IMEIJ
Indo-MathEdu Intellectuals Journal

p-ISSN: 2808 – 5604
e-ISSN: 2808 – 5078
Volume. 5, No. 3, 2024

PENERAPAN MEDIA AJAR DIGITAL "MISI MENCARI ARTI NAMA" UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MUATAN BAHASA INDONESIA MATERI TANDA BACA KELAS II SDN KREMBANGAN SELATAN VII18

Nur Rochmah Anggun Fauziah[1], Nova Estu Harsiwi[2]
[1, 2]Universitas Trunojoyo Madura, Jl. Raya Telang, Perumahan Telang Inda, Bangkalan, Jawa Timur, Indonesia
Email: 210611100081@student.trunojoyo.ac.id

Article History

Received: 07-06-2024

Revision: 12-06-2024

Accepted: 14-06-2024

Published: 15-06-2024

Abstract. This research aims to determine the impact of implementing the digital learning media with picture stories "Misi Mencari Arti Nama" on the learning outcomes of class II students at SDN Krembangan Selatan VII18 on Indonesian language content on punctuation material. This research uses PTK to review the success of the learning process. Each cycle has four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were 20 students in class II at SD Negeri Krembangan Selatan VII18 and the method used was a quantitative method with qualitative descriptive analysis techniques. Based on research findings, class II students at SDN Krembangan Selatan VII18 in Surabaya can achieve better learning outcomes after applying learning media during the learning process. This can be seen from the increase in the average value of pre-cycle, cycle 1, and cycle 2, which respectively amounted to 50.16 (20%), 66.63 (75%), and 88.31 (90%). The use of digital learning media with the picture story "Misi Mencari Arti Nama" can have an impact on the learning outcomes of class II students at SDN Krembangan Selatan VII18 related to punctuation material in Indonesian lessons, according to research findings.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Media, Punctuation, Literacy

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penerapan Media pembelajaran digital cerita bergambar "Misi Mencari Arti Nama" terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN Krembangan Selatan VII18 pada muatan Bahasa Indonesia materi tanda baca. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas untuk meninjau keberhasilan proses pembelajaran. Setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas II di SD Negeri Krembangan Selatan VII18 sejumlah 20 peserta didik dan metode yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan temuan penelitian, peserta didik kelas II SDN Krembangan Selatan VII18 di Surabaya dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik dengan setelah menerapkan media pembelajaran selama proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata prasiklus, siklus 1, dan siklus 2 yang masing-masing nilainya sebesar 50,16 (20%), 66,63 (75%), dan 88,31 (90%). Penggunaan media pembelajaran digital cerita bergambar "Misi Mencari Arti Nama" dapat berdampak pada hasil belajar siswa kelas II SDN Krembangan Selatan VII18 terkait dengan materi tanda baca pada pelajaran Bahasa Indonesia, menurut temuan penelitian.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Tanda Baca, Literasi

How to Cite: Fauziah, N. R. A & Harsiwi, N. E. (2024). Penerapan Media Ajar Digital "Misi Mencari Arti Nama" untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Materi Tanda Baca Kelas II SDN Krembangan Selatan VII18. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (3), 3039-3048. http://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1250

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah memiliki beragam metode pembelajaran, beragam model pembelajaran, dan juga memiliki beragam media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Antusias siswa pada saat transfer belajar merupakan hal yang diharapkan oleh pendidik. Pelaksanaan proses pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi semangat peserta didik dalam menerima suatu pembelajaran (Roosita, Lestari, & Setyawan, 2022). Suatu pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya media pembelajaran di dalam prosesnya tentu akan mempengaruhi siswa dalam menerima pembelajaran. Siswa yang hanya diberikan teks-teks monoton yang ada di buku kemungkinan besar membuat siswa merasa cepat bosan sehingga menyebabkan kelas menjadi tidak kondusif karena siswa mencari sesuatu yang nyaman yang membuat siswa tidak bosan lagi seperti mengganggu temannya atau berlarian di dalam kelas. Suatu proses pembelajaran yang bermakna sehingga siswa dapat semangat melaksanakan proses pembelajaran dari awal hingga akhir memerlukan bantuan dari media pembelajaran (Ariani & Ujianti, 2021)

