Siswa yang diajarkan menggunakan media interaktif *Mischief* memperoleh nilai rata-rata 76,25, sedangkan siswa yang diajarkan tanpa media interaktif *Mischief* atau media konvensional memperoleh nilai 69. Berdasarkan uji hipotesis, diperoleh hasil yang signifikan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, agar pembelajaran lebih menarik perhatian dan minat siswa hendaknya guru lebih kreatif menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan media interaktif atau media lainnya yang berbasis TIK perlu diterapkan guna memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran sehingga bisa menarik perhatian siswa untuk menjadi aktif, khususnya pada pembelajaran matematika yang bersifat abstrak sehingga diperlukan media yang dapat menarik perhatian siswa.

- Sa'adah, Alliyatus dan Busthon, Muhammad Amil. 2013. *Teknologi Multimouse Interaktif Dalam Penilaian Informal Untuk Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan*. Malang: *International Journal of Education and Research*. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Malang.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & RND*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Van De Walle, John. 2008. *Pengembangan Pengajaran Matematika Sekolah Dasar dan Menengah Jilid 1 Edisi Keenam*. Jakarta:Erlangga.
- Wash, Pamela D. 2012. *The Power of Mouse!*. *SRATE Journal*. Summer 2012, Vol.21, Number 2, page 39-46.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Bapak Drs. Bambang Warsita, M.Pd yang telah memberikan saran dan masukan dalam penulisan artikel ini.

PUSTEKKOM

MEDIA GAMBAR YANG DIPROYEKSIKAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PUISI PADA SISWA KELAS 3 SD BANYURIPAN

SLIDE'S IMAGE PROJECTED MEDIA FOR IMPROVING POEM WRITING SKILL ON THE THIRD GRADE OF BANYURIPAN ELEMENTARY SCHOOL

Isyani

SD Banyuripan UPT/PPD Kecamatan Kasihan Kabupaten Bantul

Kenalan Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta, Indonesia

Email, isyani040@gmail.com

Diterima tanggal: 12 September 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal 25 September 2016, disetujui tanggal 09 Oktober 2016

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media gambar yang diproyeksikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar menulis puisi pada siswa kelas III SD. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis and Mc Taggart. Subyek penelitian adalah siswa kelas III SD Banyuripan yang berjumlah 16 siswa pada tahun pelajaran 2015-2016. Terdapat 4 indikator dalam penelitian ini, yaitu: (1) memperhatikan penjelasan guru tentang pembuatan puisi melalui gambar yang diproyeksikan, (2) menuliskan ide puisi dengan bantuan gambar yang diproyeksikan, (3) menentukan 4 kata kunci dengan bantuan gambar yang diproyeksikan, dan (4) mengembangkan kata kunci menjadi bait puisi. Ada 4 indikator kompetensi menulis puisi, yaitu: (a) bunyi/rima, (b) diksi/pilihan kata, (c) bentuk visual, dan (d) makna. Hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran menggunakan media gambar yang diproyeksikan lebih tinggi daripada metode ceramah. Hal ini bisa dilihat pada: (1) prosentase ketuntasan menulis puisi yang lulus KKM mencapai 87,5%, (2) Kualitas proses pembelajaran naik dari 70,83% menjadi 90,62%, (3) Nilai rerata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 68,50 (dengan metode ceramah) menjadi 77,69 pada siklus I menjadi 81,06% pada siklus II, (4) Temuan dalam penelitian ini adalah media gambar yang diproyeksikan dapat meningkatkan kompetensi menulis puisi siswa, namun diperlukan tambahan aktifitas pembelajaran yang berupa: (a) latihan menebak gambar, (b) menambah daftar kosa kata, dan (c) pemberian pedoman struktur kalimat lengkap dan tak lengkap.

Kata Kunci: Media gambar yang diproyeksikan, keterampilan menulis, puisi.

Abstract: The purpose of this research is to describe the application of slide image media in improving the skill of poem writing on the third grade of Banyuripan Elementary School, Kasihan, Bantul, Jogjakarta Province. This research was classroom action research method using Stephen Kemmis and Mc Taggart model. The subject of the research were sixteen students in the third grade of SD Banyuripan in the academic year 2015-2016. It was handle with two cycles. There are four indicators of learning process, that are (1) giving the teacher's explanation about how to make a poem, (2) writing the idea of poem based on the slide's images (3) finding the four keywords based on the slide's images projected, (4) developing the keywords become the poem. A good poem has four basic characteristics, included: (a) rhyme, (b) diction, (c) visual type, and (d) meaning. The analysis technique was quantitative descriptive approach. The concludes is the result of the research using slides' images is higher than ekspository method, they are: (1) the percentage of class competence on poem writing over KKM (minimum competences) is 87,5%. It is higher than the first cycle that was 50%, (2) the quality of learning process increased from 70,83% to 90,62%. (3) the average class score increased from 68,50 (using ekspository method) became 77,69% at first cycle to 81,06% at second cycle using slide's images projected media, (4) the research findings is to increase the students' capability on writing poem is required three adding activities, those are: (a) excercises for guessing picture's content, and (b) providing vocabularies, (c) providing grammer guide, complete and uncomplete structure.

Keywords: Slide's images projected media, writing skill, poem.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi Negara Republik Indonesia dalam komunikasi formal, baik secara lisan maupun tulisan. Sebagai bahasa resmi negara, kaidah berbahasa yang baik dan benar harus dipahami oleh masyarakat Indonesia. Tanpa pengetahuan kaidah yang benar, maka bahasa Indonesia akan kehilangan peran pentingnya dalam komunikasi sehari-hari dan tergusur oleh penggunaan bahasa lisan yang cenderung mudah berubah, mengikuti perkembangan budaya.

Bahasa Indonesia juga merupakan khasanah budaya bangsa. Banyak ragam bentuk sastra, baik prosa maupun puisi, yang memiliki nilai sastra tinggi yang menggunakan bahasa Indonesia. Ragam sastra Indonesia perlu dilestarikan agar bangsa Indonesia tidak kehilangan khasanah budaya dan jati dirinya. Salah satu upaya pembudayaan bahasa Indonesia yang baik dan benar adalah melalui pendidikan. Oleh sebab itu, pendidikan dasar hendaknya mengajarkan siswa untuk mengetahui dan mampu menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Selain itu, siswa juga harus mampu menikmati karya sastra Indonesia dan menggunakan bahasa Indonesia untuk mengembangkan potensi seni sastra yang dimilikinya sesuai tingkat perkembangan masing-masing.

Ada empat keterampilan dasar yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu: keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut, secara umum, keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling sulit dikuasai siswa. Keterampilan ini melibatkan berbagai aktivitas, yaitu melalui pengalaman sehari-hari untuk mendapatkan ide melalui proses berpikir menuangkannya ke dalam bentuk tulisan.

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif (Tarigan, 2008:3). Salah satu keterampilan menulis yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung adalah menulis puisi. Keterampilan menulis, khususnya puisi

membutuhkan latihan berulang-ulang. Keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur (Tarigan, 2008). Menulis puisi yang indah lebih sulit daripada menulis prosa. Satu bait puisi yang baik, dapat mengungkap atau mewakili beberapa lembar tulisan dari prosa. Kesan yang kuat akan dapat dirasakan di dalam bait-bait sebuah puisi yang baik. Sebaliknya, sebuah puisi akan kehilangan daya tariknya jika bait-bait puisi hanya berisi rangkaian kata-kata biasa seperti halnya prosa.

Kemampuan menulis puisi merupakan keterampilan untuk mengungkapkan perasaan dan pikiran. Perasaan adalah sumber ide puisi yang memiliki potensi tak terbatas. Banyak puisi-puisi yang merupakan karya sastra tinggi yang berasal dari ungkapan perasaan dari pengalaman hidup penulisnya. Selain itu, hasil proses berpikir positif-kreatif dapat diungkapkan dalam bentuk puisi. Berpikir positif kreatif dapat dipicu dengan adanya pengalaman nyata.

Mengingat sulitnya membuat puisi yang baik, maka pendekatan umum yang digunakan di Sekolah Dasar untuk membelajarkan keterampilan menulis puisi adalah menulis berdasarkan pengalaman sehari-hari siswanya. Meski demikian, ada beberapa kendala lain yang dihadapi guru dalam membelajarkan keterampilan menulis puisi yang baik, salah satunya adalah kendala waktu untuk memperoleh pengalaman yang sama bagi siswa dan guru. Pengalaman yang sama antara guru dan murid akan memudahkan guru untuk membimbing siswa mengungkapkan perasaan dan pikirannya dalam bentuk puisi.

Kemampuan menulis puisi siswa kelas III di SD Banyuripan, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul masih rendah. Hal ini didasarkan pada data selama 2 tahun terakhir di SD tersebut, yaitu pada tahun 2014 dan 2015. Pada tahun 2015, dari sebanyak 16 orang siswa kelas III, hanya terdapat 5 orang siswa (31%) yang dapat menulis puisi sesuai kaidah yang diberikan. Nilai rata-rata kelas untuk kemampuan menulis puisi hanya mencapai 60, jauh di bawah nilai KKM sebesar 75.

Ada beberapa faktor yang mungkin mempengaruhi hasil pembelajaran di atas, yaitu antara lain: siswa dan media pembelajaran. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam tiga hal pokok, yaitu: menemukan gagasan, menuangkan gagasan ke dalam kalimat yang benar, dan memilih kata yang tepat untuk mewakili gagasannya. Sebagian besar puisi karya siswa kelas III SD Banyuripan masih belum memenuhi syarat sebagai puisi yang baik dari segi struktur atau isinya.

Tampaknya penggunaan media pembelajaran diperlukan agar dapat mendukung pembelajaran keterampilan menulis puisi. Selama ini, pembelajaran menulis puisi hanya dengan mengandalkan pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki anak. Sedangkan kemampuan anak untuk mengingat dan mengungkapkan apa yang diketahui atau dirasakan masih sangat terbatas. Oleh sebab itu, perlu media pembelajaran yang dapat merangsang kembali ingatan siswa terhadap pengalaman yang pernah dimiliki.

Salah satu media alternatif yang memungkinkan untuk digunakan dalam pembelajaran puisi adalah media gambar yang diproyeksikan. Gambar yang diproyeksikan mampu menangkap dan mengabadikan gambar suatu peristiwa atau kejadian. Gambar yang diproyeksikan yang tidak bergerak, lebih memungkinkan siswa untuk melihat lebih lama dan berkali-kali, dan berpikir berulang-ulang terhadap peristiwa yang terjadi di dalam gambar yang diproyeksikan. Namun demikian, bagaimana cara membelajarkan menulis puisi yang baik dan berhasil secara klasikal, bagi siswa SD dengan menggunakan media gambar yang diproyeksikan, tampaknya masih belum banyak dilakukan. Oleh sebab itu, tema ini cukup menarik untuk diteliti dengan penelitian tindakan kelas.

Penelitian yang relevan dengan topik yang akan dibahas adalah: (1) penelitian yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi melalui Model *Picture and Picture* dengan Media Gambar pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 01" (Maryanto, 2013) dan (2) (Hidayati, 2015) berjudul "Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas III SDN Wonosari IV

Kabupaten Gunung Kidul". Kesimpulan kedua penelitian tersebut adalah bahwa media gambar dapat meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa. Hal ini disebabkan media gambar dapat mengembangkan imajinasi dan membantu siswa dalam mengembangkan ide dan gagasannya dalam menulis puisi.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan maka permasalahan penelitian dapat dinyatakan dalam 2 pertanyaan berikut: 1) bagaimana penggunaan media gambar yang diproyeksikan dalam pembelajaran menulis puisi pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Banyuripan?. 2) apakah penggunaan media gambar yang diproyeksikan dapat meningkatkan keterampilan dan hasil belajar menulis puisi pada siswa kelas III SD Banyuripan?.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan penggunaan media gambar yang diproyeksikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di bidang peningkatan keterampilan menulis puisi siswa kelas III di SD Banyuripan Yogyakarta, dan (2) peningkatan keterampilan dan hasil belajar menulis puisi siswa kelas III SD Banyuripan.

KAJIAN LITERATUR

Pengertian Puisi

Pada dasarnya banyak ragam rumusan pengertian puisi, karena puisi merupakan sebuah karya sastra yang memiliki nilai seni tinggi, sehingga definisi dari puisi bisa berbeda-beda. Puisi adalah karya estetik yang memanfaatkan sarana bahasa secara khas (Sayuti, 2008:). Puisi sebagai sebuah karya seni sastra dapat dikaji dari bermacam-macam aspeknya. Puisi dapat dikaji dari aspek struktur dan unsur-unsurnya mengingat bahwa puisi itu adalah struktur yang terstruktur dari bermacam-macam unsur dan sarana-sarana kepuhitan (Pradopo, 2014).

Unsur-unsur yang dimaksudkan antara lain dapat berupa bunyi (rima), pilihan kata (diksi), dan kata-kata kias (majas), tergantung pada penyair ingin memasukkan unsur yang mana di dalam puisinya. Salah satu usaha penyair untuk menciptakan sebuah puisi yang indah adalah memilih kata-kata yang

memiliki perasaan bunyi (rima) yang tepat agar memiliki kekuatan pengucapan sehingga membentuk rima yang sesuai. Selain itu, penyair menentukan diksi dengan memilih kata-kata puitis yang memiliki makna yang lebih luas dan lebih banyak. Oleh karena itu, kata-kata dicarikan konotasi atau makna tambahannya dan dibuat bergaya dengan bahasa *figurative* untuk mendapatkan unsur majas yang tepat.

Hakekat Menulis Puisi

Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Setiap keterampilan mempunyai hubungan erat dengan keterampilan yang lainnya. Oleh karena itu, keterampilan menulis sudah tentu berhubungan dengan menyimak, berbicara dan membaca. Menulis kreatif merupakan tulisan yang bersifat apresiasif dan ekspresif. Apresiasif maksudnya bahwa melalui kegiatan menulis kreatif, seseorang dapat mengenali, menyenangkan, menikmati, dan mungkin juga menciptakan kembali secara kritis berbagai hal yang dijumpai dalam teks-teks kreatif karya orang lain dengan caranya sendiri dan memanfaatkan berbagai hal tersebut kedalam kehidupan nyata. Ekspresif dalam arti bahwa kita dimungkinkan mengekspresikan atau mengungkapkan berbagai pengalaman atau berbagai hal yang menggejala dalam diri kita untuk dikomunikasikan kepada orang lain melalui tulisan kreatif sebagai sesuatu yang bermakna (Triyanto, 2009).

Salah satu teks yang bersifat kreatif adalah teks puisi. Menulis kreatif pada hakikatnya adalah menafsirkan kehidupan ke dalam bentuk tulisan yang kreatif dan inspiratif seperti dalam bentuk puisi. Seorang penulis biasanya ingin mengkomunikasikan sesuatu kepada pembaca melalui karyanya, misalnya dapat saja tentang pengalaman dalam kehidupannya yang menjadi sumber inspirasinya.