Media pembelajaran berguna untuk membantu pendidik dalam mempermudah pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran yang kita ketahui memiliki dua karakteristik, ada media yang berbentuk fisik dan bisa juga media pembelajaran dalam bentuk non fisik (Susanti, 2021). Di zaman yang sudah canggih akan teknologi ini tentunya mempermudah pendidik dalam pembuatan suatu media pembelajaran yang interaktif dengan membuat media pembelajaran bentuk digital yang diminati oleh peserta didik. Tak hanya itu, dengan membuat media pembelajaran digital, pendidik dapat membuat sebuah media pembelajaran secara fleksibel dan lebih hemat biaya.

Dengan kecanggihan yang sudah ada di dunia ini, kita tidak perlu lagi membeli kanvas yang digunakan untuk menggambar suatu objek, namun kita dapat menggunakan aplikasi digital yang tersedia di *playstore* yang digunakan untuk menggambar seperti *Procreate*, *Ibis Paint X*, dan lain sebagainya. Saat ini, sudah banyak orang yang ada di dunia memanfaatkan teknologi yang digunakan untuk membuat sebuah cerita bergambar tanpa menggunakan kertas, baik yang dikaitkan dengan materi pelajaran atau cerita dongeng yang berguna untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca setiap anak.

Kemampuan literasi setiap anak dapat dilihat dari baik tidaknya kemampuan membaca pada setiap anak. Membaca adalah kemampuan dasar yang perlu dimiliki oleh setiap siswa. Dengan memiliki kemampuan membaca yang baik dapat menjadi pondasi bagi setiap anak untuk memahami materi di sekolah. Siswa-siwi di Indonesia memiliki kecenderungan tidak menyukai pelajaran matermatika karena sulit untuk mencerna materi dan penyelesaiannya

(Hayati, 2019). Hal ini memperkuat pernyataan masih banyak siswa di Indonesia yang belum sepenuhnya memiliki kemampuan numerasi yang baik. Persoalan ini memiliki keterkaitan dengan kemampuan literasi dikarenakan siswa yang memiliki kemampuan literasi yang baik pasti akan memiliki kemampuan numerasi yang baik. Peserta didik akan memiliki kemampuan bernalar dan mampu menyelesaikan permasalahan di kehidupannya jika saat sekolah, dirinya memiliki kemampuan literasi dan numerasi yang baik (Manguni, 2022).

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa masih terdapat siswa yang masih belum memahami isi bacaan dari sebuah cerita, salah satunya disebabkan masih banyaknya siswa yang belum mengetahui fungsi tanda baca yang baik dan bagaimana membaca sebuah cerita sesuai dengan penggunaan tanda baca yang benar. Dengan mengetahui minat siswa kelas rendah di SD Negeri Krembangan Selatan VII18 yang menyukasi sebuah pembelajaran dikemas dengan hal yang berkaitan dengan benda konkret dan juga masih terkemas dengan kartun-kartun favorit anak-anak, oleh karena itu peneliti membuat sebuah media pembelajaran berbasis digital dengan mengaitkan benda konkret dalam penanaman konsep ragam tanda baca dan fungsinya, serta dikemas menjadi sebuah buku cerita bergambar digital yang peneliti buat pada aplikasi yang bernama *IbisPaint X*. Dengan demikian, dengan adanya media cerita bergambar digital yang berjudul "Misi Mencari Arti Nama" yang diterapkan nantinya pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi Tanda Baca, diharapkan akan dapat membantu meningkatkan hasil belajar muatan Bahasa Indonesia mengenai materi tanda baca, fungsi, dan cara membaca sebuah kalimat dengan tanda baca khususnya di SD Negeri Krembangan Selatan VII18 kelas II, Surabaya, Jawa Timur.

METODE

Metode penelitian yang digunakan yakni Penelitian Tindakan Kelas dengan metode penelitian kuantitatif yang menggunakan teknik analisis data deskriptif untuk mendeskripsikan hasil temuan. Penelitian ini berpacu pada penelitian yang dilakukan oleh Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan, yaitu Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Action*), Pengamatan (Observasi), dan Refleksi. Adapun populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas rendah di SD Negeri Krembangan Selatan VII18. Penentuan subjek dilakukan dengan cara *purposive sampling* yaitu dengan pertimbangan tertentu, dengan jumlah seluruh siswa kelas II sebanyak 20 anak antaranya jumlah siswa laki-laki sebanyak 11 anak dan siswi perempuan sebanyak 9 anak. Pada penelitian ini kami menggunakan skenario tindakan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan evaluasi.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran, Tes Hasil Belajar siswa ranah kognitif berupa soal pilihan ganda dan isian yang terdiri dari sepuluh soal, serta daftar pertanyaan wawancara. Adapun kriteria keberhasilan tindakan dengan mengacu pengamatan selama pembelajaran dengan bantuan lembar observasi tentang keterlaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan tahap tahap media pembelajaran cerita bergambar digital "Misi Mencari Arti Nama" yang dalam keberhasilan tindakannya dapat diketahui jika pada skala satu yang artinya sangat kurang, pada skala dua memiliki arti kurang, pada skala tiga yang memiliki artian cukup, dan pada skala empat memiliki artian baik, serta pada skala lima memiliki artian sangat baik. Peneliti dapat mengetahui apakah kegiatan penelitian meningkat atau justru tidak membuat hasil belajar naik, peneliti menganalisis data penelitian dengan teknik analisis kuantitatif. Pada teknik menganalisis data diharuskan melakukan pengujian kemampuan awal, pengujian kemampuan persiklus. Data tersebut dapat diperoleh dengan melakukan sebuah penilaian latihan serta tes (*pre-test* dan *post-test*).

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini berpacu pada penelitian yang dilakukan oleh Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan, yaitu Perencanaan *(planning)*, Tindakan *(action)*, Pengamatan *(observasi)*, dan *refleksi*. Sebelum melakukan penelitian, penulis memulai dengan menganalisis kebutuhan peserta didik yang ada di SD Negeri Krembangan Selatan VII18 dan diketahui jika peserta didik yang ada di sekolah tersebut kurang memiliki minat untuk membaca. Hal ini dapat diperkuat dengan kegiatan di perpustakaan yang jarang dikunjungi oleh siswa-siswi di SD Negeri Krembangan Selatan VII18. Penurunan minat baca masyarakat disebabkan oleh keterbatasan buku yang disediakan dan kurangnya pembiasaan yang dilakukan oleh sebuah lembaga atau sekolah (Amir, 2023).

Sebelum memulai menggambar pada aplikasi tersebut, penulis merancang *storyboard* yang bertujuan agar saat proses menggambar peneliti telah memiliki garis besar pengerjaan isi cerita tersebut. Dalam perancangan media pembelajaran ini tentunya peneliti tetap berpacu dengan capaian pembelajaran kurikulum merdeka dan tujuan pembelajaran dalam pembuatan cerita bergambar digitalnya yang dikaitkan dengan materi tanda baca pada muatan Bahasa Indonesia. Cerita Bergambar dengan judul Petualangan Drako's Gang "Misi Mencari Arti Nama". *Cerita Bergambar ini* berisi tentang keempat tokoh yang bersahabat dengan julukan drako's Gang. Cerita ini bermula dari tokoh yang bernama Anya yang bosan dengan permainan

bola yang dilakukan oleh gang tersebut dikala sepulang sekolah, hal ini menimbulkan konflik Drako's Gang, oleh karena itu Andaru memiliki ide untuk melakukan permainan misi mencari arti nama teman, namun ketika mereka bermain, mereka tidak kunjung menemukan arti dari nama-nama temannya, sehingga Andaru mengajak teman-temannya untuk pergi ke goa ajaib yang membuat mereka bisa terbang ke angkasa. Di angkasa, Andaru memiliki teman yang bernama Alien Zoro. Alien Zoro memiliki kemampuan untuk mengetahui arti nama dengan mata batinnya, sehingga mereka meminta pertolongan kepada planet Zoro.