Unsur-Unsur dalam Puisi

Sebuah tulisan dapat disebut sebagai puisi apabila harus memenuhi unsur-unsur sebuah puisi yang antara lain adalah sebagai berikut:

Pertama, bunyi/rima merupakan penanda yang dapat diamati melalui pendengaran dan atau penglihatan. Salah satu peran utama bunyi dalam puisi adalah agar puisi itu merdu jika didengarkan, sebab pada hakikatnya puisi adalah untuk didengar. Rima atau pola persajakan yakni bunyi yang berselang/berulang, baik di dalam maupun di akhir lirik yang di dalamnya mengandung berbagai aspek (Sayuti, 2008).

Kedua, diksi/pilihan kata. Peranan diksi dalam puisi sangat penting karena kata-kata adalah segala-galanya di dalam puisi. Begitu pentingnya diksi di dalam puisi sehingga ada yang menyatakan bahwa diksi merupakan esensi penulisan puisi. Bahkan ada yang menyebutnya sebagai dasar bangunan setiap puisi sehingga dikatakan pula bahwa diksi merupakan faktor penentu seberapa jauh seorang penyair mempunyai daya cipta yang asli (Sayuti, 2008).

Ketiga, bentuk visual. Bentuk visual merupakan salah satu unsur puisi yang paling mudah dikenal. Bentuk visual meliputi penggunaan tipografi dan susunan baris (bait). Peranan bait adalah untuk menciptakan topografi puisi dan menciptakan penekanan gagasan serta loncatan gagasan. Tipografi dalam puisi berfungsi sebagai penampilan yang artistik dan memberikan nuansa makna serta suasana tertentu. Contoh bentuk visual di antaranya bentuk visual seperti prosa, bentuk visual konvensional, bentuk visual zig zag.

Keempat, makna. Makna merupakan wilayah isi sebuah puisi. Setiap puisi pasti mengandung makna, baik makna yang disampaikan secara langsung maupun secara tak langsung, implisit atau simbolis. Makna tersebut biasanya berkaitan dengan apa yang dialami dalam kehidupan manusia. Makna puisi, pada umumnya baru dapat dipahami setelah seorang pembaca membaca, memahami arti tiap kata kiasan yang dipakai dalam puisi, dan juga memperhatikan unsur-unsur puisi lainnya yang mendukung makna (Wiyatmi, 2006).

Media Gambar yang Diproyeksikan Sebagai Media untuk Menulis Puisi

Media pembelajaran berperan penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar-mengajar.

Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang digunakan guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi yang disampaikan dan mengurangi proses pembelajaran secara *verbalisme*. Media dapat diklasifikasikan menjadi tiga golongan, yaitu sebagai berikut.

Pertama, Media visual merupakan media yang hanya dapat dipandang. Media ini dapat dibagi menjadi: (a) media visual yang tidak diproyeksikan atau media yang tidak dapat dipantulkan layar. Beberapa media yang termasuk jenis ini, antara lain adalah: gambar mati, ilustrasi, karikatur, poster, bagan, diagram, grafik, peta, diagram, dll. (b) media visual yang diproyeksikan atau media yang dapat diproyeksikan (dipantulkan) pada layar karena bahan yang dipakai tembus pandang (transparan). Media ini dapat diproyeksikan pada beberapa jenis proyektor, antara lain pada *Over Head Proyektor* (OHP), slide proyektor, film *strip projector*; sedangkan yang diproyeksikan pada layar antara lain dapat berupa tulisan, gambar, peta, diagram.

Kedua, Media audio. Media audio merupakan jenis media yang hanya dapat didengar. Media ini perlu dipelajari karena dalam menerima pelajaran dari guru, siswa selalu mendengarkan. Bentuk-bentuk program audio, antar lain adalah wawancara, berita radio, warta berita, diskusi, dan seminar.

Ketiga, Media audio visual. Selain dapat didengar, media ini juga dapat dipandang (dilihat, diamati). Contohnya, film dan televisi. Televisi merupakan jenis media yang menampilkan gambar bergerak. Sumber-sumber gambar dan suara dari jarak jauh dapat dihadirkan di sekolah, di rumah, dan di berbagai tempat lainnya melalui layar kaca (Sardjiyo, 2014).

Media gambar yang diproyeksikan termasuk ke dalam media visual yang dapat diproyeksikan atau dipantulkan melalui OHP atau slide projector. Model pembelajaran ini menggunakan sarana komputer atau laptop dan LCD *projector*, sehingga dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis komputer. Media pembelajaran berbasis komputer atau yang biasa disebut sebagai pembelajaran berbantuan komputer (*Computer Assisted Instructional/CAI*) merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan motivasi

belajar peserta didik (Warsita, 2008). Untuk membuat bahan belajar yang akan ditayangkan melalui LCD projector, biasanya digunakan *Microsoft office power point*. Program ini bisa menampilkan teks, gambar, foto, grafik, audio, video, dan animasi.

Sajian materi pembelajaran yang menggunakan teknik presentasi *power point* (ppt) memiliki beberapa kesamaan dengan media transparansi yang dalam penggunaannya diperlukan alat bantu berupa proyektor yang berfungsi memproyeksikan gambar ke layar, atau dalam ukuran besar. Adapun kelebihan dari media gambar yang diproyeksikan ini antara lain adalah: (1) urutan gambar dapat diubah-ubah sesuai dengan kebutuhan, (2) lembar sajian (slides) dapat ditayangkan lebih lama untuk menarik perhatian dan membangun persepsi yang sama terhadap konsep atau pesan yang disampaikan, (3) lembar sajian (slides) dapat ditayangkan pada ruangan yang masih terang (tidak perlu benar-benar gelap). Jika tidak terdapat layar khusus, dindingpun dapat dijadikan pengganti layar, (4) lembar sajian (slides) dapat digunakan sendiri atau digabung dengan suara/rekaman, (5) lembar sajian (slides) dapat menyajikan peristiwa masa lalu atau peristiwa di tempat lain. Di samping itu, lembar sajian (slides) juga bisa menampilkan obyek yang besar, berbahaya, atau terlalu kecil untuk dapat dilihat dengan mata, dapat ditayangkan dengan jelas (Arsyad, 2015:48-49).

Pembelajaran menulis puisi terdiri dari beberapa tahap, yaitu antara lain: (1) menentukan ide. Ide disebut juga tema atau gagasan yang merupakan tahap awal dalam menulis puisi. Keberhasilan menulis puisi sangat ditentukan oleh penentuan ide atau tema yang tepat; (2) mengembangkan ide menjadi kata kunci. Setelah menuliskan tema atau ide, langkah menulis puisi selanjutnya adalah menentukan beberapa kata kunci sesuai ide atau tema; (3) merangkai kata kunci menjadi bait puisi. Kata kunci yang telah ditulis kemudian dikembangkan menjadi bait puisi dengan cara menyusun kata-kata, larik-larik puisi menjadi satu puisi yang indah dan penuh makna; dan (4) menentukan judul yang sesuai dengan isi yang terkandung di dalam puisi.

Berdasarkan tahapan penulisan puisi di atas, langkah-langkah pembelajaran menggunakan media

gambar yang diproyeksikan dalam penelitian ini menggunakan 3 tahap, yaitu:

Pertama, kegiatan pendahuluan. Dalam kegiatan ini, guru memberikan apersepsi, menyampaikan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa, tujuan pembelajaran serta memberi motivasi kepada siswa untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Kedua, kegiatan inti. Pada tahap ini, guru menyampaikan materi tentang definisi puisi, unsur-unsur puisi, contoh puisi, tahap-tahap membuat puisi, serta demonstrasi pembuatan puisi menggunakan media gambar yang diproyeksikan. Tahap ini diawali dengan penayangan gambar yang diproyeksikan secara bertahap selama proses pembuatan puisi, dimulai dari slide pertama untuk menuliskan ide utama puisi, slide kedua, untuk menuliskan kata kunci pertama, slide ketiga, keempat, kelima untuk menuliskan kata kunci kedua, ketiga dan keempat, slide kelima untuk membantu siswa merangkai kata kunci menjadi bait puisi. Kemudian pada tahap evaluasi, guru kembali menayangkan gambar yang diproyeksikan dan siswa mulai menulis puisi berdasarkan tahapan yang sudah dijelaskan, mulai dari menuliskan ide sesuai tampilan di gambar yang diproyeksikan, merangkai ide menjadi kata kunci, dan merangkai kata kunci menjadi bait puisi.

Ketiga, kegiatan penutup. Pada tahap ini, guru merangkum materi yang telah disampaikan, memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Penilaian dilakukan dengan melihat hasil puisi siswa berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

Pengertian Metode Ceramah dan Pendekatan Ekspositori

Ceramah adalah pidato yang disampaikan oleh seorang pembicara di depan kelompok pengunjung (dalam hal ini siswa). Metode ini sangat baik jika digunakan untuk jumlah siswa yang banyak. Selain itu, sangat baik juga untuk menjelaskan materi yang banyak, namun waktu terbatas (Sardjiyo,dkk,2014) Sampai sekarang, metode ini masih banyak digunakan guru karena metode ini bisa dikatakan

tidak terlalu banyak memerlukan persiapan. Hanya dalam penerapan metode ini, guru dituntut harus benar-benar menguasai materi yang akan diajarkan. Pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan metode ini adalah pendekatan ekspositori.

Pendekatan ekspositori adalah strategi yang menekankan proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal (Sanjaya,2008). Metode ekspositori dengan istilah pengajaran langsung (*direct instruction*) karena dalam metode ini, materi pelajaran disampaikan langsung oleh guru, siswa tidak dituntut untuk menemukan materi itu sendiri (Sanjaya, 2008).

Model pembelajaran ini memposisikan guru sebagai sumber belajar yang utama karena pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*). Siswa hanya menerima materi pelajaran yang disampaikan guru secara verbal. Pada awal pembelajaran model ini, biasanya seorang guru memulai dengan memberikan ceramah tentang materi yang dipelajari, memberikan contoh soal, melakukan tanya jawab, dan diakhiri dengan pemberian tugas.

Karakteristik strategi pembelajaran ekspositori adalah: 1) strategi ekspositori dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran secara verbal, yaitu bertutur kata secara lisan merupakan alat utama dalam menyampaikan materi utama (ceramah); 2) biasanya materi yang disampaikan adalah materi pelajaran yang sudah jadi, seperti data atau fakta, konsep-konsep tertentu; 3) tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran itu sendiri. Artinya setelah proses pembelajaran berakhir, siswa diharapkan dapat memahami dengan benar dan dengan cara yang tepat, dapat mengungkapkan kembali materi yang telah disampaikan (Sanjaya, 2008).

Dalam penerapan strategi pembelajaran ekspositori terdapat beberapa prinsip, yaitu: (1) berorientasi pada tujuan, penyampaian materi pelajaran merupakan ciri utama dalam strategi pembelajaran ekspositori melalui metode ceramah, namun tidak berarti proses penyampaian materi tanpa tujuan pembelajaran, maka dari itu sebelum strategi

ini diterapkan terlebih dahulu guru harus merumuskan tujuan pembelajaran secara jelas dan terukur; (2) prinsip komunikasi, proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses komunikasi, yang menunjuk pada proses penyampaian pesan dari sumber pesan kepada seseorang atau kelompok orang (penerima pesan). Guru berfungsi sebagai sumber pesan dan siswa sebagai penerima pesan dalam proses komunikasi; (3) siswa dapat menerima informasi sebagai stimulus yang kita berikan, terlebih dahulu kita harus memposisikan mereka dalam keadaan siap baik secara fisik maupun psikis untuk menerima pelajaran; dan (4) prinsip keberlanjutan, proses pembelajaran ekspositori harus dapat mendorong siswa mau mempelajari materi pelajaran lebih lanjut (Sanjaya, 2008).

Selanjutnya langkah-langkah desain pembelajaran pada tahap pra siklus menggunakan metode ceramah/ekspositori yang pada penelitian ini mencakup 3 tahap, yaitu: 1) kegiatan pendahuluan, apersepsi, memberi motivasi, menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan melakukan pre test untuk menguji kemampuan awal siswa; 2) kegiatan inti, yang berisi penyajian materi yang berupa penjelasan isi materi, pemberian contoh-contoh puisi sederhana, memberi pertanyaan sebagai upaya mengaktifkan kegiatan siswa, dan latihan menulis puisi; 3) kegiatan penutup, sebagai kegiatan terakhir dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, guru menyimpulkan materi tentang puisi, memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum jelas, dan siswa mengumpulkan hasil puisi yang telah ditulis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di dalam kelas, yang bertempat di SD Banyuripan Kecamatan Kasihan Kabupaten Bantul sebanyak 2 siklus menggunakan media gambar yang diproyeksikan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Banyuripan yang berjumlah 16 siswa pada semester I tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian ini dilaksanakan dengan mengikuti prosedur penelitian yang dikembangkan oleh Stephen

Kemmis dan Taggart, dalam Arikunto (2010:16). Tahapan dalam penelitian tindakan kelas ini disebut siklus, dan setiap siklusnya mencakup kegiatan perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Perencanaan (*planning*)

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan atau rencana tindakan yang akan dilaksanakan pada proses belajar mengajar. Perhatian utama yang diamati yaitu pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan media gambar yang diproyeksikan. Kegiatan yang dilakukan antara lain: (a) menyusun skenario pembelajaran dengan metode gambar yang diproyeksikan, (b) menyusun dan menyiapkan media pembelajaran, berupa laptop, bahan belajar gambar yang diproyeksikan dalam bentuk *powerpoint*, *proyektor LCD*, (c) merancang dan mempersiapkan instrument/lembar observasi sebagai pedoman, dan (d) menyusun dan mempersiapkan lembar evaluasi untuk menulis hasil puisi siswa guna mengukur kemampuan siswa dalam menulis puisi dengan media gambar yang diproyeksikan.

Pada penelitian ini, yang dijadikan tolok ukur pelaksanaan penelitian adalah kemampuan menulis puisi berdasarkan gambar yang diproyeksikan. Indikator kriteria kompetensi penulisan puisi yang diperhatikan adalah: (a) siswa dapat menulis puisi dengan unsur bunyi yang benar, (b) siswa dapat menentukan pilihan kata/diksi yang tepat, (c) siswa dapat menulis puisi dengan bentuk visual yang tepat, dan (d) siswa dapat menulis puisi sesuai dengan makna berdasarkan gambar yang diproyeksikan.

Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan tindakan sebagai upaya perubahan untuk melaksanakan perbaikan kegiatan belajar-mengajar pada keterampilan menulis puisi dengan menggunakan media gambar yang diproyeksikan.

Observasi (*observation*)

Pengamatan dilakukan secara sistematis oleh peneliti untuk mengamati hasil atau dampak tindakan terhadap proses belajar-mengajar, situasi tempat tindakan dan hambatan-hambatan yang ditemukan saat pelaksanaan tindakan dengan dibantu oleh supervisor II sebagai pengamat. Data non tes diperoleh dengan menggunakan pedoman pengamatan, dan dokumentasi foto. Semua dicatat dalam kegiatan observasi yang terencana dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Pengamatan proses pembelajaran berguna sebagai pendokumentasian dan informasi data sebagai pedoman pada kegiatan refleksi yang akan berpengaruh terhadap tindakan pada siklus berikutnya.