Di dalam cerita ini juga diselipkan materi pengenalan tanda baca untuk kelas 2 yang diketahui dengan nama panjang semua tokoh tersebut, ada Andaru yang memiliki nama lengkap Tanda Seru, Anya yang memiliki nama lengkap Tanda Tanya, Tako yang memiliki nama lengkap Tanda koma, dan Dati yang memiliki nama lengkap Tanda Titik. Pembahasan dalam cerita bergambar yang berjudul Petualangan Drako's Gang "Misi Mencari Arti Nama" mencakup pengenalan tokoh, pemberian masalah, kemudian diselesaikan dengan penjelasan materi pengenalan tanda baca serta penjelasan materi pengenalan tanda baca. Diharapkan dengan adanya *cerita bergambar* ini bisa mempermudah peserta didik dalam mengenal tanda baca dan fungsinya sehingga siswa memahami tanda baca dan diharapkan bisa membaca cerita sesuai dengan tanda baca yang benar, serta memahami fungsi tanda baca sehingga tidak bingung ketika akan menulis cerita.

Gambar 1. Cover buku cerita bergambar digital

Gambar 2. Pengenalan tokoh dalam cerita

Gambar 3. Buku cerita digital "misi mencari arti nama"

Tahapan kedua adalah tindakan (*action*) atau pengimplementasian media pembelajaran yang biasanya dilakukan pada saat proses pembelajaran. Pengimplementasian media pembelajaran dilakukan selama dua siklus yang sebelumnya siswa-siswi kelas II yang ada di SD Negeri Krembangan Selatan VII18 harus mengerjakan prasiklus guna mengetahui kevalidan kelemahan siswa-siswi di kelas II di sekolah tersebut terhadap materi tanda baca muatan bahasa Indonesia.

Tabel 1. Data hasil belajar prasiklus

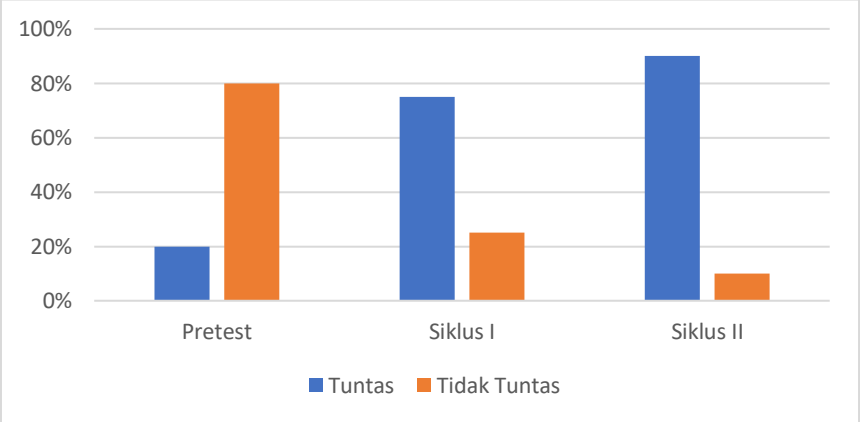
Indikator	Kategori	Banyak Siswa	Presentase
N ≥75	Tuntas	4	20 %
N <75	Tidak Tuntas	16	80 %

Berdasarkan hasil prasiklus yang telah dilakukan oleh peneliti, didapati jika dalam memahami tanda baca beserta fungsinya, dari dua puluh siswa yang ada di kelas II, hanya sebanyak empat siswa yang mendapatkan nilai di atas kkm, sisanya masih belum memahami tanda baca beserta fungsinya yang diketahui dari nilai prasiklus yang masih belum memuaskan. Adapun tes prasiklus dilakukan melalui tes lisan dan tes tertulis. Pada saat prasiklus, siswa masih belum bisa membedakan masing-masing bentuk dari ragam jenis tanda baca, fungsi, dan cara membaca masing-masing jenis tanda baca.

Sehari setelah pelaksanaaan prasiklus, peneliti melakukan siklus I dengan pemberian media khusus menggunakan media pembelajaran digital cerita bergambar digital yang berjudul "Misi Mencari Arti Nama". Berdasarkan hasil penelitian siklus I yang sudah kami lakukan, didapati jika belajar menggunakan media ajar digital cerita bergambar digital yang berjudul "Misi Mencari Arti Nama", tes tertulis yang diberikan peneliti kepada siswa menunjukkan adanya peningkatan dalam penguasaan materi tanda baca. Pengamat dan pengajar kelas memperbaiki beberapa komponen proses belajar mengajar pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya proses pembelajaran pengenalan tanda baca, fungsinya, bentuk, dan cara membaca sebuah cerita dengan penggunaan tanda baca yang tepat. Meskipun masih dalam tahap pengenalan pada siklus I dimana media pengenalan kepada siswa dimulai pada saat ini, namun antusiasme siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sangat tinggi. Pelaksanaan siklus I dilihat terdapat peningkatan hasil belajar dengan rincian sebanyak 15 siswa dari 20 siswa dapat memenuhi KKM atau 75% siswa yang memenuhi kkm , sedangkan sebanyak 25% siswa masih belum memenuhi kkm pada saat mengerjakan tes siklus I dengan rincian jika keseluruhan siswa telah mengetahui konsep materi yang disampaikan dalam media pembelajaran, siswa sudah mengetahui perbedaan bentuk jenis tanda baca yang dikaitkan dengan benda-benda konkret yang ada di sekitar, siswa-siswa sudah mengetahui fungsi dari jenis-jenis tanda baca, namun masih banyak siswa yang masih kesulitan untuk membedakan cara membaca sebuah cerita berdasarkan jenis-jenis tanda baca.

Pada siklus II terlihat motivasi siswa yang lebih meningkat dibandingkan pada siklus sebelumnya dibandingkan pada siklus I, sehingga siklus yang kedua ini dapat lebih memberikan peningkatan yang signifikan pada materi pelajaran. Peneliti memberikan

tambahan dengan memberikan ciptaan lagu yang berkaitan dengan materi tanda baca guna menekankan konsep dalam materi tanda baca. Selain itu, peneliti memberi kesempatan setiap siswa yang ada di kelas II di SD Negeri Krembangan Selatan VII18 untuk membaca secara bergilir potongan cerita sesuai dengan tanda baca yang tepat. Hasil evaluasi siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kinerja siswa. Pada siklus II terdapat 18 siswa (90%) yang mendapat nilai tuntas, artinya sejumlah dua anak (10%) yang masih mendapatkan nilai tuntas dikarenakan kedua siswa tersebut memiliki permasalahan pada kemampuan literasi membacanya yang masih perlu diberikan pembelajaran khusus. Meskipun dalam pelaksanaan siklus II yang masih terdapat kekurangan kami tidak melanjutkan penelitian pada siklus berikutnya dikarenakan proporsi hasil belajar siswa sudah mencapai 90%, namun peneliti juga tetap memiliki rencana tindak lanjut untuk kedua siswa tersebut dengan memberikan klinik membaca yang dilakukan setelah sepulang sekolah.