Refleksi (*reflection*)

Refleksi dilakukan dengan cara merenungkan kembali proses pembelajaran berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran dan hasil belajar, baik mengenai kekurangannya maupun keberhasilan pembelajaran bagi siswa. Peneliti merefleksikan apakah media gambar yang diproyeksikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, akan dapat diketahui kelemahan tindakan pembelajaran yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi langsung dan portofolio berupa karya puisi siswa. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar observasi proses pembelajaran yang terdiri dari empat indikator, yaitu: (1) memperhatikan penjelasan guru tentang pembuatan puisi melalui media gambar yang diproyeksikan, (2) menulis ide puisi dengan bantuan gambar yang diproyeksikan, (3) menentukan empat kata kunci dengan bantuan gambar yang diproyeksikan, dan (4) mengembangkan kata kunci menjadi bait puisi. Kompetensi menulis puisi, terdiri dari empat indikator, yaitu kemampuan untuk: (1) menyusun rima, (2) memilih kata (diksi), (3) menyusun bentuk visual puisi, dan (4) kebermaknaan puisi.

Teknik analisa data menggunakan tehnik sebagai berikut, *Pertama*, analisis data kuantitatif (hasil tes).

evaluasi pada akhir pembelajaran setiap siklus. Pada pelaksanaan tes ini, siswa diminta menulis puisi berdasarkan gambar yang diproyeksikan atau ditayangkan secara bertahap. Penilaian hasil evaluasi dilakukan berdasarkan kriteria kompetensi yang telah ditentukan. Nilai hasil belajar siswa dapat diketahui dengan rumus:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kedua, analisis data kualitatif (hasil observasi). Data hasil observasi dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Tujuan penggunaan metode analisis deskriptif adalah untuk memberikan gambaran pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar yang diproyeksikan dan menggunakan 4 indikator keaktifan siswa yang telah ditentukan sebelumnya.

Nilai akhir keaktifan siswa =

$$\frac{\text{jumlah skor indikator yang diperoleh}}{\text{jumlah skor indikator maksimal}} \times 100$$

Ketiga, analisis ketuntasan belajar siswa. Analisis tes ketuntasan hasil belajar siswa dimaksudkan untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa yang diperoleh tiap siklus. Untuk mengukur ketuntasan belajar keseluruhan menggunakan rumus:

Ketuntasan belajar siswa =

$$\frac{\text{jumlah siswa tuntas belajar}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$$

Target keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan menulis puisi siswa setelah menggunakan media gambar yang diproyeksikan, yang ditandai dengan minimal 80% dari jumlah siswa mampu menulis puisi dengan skor KKM 75, dan meningkatnya rerata hasil belajar menulis puisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus yang terdiri dari 4 kegiatan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Pra Siklus (Menggunakan Metode Ceramah)

Pada tahap pra siklus, proses pembelajaran pada penelitian ini masih menggunakan metode ceramah dengan pendekatan ekspositori. Hasil ketuntasan belajar yang dicapai baru mencapai 25% atau baru 4 siswa yang sudah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 12 siswa (75%) belum mencapai nilai ketuntasan minimal menulis puisi. Rerata hasil belajar hanya mencapai skor 68,50.

Pembelajaran Melalui Media Gambar yang diproyeksikan

Deskripsi Siklus Pertama

Pada tahap perencanaan siklus pertama, ada beberapa hal yang perlu disiapkan, yaitu: (1) RPP, (2) lembar observasi, (3) lembar kegiatan siswa, (4) alat peraga media, yaitu: laptop dan LCD proyektor, (5) media pembelajaran gambar yang diproyeksikan menggunakan *Microsoft office Powerpoint*, dan (6) Contoh-contoh puisi sederhana untuk siswa SD.

Pada saat pelaksanaan siklus pertama, dilakukan pendokumentasian proses pembelajaran menulis puisi menggunakan instrumen pengamatan yang telah disiapkan. Adapun tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajaran, secara garis besar adalah: (1) guru menjelaskan pengertian puisi, unsur-unsur puisi dan tahapan menulis puisi, (2) guru menampilkan gambar melalui proyektor LCD dan mendemonstrasikan tahap-tahap menulis puisi berdasarkan gambar yang diproyeksikan.

Sedangkan prosedur dan tahap-tahap menulis penggunaan media gambar yang diproyeksikan pada siklus pertama ini adalah: (1) guru menampilkan gambar yang diproyeksikan di depan kelas, (2) siswa mengamati gambar dan diminta menemukan dan menuliskan satu kata sebagai ide puisi dari tampilan gambar yang diproyeksikan, (3) siswa diminta menuliskan 1 kata kunci berdasarkan tampilan gambar yang diproyeksikan, (4) guru menampilkan 4 jenis gambar berbeda secara bergantian dan siswa diminta menuliskan 1 kata kunci pada setiap gambar, (5) siswa diminta mengembangkan tiap kata kunci menjadi satu baris puisi, (6) siswa diminta menuliskan judul puisi berdasarkan kata dari ide puisi.

Pada tahap observasi siklus pertama, kegiatan

siswa dicatat selama proses pembelajaran. Hasil observasi kegiatan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media gambar yang diproyeksikan adalah sebagai berikut:

Tabel 1: Skor Indikator Proses Pembelajaran

No	Uraian	Skor mak	Skor Indikator	Rerata%
1	Indikator 1	64	49	76,56
2	Indikator 2	64	43	67,19
3	Indikator 3	64	50	78,12
4	Indikator 4	64	50	78,12
5	Rerata kelas			70,83

Sumber: data primer, 2015

Dari keempat indikator di atas, indikator 2 (menulis ide puisi dari gambar yang diproyeksikan) ternyata masih sangat rendah yaitu baru mencapai 67,19%; sedangkan ketiga indikator lainnya juga masih belum sesuai target yang dikehendaki. Kompetensi hasil belajar siswa dalam menulis puisi adalah sebagai berikut:

Tabel 2: Rerata Hasil Belajar Menulis Puisi

No	Uraian	Rerata
1	Indikator A	74,50
2	Indikator B	76,56
3	Indikator C	75,75
4	Indikator D	72,25
5	Rerata kelas Hasil Belajar	74,89

Sumber: data primer, 2015

Dari keempat indikator di atas, indikator B (menulis ide puisi dari gambar yang diproyeksikan) ternyata masih sangat rendah; sedangkan ketiga indikator lainnya juga masih belum sesuai target yang dikehendaki.

Sementara rerata kompetensi menulis puisi yang terdiri dari 4 indikator, yaitu indikator A (bunyi/rima) mencapai 74,50, indikator B (diksi/pilihan kata) mencapai 76,56, indikator C (bentuk visual) mencapai 75,75, dan indikator D (makna) mencapai 77,25. Nilai rata-rata kelas hasil menulis puisi mencapai 74,89. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa skor rerata setiap indikator yang masih dibawah 75 adalah indikator A, yaitu: kemampuan menyusun rima. Sedangkan tiga kemampuan lainnya juga masih pada

tahap kemampuan minimal, yaitu: memilih kata, menyusun bentuk visual, dan makna puisi. Selanjutnya deskripsi skor yang diperoleh siswa dari evaluasi berbentuk portofolio puisi karya siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3: Data Nilai dan Ketuntasan Siswa

No Aspek	Skor / Jumlah
1. Nilai Tertinggi	90
2. Nilai Terendah	40
3. Rerata kelas	74,89
4. Ketuntasan belajar (nilai > 75)	8 siswa (50%)
5. Ketidak tuntas belajar (nilai < 75)	8 siswa (50%)
6. Rerata Ketuntasan Siswa	50%

Sumber: data primer, 2015

Dari Tabel 3, diketahui bahwa jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar baru mencapai 8 siswa dari 16 siswa (50%). Kondisi ini masih jauh dari target sebesar 80% siswa mencapai nilai KKM.

Pada tahap refleksi, dihasilkan beberapa kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran pada siklus pertama ini. Kelebihan proses pembelajaran pada siklus ini adalah ada tiga indikator yang telah mencapai skor minimum, yaitu: (1) mendengar penjelasan guru tentang teori puisi (76,56%), (2) menentukan 4 kata kunci dengan bantuan gambar yang diproyeksikan (78,12%), dan (3) mengembangkan kata kunci menjadi bait puisi (78,12%). Namun demikian, indikator pembelajaran ini masih perlu untuk ditingkatkan lagi. Sedangkan kekurangan proses pembelajaran, terlihat dari indikator 2, yaitu: menuliskan ide puisi berdasarkan gambar yang diproyeksikan (67,19%). Dari rerata skor kelas terhadap hasil belajar kompetensi menulis puisi siswa menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis puisi juga masih belum memuaskan, yaitu baru mencapai nilai rata-rata kelas sebesar 74,89. Secara umum, kelemahan proses pembelajaran pada siklus pertama ini, adalah: rendahnya kemampuan menuliskan ide dari gambar yang diproyeksikan (indikator2), yang mungkin disebabkan ketidakberanian dan keragu-raguan siswa untuk menuliskan ide sesuai gambar yang diproyeksikan yang dilihatnya. Di samping itu, ada

indikator proses pembelajaran yang masih perlu ditingkatkan, yaitu: (1) rendahnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru, (2) rendahnya kemampuan memilih kata kunci dari gambar yang diproyeksikan yang ditayangkan, dan (3) rendahnya kemampuan mengembangkan kata kunci menjadi bait puisi.

Berdasarkan kelemahan proses belajar pada siklus I, maka diajukan rekomendasi untuk perbaikan pada siklus berikutnya, yaitu: (1) perlu latihan menebak gambar sebagai latihan menuliskan ide puisi. Latihan menebak gambar merupakan permainan menarik untuk membiasakan dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengungkapkan pendapatnya, (2) guru perlu membuat presentasi yang menarik dan dialog interaktif agar siswa lebih tertarik mendengar penjelasannya, (3) perlu dibuat daftar kosa kata-kata kunci sebagai bantuan bagi siswa untuk memudahkan memilih dan mengembangkan kata kunci, (4) perlu dibuat panduan kalimat lengkap dan tak lengkap untuk membuat bait puisi.

Deskripsi Siklus Kedua

Pada tahap perencanaan, disiapkan instrumen yang diperlukan yaitu, (1) RPP, (2) lembar pengamatan/observasi, (3) alat peraga media, yaitu: laptop, proyektor LCD, (4) materi ajar dalam bentuk *Powerpoint* dalam yang lebih variatif untuk permainan tebak gambar, (5) materi pembelajaran dalam bentuk *Powerpoint untuk menulis puisi*, (6) daftar kosa kata, dan (7) lembar portofolio hasil puisi siswa.

Pada tahap pelaksanaan, dicatat kegiatan siswa selama proses perbaikan pembelajaran dengan menggunakan instrumen pengamatan yang telah disiapkan. Pada tahap ini ada beberapa perubahan strategi yang dilakukan guru, sesuai pada hasil rekomendasi dari refleksi siklus pertama. Langkah-langkah pembelajaran pada siklus kedua ini diawali dengan: (1) guru melakukan permainan tebak gambar, dengan cara guru menampilkan gambar bermacam-macam yang diproyeksikan secara bergantian, kemudian siswa menulis ide berdasarkan gambar yang dilihatnya, (2) guru menampilkan sebuah gambar dan bersama-sama siswa menuliskan daftar kosa kata yang sesuai dengan

gambar yang diproyeksikan, (3) guru memberi penjelasan pedoman struktur kalimat lengkap dan tak lengkap, untuk mengembangkan cara menulis puisi supaya mempunyai bentuk tulisan yang seimbang antarbaris puisi, dan (4) guru menampilkan gambar dan mendemonstrasikan cara tahap-tahap menulis puisi yang benar sesuai gambar yang diproyeksikan.

Prosedur penggunaan media gambar yang diproyeksikan pada siklus kedua, setelah pembelajaran diawali dengan berbagai kegiatan pendukung untuk mempermudah siswa menulis puisi, adalah: (1) guru menampilkan sebuah gambar yang diproyeksikan dan siswa diminta menuliskan ide pokok dari puisi, (2) guru menampilkan 4 jenis gambar yang sesuai dengan tema dan siswa diminta menuliskan 1 kata kunci pada setiap gambar. Pada siklus kedua ini, gambar-gambar yang ditampilkan diberi tambahan animasi gerak dan suara sehingga memudahkan siswa untuk menuliskan kata kunci pada setiap gambar, (3) siswa diminta mengembangkan setiap kata kunci menjadi satu baris puisi. Pada siklus ini, sudah disediakan kosa kata yang sesuai dengan tema, sehingga memudahkan siswa dalam memilih kata-kata untuk mengembangkannya menjadi bait puisi, (4) siswa diminta menuliskan judul puisi berdasarkan isi dalam puisi, dan (5) siswa diminta meneliti kembali puisi yang telah dibuat apakah sudah sesuai prosedur penulisan puisi yang telah disampaikan sebelumnya.

Pada tahap observasi, hasil pengamatan proses pembelajaran terhadap kegiatan belajar siswa, dapat dilihat pada Tabel 4, berikut ini.

Tabel 4: Skor Indikator Proses Pembelajaran

No.	Uraian	Skor mak	Skor Indikator	Rerata%
1.	Indikator 1	64	54	84,37
2.	Indikator 2	64	55	85,93
3.	Indikator 3	64	56	86,5
4.	Indikator 4	64	57	89,06
5.	Rerata kelas			90,62

Sumber: data primer, 2015

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa pada siklus kedua, dari 16 siswa kelas III, terdapat

peningkatan kualitas kegiatan siswa. Hal ini dapat dilihat melalui capaian indikator-indikator pembelajaran, yaitu: indikator 1 mencapai keberhasilan 84,37%, indikator 2 mencapai keberhasilan 85,93%, indikator 3 mencapai keberhasilan 86,5%, dan indikator 4 mencapai keberhasilan 89,06%. Rata-rata keberhasilan nilai kelas proses pembelajaran mencapai 90,62%.

Tabel 5: Rerata Hasil Belajar Menulis Puisi

No.	Uraian	Rerata
1.	Indikator A	80
2.	Indikator B	80
3.	Indikator C	82,13
4.	Indikator D	80,75
5.	Rerata kelas hasil belajar	81,14

Sumber: data primer, 2015

Pada siklus II, nilai rerata hasil belajar kompetensi menulis puisi siswa mengalami kenaikan dari siklus I, yaitu indikator A dari 74,5 menjadi 80, indikator B dari 76,56 menjadi 80, indikator C dari 75,75 menjadi 80,75 dan indikator D dari 77,25 menjadi 80,75. Hasil rata-ratanya juga meningkat dari 74,89 menjadi 81,14. Data skor rerata dan ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada Table 6.

Tabel 6: Rekap Nilai dan Ketuntasan Belajar Siswa

No	Aspek	Skor Hasil
1.	Nilai Tertinggi	93,25
2.	Nilai Terendah	44
3.	Rerata kelas	81,06
4.	Tuntas belajar (nilai > 75)	14 siswa (87,5%)
5.	Tidak Tuntas Belajar (nilai < 75)	2 siswa (12,5%)
6.	Rerata Ketuntasan	87,5%

Sumber: data primer, 2015

Dari Tabel 6 di atas dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang mencapai nilai ketuntasan mencapai 14 siswa (87,5%), dan hanya 2 siswa yang tidak tuntas (12,5%). Hal Ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada siklus II mengalami kenaikan, sehingga target perbaikan yang ingin dicapai yaitu 80%, sudah tercapai pada siklus II ini.