Gambar 4. Grafik hasil belajar siswa

Untuk mengukur keefektifan tindakan, dilakukan pengamatan terhadap lembar observasi siswa pada siklus II selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital cerita bergambar "Misi Mencari Arti Nama" pada muatan Bahasa Indonesia materi tanda baca. Dari analisis data lembar obervasi aktivitas siswa yang telah dilakukan, pada siklus I diperoleh hasil angka 3,6 yang termasuk kategori cukup pada lembar obervasi aktivitas siswa, sedangkan lembar obervasi aktivitas guru diperoleh hasil angka 3,5 yang termasuk kategori cukup pada lembar obervasi aktivitas guru. Pada siklus II terlihat bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan media mystery partisipasi siswa termasuk dalam kategori yang baik dengan hasil angka 4,5, sedangkan lembar obervasi aktivitas guru diperoleh hasil angka 4,4 yang termasuk kategori baik dalam mengajar pada lembar obervasi aktivitas guru.

Grafik yang kami sajikan menggambarkan variasi rata-rata nilai siswa dan peningkatan tingkat keberhasilan belajar siswa antara prasiklus, siklus I, dan siklus II. Bukti bahwa media dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan merupakan salah satu variabel yang mempengaruhi pembelajaran, maka penggunaan media pembelajaran digital cerita bergambar "Misi Mencari Arti Nama" pada muatan Bahasa Indonesia materi tanda baca ketika diterapkan pada proses pembelajaran memiliki peningkatan terliha pada hasil belajar dari prasiklus hingga siklus II serta terlihat dari respon yang diberikan oleh peserta didik yang menurut peneliti sudah memuaskan. Media pembelajaran sangat berguna untuk keberhasilan dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran memiliki dampak positif bagi siswa karena dapat merubah perilaku siswa selama pembelajaran karena memiliki kekuatan positif yang merubah ke arah kreatif dan dinamis (Wahid, 2020).

KESIMPULAN

Media pembelajaran digital cerita bergambar "Misi Mencari Arti Nama" pada muatan Bahasa Indonesia materi tanda baca dapat membantu pendidik dalam meningkatkan kemampuan peseta didik dalam materi tanda baca yang menjadi salah satu faktor permasalahan utama di kelas II di SD Negeri Krembangan Selatan VII18 lebih tepatnya pada kemampuan literasi membacanya. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar yang menunjukkan peningkatan signifikan pada setiap siklus. Pada prasiklus, hanya 4 siswa yang tuntas dengan rata-rata nilai 50,16. Setelah siklus I, 75% siswa mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 66,63. Pada siklus II, 18 dari 20 siswa mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 88,31, atau dapat dikatakan 90% siswa sudah mencapai KKM. Dari temuan tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwasanya media pembelajaran yang digunakan yaitu media pembelajaran digital cerita bergambar "Misi Mencari Arti Nama" pada muatan Bahasa Indonesia materi tanda baca terbukti dapat memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa pada kelas II di SD Negeri Krembangan Selatan VII18 Surabaya.

REFERENSI

Amir, A. (2023). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca Siswa di Daerah Terpencil Terdepan dan Tertinggal. *Empiricism Journal*, Vol. 4, No 1.

Ariani, N. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 43–52.

Dinata, a. D. (2020). Erancangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sarana Pendidikanseksualitas Untuk Anak-Anak. *Jurnal Selaras Rupa*, Vol. 1 No 2 -Desember 2020.

Hayati, F. A. (2019). Aanalisis Kesulitan Menyelesaikan Soal Operasi Hitung Pecahan Pada Siswa Sekolah Dasar Di Makassar. *Journal of Education, Language Teaching and Science*, Vol. 1 no 2.

Manguni, D. W. (2022). Teknik Membaca Scanningdalam Pengembangan Literasi Numerasi Pada Pembelajaran Matematika Anakdisekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan MatematikA*, VOL 3 NO 1.

Roosita, B., Lestari, D., & Setyawan, A. (2022). Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik. *EduCurio*, 117-122.

Susanti, A. I. (2021). *Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.

Wahid, A. (2020). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkanprestasi Belajar. *Jurnal Umpar*, Volume V Nomor 2 .