Proses pembelajaran mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari indikator-indikatornya, yaitu: (1)

kemampuan siswa untuk menentukan empat kata kunci dengan bantuan gambar yang diproyeksikan mencapai skor 86,5%, dan (2) kemampuan siswa mengembangkan kata kunci menjadi bait puisi telah mencapai skor 89,06%. Hal ini dikarenakan: (1) latihan tebak gambar yang membuat siswa lebih mudah dan percaya diri dalam menuliskan ide sesuai dengan gambar yang diproyeksikan, (2) bantuan kosa kata yang berhubungan dengan gambar yang diproyeksikan membantu siswa menentukan diksi dan mengembangkan kata kunci menjadi bait puisi, (3) panduan struktur kalimat lengkap dan tak lengkap, memudahkan siswa mengembangkan kata kunci menjadi bait puisi dengan bentuk visual yang lebih rapi.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian terdapat perbedaan antara proses pembelajaran menggunakan metode ceramah/ekspositori pada tahap pra siklus dengan menggunakan media gambar yang diproyeksikan pada siklus I dan II. Deskripsi data hasil penelitian secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut.

Berdasarkan Tabel 7 di atas diperoleh data bahwa semua aspek dalam penelitian, baik hasil belajar

Tabel 7: Perbandingan Hasil Penelitian Melalui Metode Ceramah dan Gambar yang diproyeksikan

No Aspek	Metode Ceramah/ Ekspositori (Pra Siklus)	Media Gambar yang diproyeksikan	
		Siklus I	Siklus II
1 Nilai Tertinggi	77,50	90	93,25
2 Nilai Terendah	38,75	40	44
3 Rerata Hasil Belajar	68,50	74,87	81,06
4 Ketuntasan belajar (nilai > 75)	4 siswa (25%)	8 siswa (50%)	14 siswa (87,5%)
5 Ketidaktuntasan Belajar (nilai < 75%)	12 siswa (75%)	8 siswa (50%)	2 siswa (12,5%)
6 Rerata kelas Ketuntasan Siswa	25%	50%	87,5%

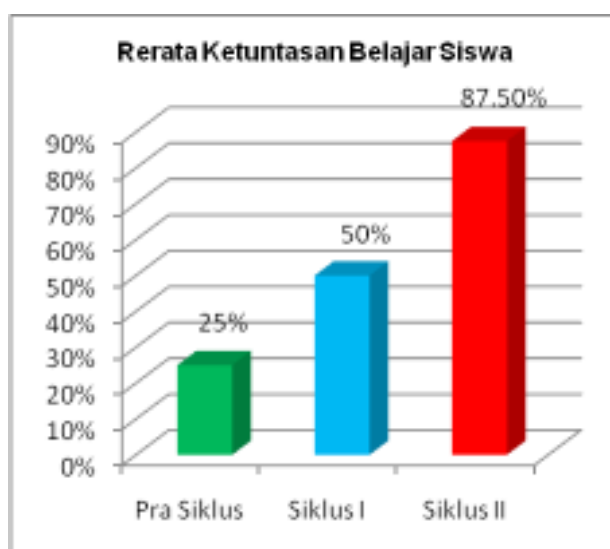
Sumber: data primer, 2015

maupun ketuntasan siswa, menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media gambar yang diproyeksikan hasilnya lebih tinggi daripada menggunakan metode ceramah/ekspositori. Perbandingan rerata hasil belajar dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 1: Histogram Rerata Hasil Belajar Menulis Puisi

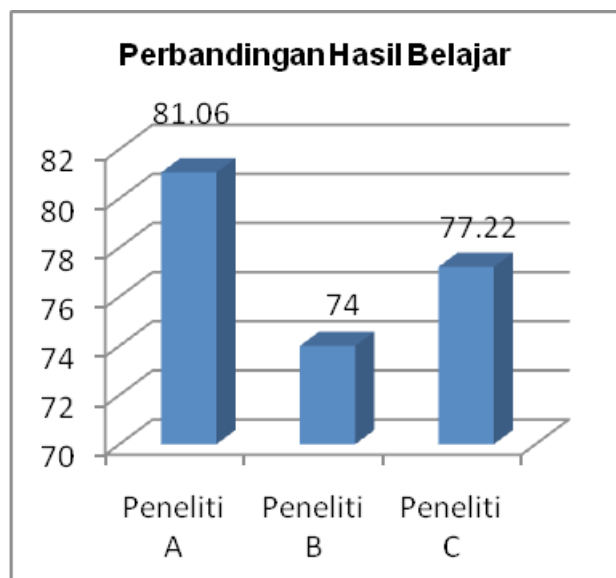
Berdasarkan histogram di atas, kemampuan siswa dalam menulis puisi menggunakan media gambar yang diproyeksikan mengalami peningkatan dibandingkan dengan metode ceramah/ekspositori. Hal tersebut dapat dilihat dari rerata hasil belajar menggunakan metode ceramah/ekspositori pada tahap pra siklus yang mencapai rerata 68,50. Kemudian setelah menggunakan media gambar yang diproyeksikan meningkat menjadi 74,87 pada siklus I, dan 81,06 pada siklus II. Meningkatnya hasil belajar siswa tersebut tidak lepas dari meningkatnya kualitas pembelajaran selama menggunakan media gambar yang diproyeksikan. Sedangkan dilihat dari rerata nilai hasil menulis puisi di atas, maka ketuntasan belajar siswa juga mengalami kenaikan yang memuaskan. Perbandingan ketuntasan belajar siswa menggunakan metode ceramah/ekspositori dan media gambar yang diproyeksikan dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2: Histogram Rerata Ketuntasan Belajar Siswa

Berdasarkan histogram ketuntasan belajar dapat dilihat perbandingan tingkat ketuntasan belajar siswa menggunakan metode ceramah/ekspositori pada tahap pra siklus dengan media gambar yang diproyeksikan pada tahap siklus I dan II. Ketuntasan belajar siswa pada pra siklus atau proses pembelajaran menggunakan metode ceramah/ekspositori baru mencapai 4 siswa atau (25%). Kemudian, setelah menggunakan media gambar yang diproyeksikan mengalami kenaikan menjadi 8 siswa (50%) pada siklus I atau mengalami kenaikan sebanyak 25%. Sedangkan pada siklus II naik dari 8 siswa (50%) menjadi 14 Siswa atau (87,5%) atau mengalami kenaikan 37,5%. Jadi pembelajaran menulis puisi menggunakan media gambar yang diproyeksikan dikatakan berhasil karena bisa menaikkan kompetensi siswa dan jumlah ketuntasan belajar siswa.

Perbedaan hasil penelitian yang dilakukan oleh Maryanto (2013) dan Hidayati (2015) menggunakan media gambar mati dengan penelitian ini yang menggunakan media gambar yang diproyeksikan dapat dilihat pada histogram berikut ini.



Gambar 3: Perbandingan Hasil Penelitian Pada Aspek Hasil Belajar

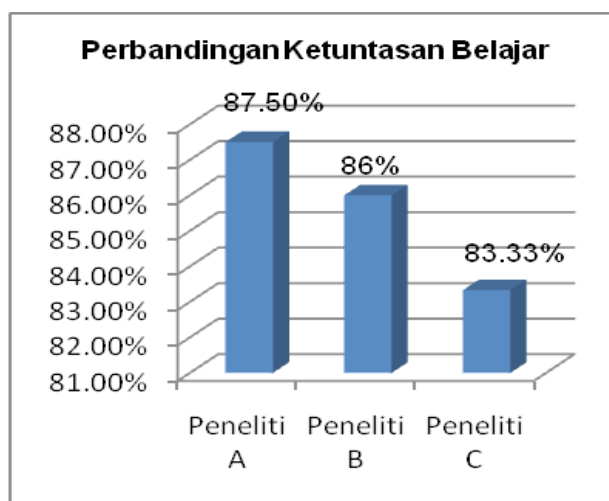
Keterangan:

Peneliti A: Isyani (2016), media gambar yang diproyeksikan

Peneliti B : Maryanto (2013), media gambar

Peneliti C : Hidayati (2015), media gambar

Berdasarkan histogram di atas dapat dilihat perbandingan hasil belajar siswa dari ketiga peneliti. Rerata hasil belajar dari peneliti A mencapai 81,06, sementara peneliti B mencapai rerata 74 dan peneliti C mencapai 77,22. Rerata hasil belajar yang tertinggi dicapai oleh peneliti A yang menggunakan media gambar yang diproyeksikan, yaitu mencapai rerata kelas 81.06, kemudian peneliti C mencapai 77,22 dan peneliti B mencapai 74. Media yang digunakan oleh peneliti B dan C adalah media gambar. Hasil belajar siswa akan menentukan ketuntasan belajar siswa, karena yang mencapai nilai KKM yang sudah ditentukan akan mencapai ketuntasan belajar, sedang yang belum mencapai nilai KKM berarti belum mencapai ketuntasan belajar. Rerata ketuntasan belajar siswa dari ketiga penelitian tersebut dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 4: Histogram Perbandingan Hasil Penelitian Pada Aspek Ketuntasan Belajar

Keterangan :

Peneliti A: Isyani (2016), media gambar yang diproyeksikan

Peneliti B : Maryanto (2013), media gambar

Peneliti C : Hidayati (2015), media gambar

Berdasarkan histogram perbandingan ketuntasan belajar siswa di atas dapat dilihat hasil dari ketiga peneliti. Peneliti A mencapai ketuntasan 87,50%, peneliti B mencapai 86% dan peneliti C mencapai 83,33%. Dari capaian ketuntasan belajar yang dicapai oleh ketiga peneliti tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran menulis puisi menggunakan media gambar dapat meningkatkan kompetensi siswa,

sehingga target penelitian yang hendak dicapai oleh masing-masing peneliti bisa tercapai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media gambar, baik gambar mati maupun gambar yang diproyeksikan, sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa. Hal itu disebabkan karena, media gambar dinilai sangat efektif menarik perhatian siswa dan mengkonkretkan konsep yang abstrak, sehingga memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Penggunaan media gambar dan media gambar yang diproyeksikan pada ketiga penelitian ini mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media gambar antara lain: (1) dapat menarik perhatian siswa, (2) guru bisa dengan mudah menyediakan bermacam-macam gambar yang bervariasi, (3) gambar bisa digunakan berulang-ulang termasuk pada mata pelajaran yang lain. Namun demikian, ada beberapa kelemahan media gambar yaitu bahwa gambar tidak bisa bergerak dan tidak bisa mewakili sifat-sifat benda nyata, sehingga media ini kurang maksimal dalam menggali imajinasi dan pengetahuan awal siswa dalam menulis puisi.

Media gambar yang diproyeksikan mempunyai kelebihan antara lain, bisa menarik perhatian siswa karena secara otomatis semua perhatian siswa tertuju pada tayangan gambar yang diproyeksikan. Selain itu, media gambar yang diproyeksikan juga bisa dibuat semenarik mungkin dengan menambah *effect* suara dan animasi lainnya, sehingga menghasilkan tampilan gambar yang menarik dan memudahkan siswa dalam berimajinasi untuk menulis puisi yang menarik. Akan tetapi media gambar yang diproyeksikan ini juga mempunyai kelemahan, antara lain, yaitu; (a) guru dituntut mempunyai kemampuan khusus dalam membuat bahan belajar menggunakan media *Microsoft office powerpoint*, (b) memerlukan persiapan yang agak lama dalam membuat bahan belajar sebelum bisa digunakan dalam proses pembelajaran, (c) membutuhkan alat bantu lainnya yang berupa proyektor LCD. Akan tetapi beberapa kelebihan dan kekurangan pada kedua media tersebut bisa diatasi dengan saling melengkapi untuk menciptakan proses pembelajaran yang sesuai sehingga ketuntasan belajar yang diharapkan guru bisa tercapai.

Kesimpulan yang dapat diambil dari ketiga penelitian tersebut adalah bahwa proses pembelajaran dengan memanfaatkan media akan memudahkan siswa untuk menguasai materi pelajaran, sehingga hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa meningkat. Hasil belajar siswa pada penelitian menggunakan media gambar yang diproyeksikan mencapai skor rerata lebih tinggi daripada menggunakan media gambar, dikarenakan melalui media gambar yang diproyeksikan ditampilkan gambar dengan tampilan warna yang cerah serta tambahan animasi gerak yang sesuai benda aslinya. Hal yang demikian ini lebih memotivasi dan membantu imajinasi siswa dalam menulis puisi.

Ada sedikit perbedaan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti A, yaitu pada bagian temuan penelitian, sementara pada peneliti B dan C tidak mencantumkan temuan penelitian. Temuan penting dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti A, adalah bahwa dalam pembelajaran menulis puisi bagi siswa SD kelas III dengan media gambar yang diproyeksikan diperlukan empat kegiatan belajar utama, yaitu: (1) pemberian teori tentang puisi dan cara membuatnya, (2) siswa menuliskan ide puisi dengan bantuan gambar yang diproyeksikan, (3) siswa mencari empat kata kunci, dan (4) mengembangkan kata kunci menjadi bait puisi. Selain itu, berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, perlu diberi kegiatan tambahan yang bersifat opsi, untuk mendukung kegiatan utama di atas, yaitu: (1) latihan menebak gambar pada kegiatan utama kedua. Hal ini dimaksudkan agar siswa terlatih untuk berpikir cepat dalam melihat suatu gambar, (2) disusun daftar kosa kata yang berkaitan dengan suatu gambar. Kegiatan ini sebaiknya dilakukan bersama-sama antara siswa dan guru sebelum siswa memilih kata kunci untuk puisinya, dan (3) perlu diberikan pedoman dan contoh struktur kalimat lengkap dan tidak lengkap. Dalam puisi, suatu baris dari bait tidak harus merupakan kalimat lengkap. Hal ini dilakukan pada kegiatan utama yang terakhir.

Peningkatan hasil belajar menulis puisi dengan bantuan gambar yang diproyeksikan ini sesuai dengan teori-teori belajar, salah satunya adalah teori media pembelajaran. Menurut *Weidenmann* dalam

buku Perencanaan Pembelajaran, melihat sebuah foto atau gambar lebih tinggi maknanya daripada membaca atau mendengar. Melalui membaca yang dapat diingat hanya 10%, dari mendengar yang diingat 20%, dan dari melihat yang diingat 30%. Foto/ gambar yang didesain secara baik dapat memberikan pemahaman yang lebih baik (Majid, 2012:178). Hasil penelitian ini selaras dengan teori tersebut di atas.

Dalam penelitian ini, media gambar yang diproyeksikan dapat digunakan untuk membantu siswa kelas III Sekolah Dasar Banyuripan, Kecamatan Kasihan, Bantul, Yogyakarta untuk memiliki kemampuan menulis puisi. Sebanyak 14 siswa atau 87,5% mampu mencapai nilai KKM sebesar 75, dari target keberhasilan sebanyak 80%. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan gambar yang diproyeksikan dikatakan berhasil meningkatkan kompetensi siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Simpulan yang dapat dihasilkan dari penelitian ini adalah proses pembelajaran menulis puisi menggunakan media gambar yang diproyeksikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, keterampilan, dan hasil belajar menulis puisi Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SD Banyuripan. Dibandingkan dengan media gambar mati, media gambar yang diproyeksikan lebih berhasil meningkatkan kompetensi siswa.

Temuan dalam penelitian ini adalah bahwa pembelajaran menulis puisi dengan media gambar yang diproyeksikan berhasil meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dengan menggunakan 3 aktivitas pendukung, yaitu (1) latihan menebak gambar, (2) tambahan daftar kosa kata yang

sesuai dengan gambar, dan (3) penjelasan pedoman struktur kalimat lengkap dan tak lengkap.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan temuan penelitian, berikut ini beberapa saran yang dapat diajukan kepada guru SD untuk: (1) melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media yang sesuai sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang menarik, karena dapat meningkatkan minat dan aktivitas siswa, sehingga meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa; (2) meningkatkan kemampuan menggunakan alat peraga yang sesuai materi termasuk alat peraga multimedia berbasis komputer. Dalam hal ini, peran dan kepiawaian guru sangat dibutuhkan dalam merancang pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran; (3) memanfaatkan media gambar yang diproyeksikan, untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi dan hasil belajar siswa.

Saran kepada pemerintah untuk menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dengan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung disamping pelatihan tentang pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Saran kepada peneliti lainnya untuk mengembangkan model penelitian lebih lanjut yang dapat meningkatkan keterampilan dan hasil belajar menulis puisi Bahasa Indonesia disamping melakukan penelitian ulang dengan subyek yang berbeda, baik sekolah maupun kelas yang berbeda, dan mengembangkan media gambar yang diproyeksikan dalam bentuk *Microsoft Office Powerpoint* yang lebih bervariasi dan menarik.

PUSTAKA ACUAN

- Aminuddin. 2010. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru.2010.
- Arsyad, Azhar. 2015, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, Suharsini dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayati, Rina Ayu Sih. 2015. *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas III SDN Wonosari IV Kabupaten Gunung Kidul*. Laporan Penelitian. FIP UNY.
- Majid, Abdul.2012. *Perencanaan Pembelajaran; Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

- Maryanto, Joni. 2013. *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi melalui Model Picture and Picture dengan Media Gambar Pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 01*. Laporan Penelitian FIP UNS.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2014. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Predana Group.
- Sardjiyo,dkk, 2014. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sayuti, Suminto A. 2008. *Berkenalan dengan Puisi*. Yogyakarta: Gama Media.
- Suryaman, Maman. 2005. *Unsur Bentuk dan Makna Puisi*. Yogyakarta: FB UNY.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto, 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Pernada Media Group.
- Wachid B. S, Abdul, 2009, *Analisis Struktural Semiotik*, Yogyakarta: AK Group.
- Waluyo, Herman J. 2005. *Teori dan Apresiasi Puisi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.
- Wardhani, IGAK.dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wiyatmi. 2006. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya kepada Bapak Dr. Purwanto, M.Pd, atas masukan dan koreksinya terhadap konsep artikel ini sehingga pada akhirnya dapat diterbitkan.

EVALUASI PEMANFAATAN MEDIA AUDIO GELARIA (GERAK DAN LAGU ANAK CERIA)

UTILIZATION EVALUATION OF GELARIA AUDIO MEDIA

Kulsum Nur Hayati

Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran pada BPMRP Kemendikbud
Jalan Sorowajan Baru 367 Banguntapan, Yogyakarta, Indonesia
kulsum.nur@kemdikbud.go.id

Diterima tanggal: 10 Oktober 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 26 Oktober 2016, disetujui tanggal 11 November 2016

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pemanfaatan media audio Gelaria dalam menstimulasi kemampuan seni dan fisik motorik anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian evaluasi dengan teknik survey di 8 propinsi, yaitu: DIY, Sulawesi Barat, NTT, Jawa Barat, Bengkulu, Jawa Timur, Banten, dan Kalimantan Selatan. Teknik sampling menggunakan purposive sampling dengan jumlah sampel 24 guru dan 80 anak didik. Judul media audio Gelaria yang digunakan dalam pembelajaran yaitu "Angsa". Teknik pengumpulan data dengan observasi pemanfaatan model, kuesioner tentang pemanfaatan Gelaria untuk pendidik PAUD, dan lembar pengamatan surveyor. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk menafsirkan data tentang ketercapaian tujuan pengembangan model. Hasil penelitian menunjukkan: 1) siswa dapat menyanyikan lagu sesuai nada dan irama musik dengan baik (85%); dan 2) siswa dapat melakukan gerakan sesuai lirik lagu dan irama musik dengan baik (85%). Gerakan yang dilakukan beragam, mulai dari menggerakkan kepala sampai menggerakkan kaki. Hasil penelitian juga menunjukkan jenis-jenis gerakan yang siswa mengalami kesulitan dalam melakukannya. Berdasar hasil penelitian saran yang perlu ditindaklanjuti yaitu Gelaria perlu dikembangkan lebih lanjut dengan jenis gerakan yang lebih bervariasi dan simpel serta lagu yang mudah dihafalkan oleh anak usia dini. Gelaria perlu dikembangkan lebih lanjut agar kemampuan fisik motorik anak dapat distimulasi dengan tepat dan membantu guru yang kesulitan dalam menumbuhkembangkan fisik motorik anak.

Kata Kunci: evaluasi, seni, fisik motorik, media audio Gelaria.

Abstract: This study aimed to evaluate the use of audio media Gelaria in stimulating artistic ability and physical motor skills of young children. This study is the evaluation of the survey technique in 8 provinces of Yogyakarta, West Sulawesi, East Nusa Tenggara, West Java, Bengkulu, East Java, Banten and South Kalimantan. The sampling technique used purposive sampling with a sample of 24 teachers and 80 students. Title Gelaria audio media used in the learning of "Angsa". Data collection techniques with the use of a model observation, a questionnaire on the use Gelaria for early childhood educators, and surveyor observation sheet. The data were analyzed descriptively to interpret data on the achievement of the objectives of model development. The results showed: 1) students can sing songs to suit the tone and rhythm of the music with a good (85%); and 2) students can perform corresponding movements song lyrics and rhythm of the music with a good (85%). Movements performed diverse, ranging from moving the head to move the legs. The results also suggest the kinds of movements that students have difficulty in doing so. Based on the results of research that need to be followed that advice Gelaria should be developed further with more varied types of movement and is simple and easy songs memorized by younger children. Gelaria need to be developed further so that the physical capabilities of the child's motor can be stimulated with the right and help teachers develop physical motor difficulties in children.

Keywords: evaluation, art, physical motor skills,, audio media Gelaria.

PENDAHULUAN

Keberhasilan pendidikan untuk anak usia dini dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya dipengaruhi oleh peran tenaga pendidiknya. Pendidik anak usia dini tidak hanya memiliki peran dan fungsi yang sekedar mentransfer ilmu, tapi juga memiliki tugas untuk menumbuhkan kembangkan berbagai bidang perkembangan anak usia dini, antara lain: kognitif, bahasa, fisik motorik, seni, sosial emosional, dan nilai-nilai agama moral. Setiap bidang perkembangan anak usia dini tersebut, memerlukan stimulasi yang tepat. Stimulasi dapat dilakukan dengan berbagai teknik, di antaranya dengan pemanfaatan berbagai media pembelajaran.

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) masih sangat terbatas. Pembelajaran PAUD masih lebih banyak yang bersifat konvensional dan kegiatan pembelajarannya masih bersifat satu arah. Keterbatasan kemampuan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK di kalangan guru PAUD disinyalir menjadi salah satu penyebab kenyataan masih banyaknya guru PAUD yang belum memanfaatkan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Kehadiran TIK dapat dimanfaatkan sebagai salah satu bentuk variasi pembelajaran yang selama ini dilakukan secara konvensional oleh sebagian besar guru PAUD. Dengan TIK diharapkan pembelajaran di PAUD lebih menarik dan menyenangkan untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak usia dini dalam seluruh aspek perkembangannya, baik aspek perkembangan kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, maupun fisik motorik.

Perkembangan fisik motorik anak usia dini meliputi kemampuan motorik halus dan motorik kasar. Upaya menumbuhkan kembangkan fisik motorik dapat dilakukan melalui eksplorasi gerakan. Berbagai jenis gerakan bermanfaat untuk pengembangan aspek fisik motorik, mulai dari menggerakkan kepala sampai dengan menggerakkan kaki. Eksplorasi gerakan penting diajarkan dalam pembelajaran anak usia dini agar anak memiliki kemampuan gerak tubuh dengan menggunakan otot-otot besar sehingga anak memiliki koordinasi bagian tubuh dan keseimbangan tubuh

yang baik. Pengembangan motorik khususnya motorik kasar pada anak usia dini berfungsi: (1) melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan; (2) membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak; dan (3) melatih ketangkasan gerak dan berpikir anak, meningkatkan perkembangan emosional dan sosial anak. Dalam menstimulasi perkembangan fisik motorik, dapat beriringan dengan menumbuhkan kembangan aspek seni. Stimulasi seni pada anak terkait dengan pengembangan kecerdasan musikal.

Dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menumbuhkan-kembangkan seni dan fisik motorik anak, pengembang media perlu menyesuaikan dengan karakteristik anak usia dini khususnya terkait perkembangan fisik motorik dan seni.

Media audio Gelaria (Gerak dan Lagu Anak Ceria) merupakan salah satu inovasi kreatif pengembang teknologi pembelajaran dari BPMRPK Kemdikbud. Media audio Gelaria adalah model media audio pembelajaran gerak dan lagu dalam bentuk gerakan sesuai lirik lagu anak usia dini. Spesifikasi model Gelaria, yaitu: gerakan sesuai lirik lagu, program berisi lagu (musik dan vokal), tiap program berisi 3 lagu (awal, inti, akhir) dikemas secara *midley*, lirik lagu sesuai judul program, format file MP3, durasi 3 menit, alat pemutar: MP3, komputer, *smartphone*; dan sifat program sebagai suplemen. Kerangka program Gelaria yaitu: lagu pembuka (*tune*) program dan narasi pembuka dengan durasi 1,5 menit; gerakan yang diajarkan sesuai lirik lagu dengan durasi 3 menit; dan narasi penutup serta lagu penutup 1,5 menit.

Setelah model media audio Gelaria ini dikembangkan, selanjutnya model tersebut dilakukan bimbingan teknis untuk kemudian dimanfaatkan dalam pembelajaran. Setelah pemanfaatan Gelaria dalam pembelajaran PAUD, selanjutnya BPMRPK Kemdikbud melaksanakan evaluasi pemanfaatan Gelaria dalam pembelajaran. Penelitian ini menyajikan hasil evaluasi pemanfaatan Gelaria dalam Pembelajaran. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah pembelajaran menggunakan model Gelaria dapat menumbuhkembangkan fisik motorik dan seni pada anak usia dini. Gerak dan lagu dalam media audio Gelaria diartikan sebagai melakukan gerakan

berdasarkan lirik lagu. Pengertian tersebut perlu dipertegas mengingat dalam sejarah gerak dan lagu di dalam pendidikan anak usia dini mengalami beberapa perubahan sesuai masanya. Ada masa di mana gerak dan lagu dikaitkan dengan gerakan-gerakan senam (olahraga). Ada juga masa di mana gerak dan lagu dilakukan dengan menggunakan lagu-lagu yang sudah ada sebelumnya, sehingga sulit membedakan antara kegiatan gerak dan lagu dan menari sambil bernyanyi yang juga diajarkan di Taman Kanak-kanak.

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan berdasarkan masukan dari para praktisi pendidikan PAUD berusaha mengembalikan bentuk gerak dan lagu yang sebenarnya. Gerak dan lagu yang benar adalah gerakan-gerakan yang dilakukan ansih sesuai dengan lirik lagu. Beberapa penelitian yang dilakukan di Indonesia, banyak membuktikan bahwa gerak dan lagu mempunyai peranan sangat penting dalam proses tumbuh kembangnya seorang anak. Musik memberikan keseimbangan hidup bagi anak. Bernyanyi dan bergerak adalah suatu kegiatan yang disukai anak, memberikan kepuasan, kebahagiaan sehingga mendorong anak lebih giat dan bersemangat. Dengan nyanyianpun anak menjadi mudah mempelajari sesuatu.

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah apakah model media audio Gelaria dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik dan seni anak?. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengevaluasi pemanfaatan media audio Gelaria dalam pembelajaran PAUD. Sedangkan manfaat penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan kemampuan bernyanyi dan melakukan berbagai gerakan sesuai lirik lagu melalui pemanfaatan media audio pembelajaran Gelaria (Gerak dan Lagu Anak Ceria) dalam pembelajaran di PAUD.

Pengembangan media audio Gelaria ini diharapkan bermanfaat bagi pendidik PAUD yang mengalami kesulitan dalam memberikan stimulasi perkembangan fisik motorik dan seni pada anak. Dengan memanfaatkan media audio Gelaria ini diharapkan pembelajaran lebih variatif dan

menyenangkan. Oleh karena itu, pengembang media ini hendaknya memperluas penyebaran media ini sehingga akan memperkaya media pembelajaran yang dimiliki oleh lembaga PAUD di Indonesia sehingga kualitas pembelajaran di PAUD akan meningkat, sedangkan bagi peneliti lain dapat menjadi bahan acuan atau rujukan dalam melakukan penelitian yang relevan.

KAJIAN LITERATUR

Perkembangan pada anak usia dini meliputi perkembangan bahasa, kognitif, sosial emosional, seni, dan fisik motorik (baik motorik kasar maupun halus). Masa usia dini merupakan masa pertumbuhan paling hebat. Pada masa ini, ketrampilan dan kemampuan anak dapat dieksplorasi sesuai tahap perkembangannya. Pada saat anak mencapai usia 4-6 tahun, terdapat ciri yang sangat berbeda jika dibandingkan usia sebelumnya. Ciri yang berbeda tersebut di antaranya adalah proporsi tubuh yaitu berat dan panjang badan, kemampuan berkomunikasi, serta ketrampilan yang dimiliki.

Pada usia 4-6 tahun, otot-otot tubuh anak telah berkembang sehingga memungkinkan mereka melakukan berbagai jenis ketrampilan olah tubuh. Gerakan-gerakan yang dilakukan anak lebih terkendali dan terorganisasi (Sujiono, 2008) karena pada masa ini, ketrampilan motorik kasar dan halus sangat pesat perkembangannya. Secara umum, anak pada usia ini sangat aktif, mereka sudah memiliki penguasaan tubuh yang cukup baik. Oleh karena itu, pada masa ini, waktu yang ideal untuk mempelajari ketrampilan motorik kasar sebab: (1) tubuh anak lebih lentur; (2) anak belum memiliki banyak ketrampilan sehingga untuk mempelajari ketrampilan baru lebih mudah; (3) anak lebih berani mencoba; (4) anak-anak menyukai pengulangan sehingga mereka senang mengulangi aktivitas tersebut sehingga otot menjadi terlatih dan anak dapat melakukan secara efektif; dan (5) anak memiliki waktu lebih banyak untuk mempelajari ketrampilan motorik (Sujiono, 2008).

Mengajarkan ketrampilan fisik motorik pada anak lebih tepat diajarkan ketika anak sudah bisa mencontoh gerakan-gerakan orang dewasa di sekitarnya. Perubahan yang terjadi pada anak dapat

diamati, biasanya terjadi secara teratur dan relatif dapat diprediksi. Sebagai contoh, sebelum anak bisa berjalan, pertama-tama anak belajar duduk tegak, merangkak, berdiri dengan bantuan, dan kemudian berdiri dengan bantuan. Proses tersebut merupakan tahapan yang teratur dan dapat diprediksi. Mengajarkan keterampilan fisik motorik bukan pekerjaan yang mudah, terkadang ada orangtua yang sangat khawatir terhadap anaknya sehingga memberikan perlindungan secara berlebihan. Perlindungan berlebihan ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan orangtua atau pengasuhnya, sehingga anak tidak memiliki waktu yang leluasa untuk bergerak. Misalnya anak terlalu sering digendong, naik turun tempat tidur tidak boleh. Hal ini justru akan menghambat perkembangan motorik kasar anak (Sundari & Rumini: 2004).

Perkembangan fisik motorik anak usia dini meliputi kemampuan motorik halus dan motorik kasar. Perkembangan motorik kasar yang dimaksud mencakup: kemampuan menggerakkan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non lokomotor, dan mengikuti aturan (Kemdikbud, 2014). Keterampilan lokomotor meliputi gerak tubuh berpindah tempat, seperti: berjalan, berlari, melompat, berguling, dan sebagainya. Keterampilan lokomotor (Hildayani, 2008) membantu membangun kesadaran anak akan tubuhnya. Kesadaran ini disebut kesadaran persepsi motorik, meliputi: kesadaran akan tubuh sendiri, ruang, waktu, konsep arah, visual, dan pendengaran. Kesadaran ini terlihat dari upaya anak dalam melakukan peniruan gerakan. Sedangkan keterampilan non lokomotor (Hildayani, 2008) yaitu keterampilan dalam menggerakkan anggota tubuh dengan posisi tubuh diam di tempat. Contohnya yaitu: mengangkat, membungkuk, memutar, bergoyang, dan sebagainya. Keterampilan ini sering dikaitkan dengan keseimbangan atau kestabilan tubuh, yaitu gerakan yang membutuhkan keseimbangan pada taraf tertentu. Selain keterampilan lokomotor dan non lokomotor, yang tidak kalah pentingnya adalah kemampuan manipulatif (Saputra, 2005) yang dapat dikembangkan ketika anak dapat menggunakan tangan untuk melakukan berbagai gerakan, seperti: melempar, memukul,

menendang, dan menangkap.

Upaya untuk menumbuhkembangkan fisik motorik dapat dilakukan melalui eksplorasi gerakan. Berbagai jenis gerakan bermanfaat untuk pengembangan aspek fisik motorik, mulai dari menggerakkan kepala sampai dengan menggerakkan kaki. Eksplorasi gerakan penting diajarkan dalam pembelajaran anak usia dini agar anak memiliki kemampuan gerak tubuh dengan menggunakan otot-otot besar sehingga anak memiliki koordinasi bagian tubuh dan keseimbangan tubuh yang baik. Pengembangan motorik khususnya motorik kasar pada anak usia dini berfungsi: melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan, membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak, melatih ketangkasan gerak dan berpikir anak, meningkatkan perkembangan emosional dan sosial anak.

Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi (Hurlock, 2006). Sedangkan ketrampilan motorik kasar adalah ketrampilan yang meliputi aktivitas otot besar, seperti menggerakkan lengan dan berjalan. Keterampilan motorik kasar dapat berkembang dan memerlukan kontrol posisi tubuh, seperti sebelum seorang anak dapat berjalan, ia harus mampu menyeimbangkan diri di atas satu kaki (Santrock, 2007). Berdasarkan pengertian di atas, gerakan motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.

Ada 5 prinsip perkembangan motorik kasar, yaitu: (1) perkembangan motorik kasar bergantung pada kematangan otot dan syaraf; (2) berlangsung secara terus menerus; (3) memiliki pola yang diramalkan; (4) reflek primitif akan hilang dan digantikan gerakan yang disadari; dan (5) urutan perkembangan pada anak sama tetapi kecepatannya berbeda (Hurlock, 2006). Berdasarkan pendapat tersebut, untuk menstimulasi kemampuan motorik anak perlu memperhatikan 5 prinsip perkembangan motorik kasar.

Pendidik anak usia dini dalam memberikan stimulasi perkembangan anak usia dini juga perlu

memperhatikan perkembangan pada aspek seni. Stimulasi seni pada anak terkait dengan pengembangan kecerdasan musikal. Ada 10 ciri kecerdasan musikal pada anak, yaitu: (1) senang memainkan alat musik; (2) senantiasa ingat irama pada suatu melodi; (3) berprestasi baik dalam bidang seni musik di sekolah; (4) senang belajar jika ada iringan musik; (5) mengoleksi berbagai lagu dalam buku, CD, atau kaset; (6) senang menyanyi, baik untuk sendiri maupun orang lain; (7) mudah mengikuti irama lagu/musik; (8) memiliki suara yang bagus untuk bernyanyi; (9) peka terhadap suara-suara di lingkungan sekitarnya; dan (10) memberikan reaksi yang kuat terhadap berbagai jenis musik (Jamaris, 2015). Ciri-ciri kecerdasan musikal ini penting untuk diketahui pendidik PAUD agar dapat mengetahui sejak dini apa potensi dasar yang dimiliki anak didik sehingga dapat memberikan stimulasi yang tepat.

Beberapa penelitian tentang upaya peningkatan kemampuan motorik kasar dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini. Penelitian yang dilakukan di RA Muslimat NU Sukosari Bandongan Magelang pada 10 siswa menyimpulkan bahwa pembelajaran senam fantasi meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa yang ditunjukkan sebesar 5% dengan pemberian pembelajaran senam anak sholeh; dan peningkatan sebesar 35% dengan pemberian pembelajaran senam sehat gembira (Utami, 2014). Penelitian lain menunjukkan bahwa melalui permainan melempar dan menangkap bola dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di PAUD Al Ikhlas Kepahiang Bengkulu (Erlinda, 2014). Berdasarkan penelitian tersebut dapat diketahui beberapa teknik yang dapat dilakukan untuk menumbuhkembangkan kemampuan motorik anak usia dini. Namun penelitian tersebut belum memanfaatkan media pembelajaran untuk menambah kemenarikan dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh fungsional pengembang teknologi pembelajaran di BPMRPK Kemdikbud menunjukkan bahwa pemanfaatan media audio untuk PAUD dapat menstimulasi karakter anak usia dini (Nurhayati, 2012). Berdasarkan penelitian tersebut dapat diketahui bahwa pemanfaatan media audio PAUD

(MAPAUD) dengan format cerita dapat menumbuhkan karakter rasa ingin tahu dengan indikator anak mampu mengajukan pertanyaan dan menceritakan kembali isi cerita yang telah didengarkan. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran diperlukan untuk lebih memotivasi dan lebih menambah kemenarikan pelaksanaan pembelajaran yang bertujuan mengembangkan kemampuan fisik motorik dan seni.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa stimulasi perkembangan fisik motorik dan seni pada anak dapat dilakukan dengan berbagai gerakan yang diajarkan dan disertai dengan iringan musik yang sesuai dengan gerakan yang diajarkan. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media audio yang inovatif dan kreatif yang dapat membantu guru dalam menstimulasi perkembangan fisik motorik dan seni pada anak usia dini. Media audio Gelaria merupakan sebuah karya inovatif sekaligus kreatif, memadukan instruksi-instruksi gerakan dengan musik dan nyanyian yang disukai oleh anak-anak. Dengan demikian, melalui pemanfaatan media audio Gelaria, perkembangan fisik motorik dan seni anak menjadi lebih optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian evaluasi, yaitu evaluasi pemanfaatan media pembelajaran. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode survei untuk mengetahui ketercapaian tujuan pemanfaatan media audio Gelaria, yaitu mengetahui kemampuan bernyanyi dan melakukan berbagai gerakan melalui pengenalan lagu dan gerak sesuai lirik lagu anak dalam program Gelaria. Survei dilakukan di 8 (delapan) lokasi di propinsi DI Yogyakarta, Banten, Jawa Barat, Jawa Timur, Bengkulu, Kalimantan Selatan, Sulawesi Barat, dan Nusa Tenggara Timur. Penelitian dilakukan selama tiga bulan yaitu bulan September sampai dengan Nopember 2015.

Pengumpulan data pemanfaatan media audio Gelaria menggunakan tiga instrumen, yaitu: lembar pengamatan siswa, angket untuk pendidik PAUD, dan lembar pengamatan pendidik PAUD. Populasi dalam penelitian ini adalah anak didik dan pendidik PAUD

dari 8 provinsi di Indonesia. Teknik sampling menggunakan *purposive sampling* yang berjumlah 24 pendidik dan 80 anak didik PAUD yang berasal dari 8 propinsi.

Media audio Gelaria yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di PAUD berjudul “Angsa”. Judul lagu, lirik lagu, dan stimulasi gerakan yang diajarkan seperti pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1: Lagu dan Stimulasi Gerakan yang Diajarkan pada Gelaria “Angsa”

Judul lagu	Lirik Lagu	Deskripsi Gerakan
Bait ke-1		
“Angsa”	Beginilah jalannya, beginilah jalannya, Jalan si Angsa	Kedua tangan di belakang pinggul (telapak tangan menghadap keluar), berjalan megal-megol.
		Berjalan ke samping kanan sambil megal-megol.
	Megal megal ke kiri	Berjalan ke samping kiri sambil megal megal.
	Berputar-putar	Berjalan memutar badan sambil megal megal.
	Leher mengangguk-angguk, leher mengangguk-angguk	Berjalan kedepan, menjulurkan leher, sambil mengangguk-anggukkan kepala.
	Geleng kepala	Berdiri tegak, kedua tangan di belakang pinggul (telapak tangan menghadap keluar), menggeleng kepala
	Kepalanya menyelam, kepalanya menyelam, timbul tenggelam	Berjalan berputar, sambil menundukkan kepala, kemudian mendorong dagu ke depan
	Angsa lucu berenang-renang	Berdiri tegak, menggerakkan pinggul, kedua tangan lurus ke belakang (telapak tangan berhadapan) digetarkan
	Sayap putih dikibas-kibaskan	Jalan di tempat, tepuk tangan di belakang pinggul
	Liuk kanan, liuk ke kiri	Kedua tangan lurus dibelakang pinggul telapak tangan berhadapan, badan diliukkan ke kanan dan ke kiri
	Lari kencang mencari makan	Kedua tangan lurus di belakang pinggul telapak tangan berhadapan, lari kedepan

“Angsa”	Bait ke-2
Ayo kawan semua rentang tangan kedua tangan di pinggang	Jalan ditempat, kedua tangan diangkat didepan dada, kedua telapak tangan menghadap ke atas (gerakan mengajak). Kedua tangan direntangkan lurus kesamping. Kedua tangan di pinggang
Kaki jalan berjingkat kaki jalan berjingkat badan membungkuk	Kaki jalan berjingkat maju, sambil membungkukkan badan
Mari kita tirukan gerak angsa berjalan putar kekanan	Jalan ditempat, kedua tangan diangkat di depan dada, kedua telapak tangan menghadap ke atas (gerakan mengajak). Megal megal putar badan kekanan
Tangan dibuka lebar dimiringkan ke kanan lalu mengeram	Kedua tangan direntangkan kesamping Kedua tangan direntangkan, tubuh dimiringkan ke kanan (tangan kanan lebih rendah dari tangan kiri)
	Kaki jongkok, kedua tangan didepan dada, telapak tangan kanan ditempelkan pada punggung tangan kiri.
Angsa lucu berenang-renang	Berdiri tegak, menggerakkan pinggul, kedua tangan lurus ke belakang (telapak tangan berhadapan) digetarkan.
Sayap putih dikibas-kibaskan	Jalan ditempat, kedua tangan (tepuk) di belakang pinggul
Liuk kanan, liuk ke kiri	Kedua tangan lurus di belakang pinggul telapak tangan berhadapan, badan diliukkan ke kanan dan ke kiri.
Lari kencang mencari makan	Kedua tangan lurus di belakang pinggul telapak tangan berhadapan, lari ke depan

Tabel 1 di atas mendeskripsikan judul lagu disertai lirik lagu per baris dan gerakan apa yang dilakukan ketika lagu dalam program tersebut dinyanyikan. Pengamatan dilakukan terhadap unjuk kerja (*performance*) peserta didik PAUD dalam pembelajaran yang memanfaatkan media audio Gelaria, yaitu dalam menyanyikan lagu dan melakukan gerakan yang distimulasikan.

Instrumen penelitian berbentuk lembar pengamatan unjuk kerja anak dalam pembelajaran seperti pada Tabel 2. Ada 2 kemampuan yang menjadi fokus pengamatan, yaitu kemampuan anak dalam menyanyikan lagu sesuai nada dan irama serta kemampuan anak dalam melakukan gerakan sesuai lirik lagu. Pilihan jawaban kategorial sesuai skala Lickert yaitu “belum berkembang” (nilai 1), sudah berkembang (nilai 2), berkembang sesuai harapan (nilai 3), dan berkembang sangat baik (nilai 4). Pengamatan pembelajaran menggunakan Gelaria dilakukan oleh surveyor; sedangkan kuesioner pendidik PAUD untuk memperoleh data tentang pemanfaatan Gelaria. Adapun Kriteria pencapaian yang menjadi acuan dalam penelitian ini, yaitu: jika pencapaian indikator kurang dari 40% masuk dalam kriteria kurang, sedangkan jika sudah mencapai 40% sampai dengan 75% masuk dalam kriteria cukup, dan jika lebih dari 75% masuk ke dalam kriteria dapat menyanyikan lagu dan melakukan gerakan dengan baik.

Tabel 2: Lembar Pengamatan

UNJUK KERJA ANAK DALAM PEMBELAJARAN GERAK DAN LAGU ANAK CERIA (GELARIA)									
NO	NAMA ANAK	Indikator/Kriteria Penilaian							
		UNJUK KERJA							
		Menyanyikan lagu sesuai nada dan irama.				Melakukan gerakan sesuai dengan lirik lagu.			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1									
2									

Keterangan:

Tuliskan nama di kolom nama anak dan tanda cek (“”) di kolom indikator.

1=Belum Berkembang ,

2=Sudah Berkembang ,

3= Berkembang Sesuai Harapan,

4=Berkembang Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gerakan yang diajarkan pada anak usia pra sekolah berkaitan dengan waktu, beban, ruang, dan alur. Terkait dengan waktu, maksudnya adalah cepat atau lambatnya gerakan yang dilakukan. Misalnya: gerakan yang dilakukan oleh seluruh tubuh atau sebagian tubuh dengan kecepatan yang berbeda. Mulai dari gerakan cepat sampai lambat atau sebaliknya. Gerakan tersebut juga dapat dipercepat atau diperlambat serta dapat berirama. Contohnya: gerakan lari ditempat dari pelan sampai cepat. Sedangkan terkait beban, maksudnya bentuk gerakan tersebut berat, ringan, atau sedang. Misalnya: mengangkat tangan termasuk gerakan ringan, megal-megol termasuk gerakan sedang, dan melompat termasuk gerakan yang berat. Terkait dengan ruang, maksudnya gerakan tersebut membutuhkan ruang dalam pelaksanaannya. Misalnya: gerakan maju satu langkah, gerakan memutar, atau melompat dalam ketinggian tertentu. Yang terakhir terkait alur, yaitu gerakan merupakan suatu kesatuan yang mempunyai alur yang indah, meliputi gerakan seluruh tubuh, gerakan berbagai tubuh atau yang berkaitan dengan orang atau menggunakan obyek lainnya (Mini, 2007).

Gerakan yang dilakukan anak mengkombinasikan berbagai unsur tersebut. Oleh karena itu, dalam mengembangkan program media pembelajaran yang mengajarkan berbagai gerakan, adanya tema dalam program tersebut sangatlah penting. Dalam mengajarkan gerakan kepada anak berupa gerakan apa saja dan bagaimana caranya harus disesuaikan dengan kebutuhan anak dan karakteristik anak. Gerakan-gerakan untuk menstimulasi motorik kasar pada anak harus dilatihkan pada anak sampai anak benar-benar menguasai. Caranya yaitu dengan memberikan contoh terlebih dahulu dan kemudian

anak menirukan, dilakukan secara berulang-ulang (Sujiono, 2007). Prinsip pengulangan pada pendidikan anak usia dini ini sangat penting. Penelitian yang dilakukan Jan Muller menunjukkan bahwa program intervensi yang hanya diberikan satu bulan sekali dengan waktu 60 menit belum dapat meningkatkan kemampuan motorik anak (Muller, dkk, 2013).

Selain perkembangan fisik motorik anak, perkembangan seni juga tidak kalah pentingnya. Salah satu cara untuk menumbuhkan kreativitas dan potensi anak yaitu dengan memberikan pengalaman seni pada anak. Pengalaman seni tersebut dapat berupa menari (*dance*), bermain musik (*music*), dan bermain drama (*performing art*) (Sujiono, 2007). Pengalaman seni tersebut akan menstimulasi indera anak, sehingga anak menjadi ekspresif, kreatif, dan imajinatif. Stimulasi seni untuk anak akan mengembangkan berbagai potensi pada anak, antara lain: kemampuan mengekspresikan ide dan perasaan anak tentang lingkungan sekitarnya, meningkatkan kepercayaan diri, menjadikan anak kreatif dan memiliki banyak gagasan, mampu membuat keputusan tentang apa yang mereka inginkan, dan mampu memberikan tanggapan yang berbeda dari anak yang lain.

Secara umum melalui seni, anak akan dapat menyatakan perasaan dan gagasannya, meningkatkan koordinasi mata dan tangan, mengembangkan ketrampilan otot kecil, belajar tentang warna, ukuran, bentuk, serta dapat mengembangkan kreativitas dengan cara mengeksplorasi dan menggunakan alat dan bahan-bahan seni. Kemampuan seni anak akan berkembang dengan baik jika kemampuan bahasa anak juga berkembang dengan baik. Karena dengan bahasa inilah anak-anak dapat memahami berbagai perintah sehingga anak dapat melakukan berbagai gerakan sesuai perintah. Penelitian Wang, dkk. menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi awal anak berhubungan erat dengan kemampuan motorik awal anak dengan korelasi sebesar 0,70 (Wang, dkk, 2012). Pengalaman seni, terkait seni musik merupakan faktor yang penting karena musik dapat menjadi mediator untuk emosi anak dan kemampuan

berinteraksinya (Vist, 2011).

Mengkolaborasikan stimulasi pada dua bidang pengembangan ini akan menguntungkan anak. Perkembangan fisik motorik dapat tercapai dengan baik dengan cara yang menyenangkan karena dilakukan bersama-sama dengan pengembangan seni pada anak. Anak akan merasa senang karena melakukan berbagai aktivitas atau gerakan dengan iringan musik, bahkan dengan menyanyikan lagu-lagu gembira. Gerakan yang dilakukan sesuai dengan lirik lagu yang dinyanyikannya, gerakannya pun berirama sesuai irama yang disajikan dalam program.

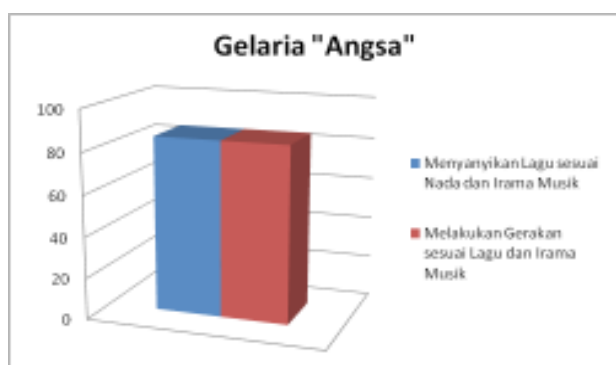
Model media audio gerak dan lagu anak ceria (Gelaria) ini dikembangkan dengan maksud untuk menumbuhkembangkan kemampuan motorik kasar dan seni anak usia dini. Gelaria dikembangkan dengan tema-tema tertentu dan gerakan-gerakan yang diajarkan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia 4-6 tahun.

Setiap program yang telah dikembangkan memiliki karakteristik berbeda dalam menstimulasi jiwa seni dan fisik motorik anak berupa berbagai lagu anak dan jenis-jenis gerakan tertentu. Dalam penelitian ini, ada dua indikator yang diamati yaitu anak dapat menyanyikan lagu sesuai nada dan irama musik (aspek seni) serta anak dapat melakukan gerakan sesuai lirik lagu dan irama musik dalam kegiatan pembelajaran (aspek fisik motorik) dengan memanfaatkan media audio Gelaria "Angsa".

Dalam memanfaatkan program Gelaria, ada tiga langkah yang dilakukan guru, yaitu sebelum pemanfaatan, selama, dan sesudah pemanfaatan. Berdasarkan hasil pengamatan surveyor dari BPMRP Kemendikbud, dapatlah dikemukakan bahwa: (1) sebelum pemanfaatan program, guru menyiapkan program dengan cara meng-*copy* program, kemudian mempelajari tujuan, lagu, syair dan gerakan yang diajarkan sesuai dengan petunjuk pemanfaatan. Selanjutnya, guru membuat jadwal pembelajaran dan skenario pembelajaran dengan memanfaatkan Gelaria, serta menjelaskan kepada anak agar anak lebih bersemangat dalam melakukan gerak dan lagu; (2) selama pemanfaatan program, guru mengawasi dengan memberikan contoh gerakan, kemudian memotivasi anak agar bisa mengikuti gerakan sesuai

lirik, dan mengarahkan anak yang belum mampu mengikuti gerakan; dan (3) sesudah pemanfaatan program, guru memberikan apresiasi berupa pujian kepada anak yang sudah dapat mengikuti gerakan dan lagu serta memberikan semangat kepada anak yang belum bisa mengikuti gerakan dan lagu. Pada bagian akhir pembelajaran, guru memberikan penilaian perkembangan anak.

Hasil observasi dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media audio Gelaria dengan judul "Angsa" seperti pada Gambar 1 menunjukkan 85% anak dapat menyanyikan lagu sesuai nada dan irama musik serta 85% anak dapat melakukan gerakan sesuai lirik lagu dan irama musik, lihat Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Pengamatan Pemanfaatan Gelaria "Angsa"

Hasil ini menunjukkan bahwa anak dapat menyanyikan lagu sesuai nada dan irama musik dengan cukup baik serta anak dapat melakukan gerakan sesuai lirik lagu dan irama musik dengan cukup baik. Lagu yang dinyanyikan berjudul "Angsa" dengan lirik lagu pada bait pertama: "beginilah jalannya, beginilah jalannya, jalan si angsa", sedangkan gerakan yang dilakukan yaitu kedua tangan diletakkan di belakang pinggul dengan telapak tangan menghadap ke luar dan berjalan megal-megol sampai dengan gerakan terakhir bait pertama, yaitu kembali berdiri tegak dengan rapi. Pada bait pertama tersebut, lagu dapat dinyanyikan dan gerakan dapat dilakukan dengan baik.

Selanjutnya, bait kedua, lirik lagu yang dinyanyikan yaitu: "ayo kawan semua rentang tangan kedua tangan di pinggang", sedangkan gerakan yang dilakukan jalan di tempat kemudian kedua tangan

diangkat di depan dada, kedua telapak tangan menghadap ke atas (gerakan mengajak), kedua tangan direntangkan lurus ke samping, kedua tangan di pinggang, sampai dengan gerakan terakhir bait pertama yaitu: "kedua tangan diluruskan ke belakang pinggul dengan telapak tangan berhadapan kemudian lari ke depan". Pada bait kedua tersebut, lagu dapat dinyanyikan dan gerakan dapat dilakukan dengan baik.

Berdasarkan kriteria yang menjadi acuan, dapat disimpulkan bahwa pencapaian indikator yang diharapkan masuk ke dalam rentang antara 60% sampai dengan 85% yang berarti bahwa ketercapaian indikator anak dapat menyanyikan lagu sesuai nada dan irama dan anak dapat melakukan gerakan sesuai lirik lagu dan irama musik dalam kriteria cukup baik dan baik. Berdasar hasil pengamatan di lapangan, hal ini terjadi karena lagu yang diajarkan membutuhkan waktu lama untuk menghafalkannya dan beberapa gerakan yang distimulasikan cukup sulit dilakukan oleh anak usia dini. Para pendidik PAUD menyarankan agar pengembangan Gelaria lebih lanjut dengan menyajikan lagu yang lebih pendek sehingga mudah diingat dan gerakan yang lebih sederhana sehingga mudah dilakukan oleh anak usia dini.

Penelitian ini juga memiliki keterbatasan, di antaranya: (1) membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengajarkan berbagai gerakan dan nyanyian serta mensinkronkan gerakan yang dilakukan dengan nyanyian serta musik dalam media audio Gelaria; (2) pengamatan tidak sepenuhnya dilakukan oleh peneliti, sehingga kemungkinan subyektivitas guru dalam memberikan justifikasi nilai cukup tinggi; dan (3) instrumen yang dikembangkan belum spesifik pada jenis-jenis gerakan seperti yang ada dalam standar isi. Oleh karena itu, penelitian lanjutan masih diperlukan untuk mengetahui secara mendalam terkait perkembangan fisik motorik dan seni secara lebih spesifik dan menyeluruh.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasar hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media audio Gelaria dalam pembelajaran dapat menstimulasi kemampuan seni dan fisik motorik anak usia dini. Stimulasi pada aspek seni melalui pengenalan lagu anak dan menumbuhkembangkan fisik motorik anak melalui gerak sesuai lirik lagu anak. Terbukti berdasarkan hasil pengamatan dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media audio Gelaria dengan judul "Angsa" menunjukkan 85% anak dapat menyanyikan lagu sesuai nada (stimulasi seni) dan irama musik serta 85% anak dapat melakukan gerakan sesuai lirik lagu dan irama musik (stimulasi fisik motorik).

Saran

Berdasar hasil penelitian dapat diketahui bahwa tingkat pencapaian kompetensi yang diharapkan masuk dalam kriteria baik. Disarankan untuk pengembangan program lebih lanjut, media audio

juga dapat digunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini yang lain.

Pengembangan media audio Gelaria ini diharapkan bermanfaat bagi pendidik PAUD yang mengalami kesulitan dalam memberikan stimulasi perkembangan fisik motorik dan seni pada anak. Dengan memanfaatkan media audio Gelaria ini diharapkan pembelajaran lebih variatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pengembang media ini hendaknya memperluas penyebarannya media ini sehingga akan memperkaya media pembelajaran yang dimiliki lembaga PAUD di Indonesia sehingga kualitas pembelajaran di PAUD akan meningkat. Sedangkan bagi peneliti lain, disarankan agar dapat melakukan penelitian lanjutan untuk menyempurnakan kekurangan/keterbatasan penelitian ini sehingga akan dapat diperoleh hasil yang lebih mendalam yang dapat dimanfaatkan praktisi PAUD dalam mengembangkan pembelajaran.

PUSTAKA ACUAN

- Erlinda, Esti. 2014. *Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini melalui Permainan Melempar dan Menangkap Bola*. Skripsi. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Hildayani, R. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hurlock, Elizabeth, B. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Kemdikbud. 2014. *Permendikbud No 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemdikbud.
- Mini, Rose, dkk. 2007. *Panduan Mengenal dan Mengasah Kecerdasan Majemuk Anak*. Jakarta: Indocom Prima.
- Muller, Jan, dkk. 2015. *Motor training of sixty minutes one per week improves motor ability in children with congenital heart disease and retarded motor development: a pilot study*. *Cardiology in the Young*, 23, 717-721. Cambridge University press.
- Nurhayati, Kulsum. 2012. *Implementasi pendidikan karakter melalui pemanfaatan media audio PAUD*. *Proceeding Seminar Nasional UNY: Implementasi Pendidikan Karakter dalam membangun Bangsa*. Yogyakarta: IKA UNY Press.
- Utami, Nur. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Berbasis Soft Skill melalui Pembelajaran Senam Fantasi pada Siswa Kelompok A RA Muslimat NU Magelang*. Skripsi. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, John W. 2002. *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Saputra, Y. Rudianto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk meningkatkan ketrampilan anak TK*. Jakarta: Dikti.
- Sujiono, Bambang. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sundari, S., Rumini, S. 2004. *Perkembangan Anak Remaja*. Jakarta: Rinneka Cipta.
- Vist, Torill. 2011. *Music experience in early childhood: potential for emotion Knowledge?*. *IJEC*. 43: 277-290. Norway: University of Stavanger.

Wang, MV., dkk. 2012. *Co-occurring development of early childhood communication and motor skills: results from a population-based longitudinal study*. Child: care, health, and development. Norway: Norwegian Institute of Public Health.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada:

Bapak Drs. Aristo Rahadi, M.Pd. yang senantiasa memberikan support agar kerja yang dilakukan dapat dituliskan menjadi hasil yang bermakna dan bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Bapak Drs. Bambang Warsita, M.Pd. yang telah membimbing penulisan jurnal ini dengan sabar dan selalu memotivasi agar selalu bersemangat sebagai pengembang teknologi pembelajaran.

PUSTEKKOM

INDEK PENULIS
JURNAL TEKNODIK VOLUME 20 NOMOR 2, TAHUN 2016

A

Ai Sri Nurhayati: Mengintegrasikan Tik Ke Dalam Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Sesuai Kurikulum 2013. 20 (1) 029-046.

Arie Kurniawan dan Sudirman Siahaan: Kontribusi Diklat *Online* Terhadap Calon Pejabat Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran. 20 (2) 123-131.

B

Bambang Warsita: Evaluasi Bahan Belajar Diklat *Online* Calon Pejabat Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran. 20 (1) 059-072.

D

Djoko Rahardjo, Sumardjo, Djuara P. Lubis dan Sri Harijati: Perilaku Akses Internet Mahasiswa Pendidikan Tinggi Jarak Jauh Di Surakarta. 20 (1) 001-012.

F

Faiza Indriastuti: Pengembangan Model Media Audio Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini. 20 (1) 073-084.

H

Herwina Bahar, Imam Mujtaba Dan Ismah: Penerapan Model Pembelajaran Tematik Berbasis Asmaul Husna untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Religius. 20 (1) 047-058.

I

Ika Kurniawati: Evaluasi Pemanfaatan TVEdukasi Di 10 Kabupaten/Kota Tahun 2014. 20 (1) 013-028.

Ismah dan Sarah Afifah: Perbandingan Tingkat Pemahaman Konsep Matematika Siswa Melalui Media Interaktif Mischief dan Konvensional. 20 (2) 143-156.

Isyani: Media Gambar Yang Diproyeksikan Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas 3 SD Banyuripan. 20 (2) 157-172.

K

Kulsum Nur Hayati: Evaluasi Pemanfaatan Media Audio Gelaria (Gerak Dan Lagu Anak Ceria). 20 (2) 173-182.

N

Nurita Putranti: Penggunaan *Learning Together* untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Pada Pembelajaran Microsoft Excel. 20 (2) 097-109.

R

Rogers Pakpahan: Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pengembangan Bank Soal Daerah. 20 (2) 111-121.

S

Suparti dan Mariana Susanti: Analisis Kebutuhan Media Audio Cerita Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini. 20 (2) 133-142.

Suparti: Evaluasi Model Media Audio "Permata Nusantara" untuk Pembelajaran Anak Usia Dini (PAUD). 20 (1) 085-096.

ACUAN PENULISAN

1. Naskah belum pernah dimuat/diterbitkan di jurnal lain.
2. Naskah diformat dalam bentuk dua kolom dan spasi 1. Ukuran kertas yang digunakan A4 (210 mm X 297 mm) dengan batas (*margin*) 2 cm untuk setiap tepi. Naskah ditulis dengan rata kiri-kanan (*justified*). Naskah diketik menggunakan jenis huruf Arial (*font size*: 11). Setiap naskah berjumlah 10 sampai dengan 15 halaman.
3. Judul ditulis dalam dua bahasa (bahasa Indonesia dan bahasa Inggris) dengan huruf kapital (maksimal 14 kata) menggunakan kalimat yang spesifik dan efektif.
4. Di bawah judul, dicantumkan identitas penulis (nama penulis, asal dan alamat lembaga, dan alamat email).
5. Abstrak ditulis dalam dua bahasa (bahasa Indonesia dan bahasa Inggris) dengan 200 s.d 250 kata dan kata kunci terdiri dari 3-5 kata.
6. Naskah dikirim ke alamat redaksi Pustekkom Kemdikbud Jln RE Martadinata, Ciputat, Tangerang Selatan atau dikirim melalui e-mail: jurnal_teknodik@kemdikbud.go.id, atau Website: <http://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id>.
7. Naskah yang diterima akan melalui proses peninjauan (*review*) oleh Tim Reviewer Ahli sebidang dan naskah juga akan melalui proses revisi bila diperlukan. Redaksi berwenang mengambil keputusan menerima, menolak maupun menyarankan pada penulis untuk memperbaiki naskah. Penulis bersedia melakukan revisi artikel jika diperlukan.
8. Naskah yang dapat dimuat dalam jurnal ini meliputi tulisan tentang kebijakan, penelitian, pemikiran, kajian, analisis dan atau reviu teori/konsep/ metodologi, resensi buku baru dan informasi lain yang secara substansi berkaitan dengan Teknologi Pendidikan dan Teknologi Informasi dan Komunikasi.
9. Artikel tentang hasil penelitian mempunyai struktur dan sistematika serta persentase jumlah halaman sebagai berikut:
 - a. PENDAHULUAN (10 %), meliputi latar belakang, perumusan masalah, dan tujuan penelitian.
 - b. KAJIAN LITERATUR (10%), mencakup kajian teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan.
 - c. METODE PENELITIAN (10%), berisi rancangan/ model, sampel dan data, tempat dan waktu, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
 - d. HASIL DAN PEMBAHASAN (50%).
 - e. SIMPULAN DAN SARAN (20%).
 - f. PUSTAKA ACUAN, pada artikel hasil penelitian minimal berjumlah 10. Dari jumlah tersebut 80% berasal dari sumber primer yaitu artikel yang diterbitkan pada jurnal/majalah ilmiah, disertasi, dan tesis terbitan 10 tahun terakhir, kecuali pustaka acuan klasik (tua) yang memang dimanfaatkan sebagai bahan kajian historis.
 - g. UCAPAN TERIMA KASIH.
10. Artikel tentang kajian mempunyai struktur dan sistematika serta persentasenya dari jumlah halaman sebagai berikut:
 - a. PENDAHULUAN (10%), meliputi latar belakang, perumusan masalah, dan tujuan penulisan
 - b. KAJIAN LITERATUR DAN PEMBAHASAN (70%).
 - c. SIMPULAN DAN SARAN (20%).
 - d. PUSTAKA ACUAN, pada artikel kajian/ pemikiran/ gagasan minimal berjumlah 25 buah. Sekitar 80% atau lebih Pustaka yang diacu hendaknya bersumber dari hasil-hasil penelitian, gagasan, teori/konsep yang telah diterbitkan di jurnal/majalah ilmiah, disertasi, dan tesis (konposisi sumber acuan dari hasil penelitian lebih banyak daripada sumber yang diacu dari buku teks). Hasil penelitian paling lama 10 tahun terakhir, kecuali Pustaka acuan yang klasik (tua) yang memang dimanfaatkan sebagai bahan kajian historis.
 - e. UCAPAN TERIMA KASIH
11. Artikel buku resensi selain menginformasikan bagian-bagian penting dari buku yang dirensi juga menunjukkan bahasan secara mendalam tentang kelebihan dan kelemahan buku tersebut serta membandingkan teori/ konsep yang ada dalam buku tersebut dengan teori/ konsep dari sumber-sumber lain.
12. Khusus naskah hasil penelitian yang disponsori oleh pihak tertentu harus ada pernyataan (*acknowledgement*) yang berisi isi sponsor yang mendanai dan ucapan terimakasih kepada sponsor tersebut.
13. Tabel dan Gambar diberi nomorurut sesuai urutan pemunculannya. Tabel dan Gambar harus jelas terbaca dan dapat dicetak dengan baik. Untuk Tabel maupun Gambar grafis dari Microsoft Excel, mohon menyertakan *file* asli (excel atau jpeg, dengan resolusi minimal 150 mp). Mohon diperhatikan, bahwa naskah akan dicetak dalam format warna hitam putih (*grayscale*) sehingga untuk gambar grafik mohon diberikan gambar yang asli yang dapat dicetak dengan jelas.
14. Format penulisan pustaka acuan: Nama penulis. Tahun. Judul (*italic*). Kota penerbit: Nama Penerbit. Publikasi dari penulis yang sama dan dalam tahun yang sama ditulis dengan cara menambahkan huruf a, b, atau c dan seterusnya tepat di belakang tahun publikasi (baik penulisan dalam pustaka acuan maupun sitasi dalam naskah tulisan).
Contoh:
Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
Norton, Priscilla dan Apargue, Debra. 2001. *Technology for Teaching*. Boston, USA: Allyn and Bacon.
15. Penulisan Pustaka acuan yang bersumber dari internet, agar ditulis secara berurutan sebagai berikut: Penulis, Judul, Alamat Web, dan Tanggal Unduh (*download*).
16. Isi tulisan sepenuhnya tanggung jawab penulis.

**Judul Maksimum 14 Kata, ditulis dalam dua bahasa
(Indonesia dan Inggris)
dengan huruf KAPITAL, jenis ARIAL, 16 point**

Nama Penulis (nama lengkap, tidak disingkat, dan tanpa title)

Asal instansi penulis

Alamat lengkap instansi

Email penulis

Abstrak: Abstrak merupakan gambaran singkat dari keseluruhan KTI, yang isinya meliputi unsur-unsur: 1) permasalahan pokok yang dibahas, alasan penelitian, tinjauan/ulasan, dan kajian yang dilakukan; 2) bagaimana penelitian, tinjauan/ulasan, dan kajian yang dilakukan, dan metode yang digunakan; 3) pernyataan singkat tentang kegiatan yang telah dilakukan atau hasil serta prospeknya. Abstrak ditulis tidak dalam bentuk matematis, pertanyaan, dan dugaan. Selain itu, abstrak ditulis dalam satu paragraf serta tanpa acuan, tanpa catatan kaki atau kutipan pustaka, dan tanpa singkatan/akronim serta bersifat mandiri, paling banyak memuat 250 kata dalam bahasa Indonesia.

Kata kunci: 3-5 kata kunci, kata kunci 1, kata kunci kata 2, dst.

Abstract: Abstract contain research aim/purpose, method, and reseach results; written in 1 paragraph, single space among rows, using past tense sentences. Consist Of 200 words.

Keywords: 3-5 keywords, keyword 1, keyword 2, dst...

PENDAHULUAN

Diantaranya berisi: Latar belakang, alasan ilmiah, fenomena aktual/sosial/kultural/teknis, permasalahan penting yang diteliti. Dimasukkan juga review mengenai penelitian terkait yang pernah dilakukan orang lain atau sendiri. Perumusan Masalah/Identifikasi permasalahan dengan pertanyaan penelitian. Rumusan Tujuan, manfaat penelitian secara spesifik. Permasalahan dan tujuan, serta kegunaan penelitian ditulis secara naratif dalam paragraf-paragraf, tidak perlu diberi subjudul khusus. Demikian pula definisi operasional, apabila dirasa perlu, juga ditulis naratif.

KAJIAN LITERATUR

Membahas teori-teori ataupun hasil-penelitian yang relevan dengan topik/judul KTI.

Segala bentuk rujukan yang dipakai harus ditulis sumbernya. Penulisan sitasi/rujukan menggunakan catatan perut ((pengacuan berkurung). Catatan perut adalah pengacuan dengan cara menuliskan nama penulis dan tahun penulisan atau halaman yang diacu yang diletakkan di dalam kurung. Untuk jurnal teknodik, catatan perut dituliskan nama belakang penulis dan tahun terbitnya saja (Reizer, 2007).

Judul subbab yang menjadi bagian dalam kajian literatur, dituliskan dengan penggunaan huruf kapital di awal kata.

Misal:

PENGERTIAN TIK

.....

MANFAAT TIK

.....

METODE PENELITIAN

Berisi jenis penelitian, sampel dan populasi, waktu dan tempat penelitian, target/sasaran, subjek penelitian, prosedur, instrumen dan teknik analisis data serta hal-hal lain yang berkaitan dengan cara penelitiannya. dapat ditulis dalam sub-subbab, dengan *sub-subheading*. Sub-subjudul tidak perlu diberi notasi, namun ditulis dengan huruf kecil berawalkan huruf kapital.

Untuk lebih detail dapat merujuk pada Acuan dari LIPI (Peraturan Kepala LIPI tentang Penulisan KTI).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uraian tentang kegiatan penelitian harus didukung referensi, hasil, kontribusi dan analisis, sehingga penjelasannya dapat diterima secara ilmiah. Penulisan makalah bukan berbentuk laporan penelitian. Pembahasan harus fokus dan dihindari sub bab yang terlalu banyak. Hasil percobaan sebaiknya ditampilkan dalam berupa grafik atau pun tabel. Keterangan gambar, grafik atau chart (caption) menggunakan Arial 9 pt diletakkan di bawah gambar (posisi di tengah/ center).

Contoh:



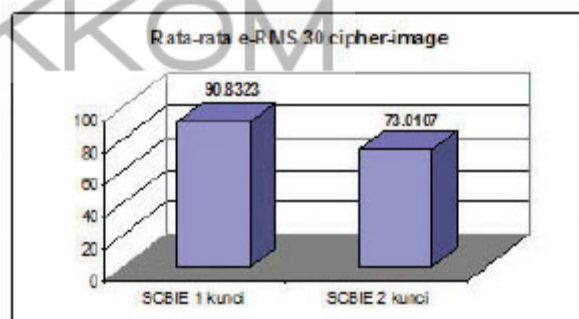
Gambar 1 Worldwide Telescope

Gambar dan tabel harus diletakkan sedekat mungkin dengan teks yang berhubungan. Hindari penggunaan gambar dan tabel berwarna, karena jurnal akan dicetak hitam-putih. File gambar harus disertakan dalam format.gif, .jpg, .bmp, .png, .psd, atau .ai. Semua gambar dan tabel harus disertai keterangan dan nomor gambar atau tabel.

Bentuk Penyajian Informasi (Tabel, Gambar, Grafik, Foto, dan Diagram) Bentuk penyajian informasi/ilustrasi merupakan rangkuman dari hasil aktivitas/kegiatan penelitian yang dapat berupa tabel, gambar, grafik, foto, dan diagram.

Sebagai pendukung pada bagian hasil dan pembahasan, penyajian ide atau hasil penelitian dalam bentuk ilustrasi bisa lebih mengefisienkan volume tulisan, karena tampilan sebuah ilustrasi adakalanya lebih lengkap dan informatif daripada tampilan dalam bentuk narasi.

Ilustrasi harus memiliki judul dan berdiri sendiri serta diikuti perincian eksperimen dalam legenda yang harus dapat dimengerti tanpa harus membaca manuskrip. Setiap kolom dari tabel harus memiliki tajuk (*heading*). Setiap singkatan harus dijelaskan di legenda dan bawahnya diikuti dengan keterangan/ sumber yang jelas.



Gambar 2 Grafik perbandingan

Sedangkan untuk tabel yaitu keterangan tabel harus diletakkan rata kiri di atas tabel tersebut dengan menggunakan Arial 9 point. Tabel dibuat dengan ukuran lebar 1 kolom seperti contoh Tabel 1. Tabel meminimalisir penggunaan garis vertikal.

Tabel 1 Rangkuman Anava dua jalur

T	df	Sig.(2-tailed)	Test Value = 0		
			Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
Skor Motivasi. Sik.1	57.921	23	.000	89.500	86.30 92.70
Skor Motivasi. Sik.2	51.394	23	.000	94.542	90.74 98.35

Untuk keperluan pembuatan ilustrasi yang menggunakan perangkat lunak (*software*) khusus, hendaknya perangkat yang dipakai harus legal dan disebutkan namanya. Contohnya: peta hasil Mapinfo, Arcview, dan lain-lain.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Simpulan harus mengindikasikan secara jelas hasil-hasil yang diperoleh, kelebihan dan kekurangannya, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya. Simpulan harus menjawab permasalahan yang diungkap dalam pendahuluan, serta relevan dengan permasalahan dan tujuan. Simpulan hendaknya disampaikan secara deskriptif, bukan dalam bentuk pointers.

Saran

Saran yang dituliskan harus mengacu pada simpulan. Dapat berisi rekomendasi akademik atau tindak lanjut atas simpulan yang diperoleh. Saran ditulis dalam bentuk narasi (bukan *pointers*).

(Naskah jenis kajian menyesuaikan)

PUSTAKA ACUAN

Contoh penulisan (sumber buku, jurnal, dan website):

Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

Norton, Priscilla dan Apargue, Debra. 2001. *Technology for Teaching*. Boston, USA: Allyn and Bacon.

Fitzgerald, Lynn dan Frank Eijnatten. 1998. *Letting Go For Control: The Art of Managing the Chaordic Enterprise*, *The International Journal of Business Transformation*, Vol. 1, No. 4, April, pp 261-270.

Goldberg, John dan Louis Markoczy. *Complex Rhetoric and Simple Games*, [online], Cranfield University, <http://www.Cranfield.ac.za/public/cc/cc047/papers/complex/html/complex.html>, diakses 30 Agustus 2007.

UCAPAN TERIMA KASIH
