

Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantu Media Komik Digital Madel Addie untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia bagi Siswa Kelas V SD Negeri 1 Brecek

Musriah^{a,*}, Kuntoro^b

^a Mahasiswa Ilmu Pendidikan Bahasa S3, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

^b Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Banyumas, Indonesia

* Alamat Surel: musriah44@students.unnes.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar bahasa Indonesia melalui penerapan pendekatan saintifik berbantu media komik digital model ADDIE bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Brecek tahun pelajaran 2018/2019. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Brecek. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini menerapkan pendekatan saintifik dengan berbantu media komik digital yang dikembangkan dengan model ADDIE. Kreativitas siswa pada kondisi awal ke kondisi akhir meningkat meliputi: siswa mampu mengurutkan gambar cerita sebesar 63,63%, siswa mampu berpikir kreatif dalam menuliskan cerita berdasarkan urutan gambar sebesar 36,37 %, hasil karya siswa asli bukan jiplakan/plagiasi sebesar 63,63%, siswa mampu membuat hasil karya siswa sebesar 50%, siswa mampu melakukan presentasi hasil karya siswa sebesar 68,18%. Hasil belajar yang diperoleh pada kondisi awal ke kondisi akhir terdapat peningkatan hasil belajar dari kondisi awal 61,22, menjadi 74,18 atau meningkat sebesar 12,96 %. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan pendekatan saintifik berbantu media komik digital model ADDIE bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Brecek tahun pelajaran 2018/2019 hasil belajar bahasa Indonesia Kompetensi Dasar 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi meningkat..

Kata Kunci: Media Komik Digital, Model ADDIE dan Pendekatan Saintifik

© 2019 Dipublikasikan oleh Universitas Negeri Semarang

1. Pendahuluan

Tantangan guru di era revolusi industri adalah ketrampilan abad 21 yaitu pendidikan yang berbasis teknologi informasi (IT), menciptakan generasi yang peduli pada perubahan iklim dan global serta menciptakan generasi yang memiliki pola pikir kreatif dan inovatif. Keterbatasan sarana dan prasarana bukanlah penghalang bagi guru untuk melakukan inovasi, justru hal tersebut merupakan tantangan untuk guru bagaimana mencari solusi melalui inovasi baru dalam memperbaiki proses pembelajaran salah satunya dengan cara mengenalkan literasi digital pada siswa.

Literasi digital adalah seperangkat *skills* yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan di era digital yang muncul karena meluasnya teknologi dan media di seluruh aspek kehidupan. Literasi digital dalam pembelajaran meliputi: pengenalan dasar komputer dan internet, bagaimana cara menggunakan internet secara aman dan bertanggung jawab dan memanfaatkan internet untuk pembelajaran.

Untuk melaksanakan pembelajaran berbasis digital, sangat dibutuhkan sarana dan prasarana yang memadai. SD Negeri 1 Brecek SD Negeri 1 Brecek Kabupaten Purbalingga Provinsi Jawa Tengah merupakan salah satu sekolah dasar dengan sarana dan prasarana sangat terbatas, antara lain hanya ada 2 unit fasilitas komputer dan jaringan internet. SD Negeri 1 Brecek jaringan internet signal jelek dan masih banyak mengalami gangguan karena perubahan cuaca, selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia tema 8

Kompetensi Dasar 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi. Kreativitas dan hasil belajar pada kompetensi dasar tersebut rendah disebabkan antara lain: 1) Terbatasnya buku bahan ajar, siswa hanya menggunakan buku pegangan siswa, 2) Siswa hanya mencermati dan mengurutkan gambar yang ada di buku teks siswa, sehingga siswa merasa jenuh, dan 3) pembelajaran masih berpusat pada guru, siswa pasif dalam pembelajaran.

Adanya kendala-kendala tersebut pada kondisi awal menyebabkan rendahnya kreativitas dan hasil belajar siswa. Tingkat kreativitas siswa dari 22 siswa dapat dideskripsikan sebagai berikut: 1) Siswa yang mampu mengurutkan gambar cerita dengan baik hanya 6 atau 27%, 2) Siswa yang mampu berpikir kreatif dalam menuliskan cerita berdasarkan urutan gambar hanya 7 atau 32%, 3) Siswa yang mampu membuat karya asli bukan jiplakan/plagiasi hanya 4 atau 18%, 4) Siswa mampu membuat hasil karya hanya 7 atau 32% dan 5) Kemampuan siswa mempresentasikan hasil karya hanya 4 atau 18%. Persentase siswa yang masuk kategori kreatif rata-ratanya sebesar 25.44%, sedangkan siswa yang kreativitasnya rendah mencapai 75%.

Rendahnya hasil belajar pada kondisi awal dari hasil penilaian ulangan harian aspek pengetahuan dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan di awal tahun pelajaran adalah 64. Dari jumlah 22 siswa 4 siswa yang mencapai atau melampaui KKM, sedangkan 18 siswa belum tuntas dengan KKM. Nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 90. Hasil belajar siswa pada kondisi awal hanya mencapai 18 % atau hanya ada 4 siswa yang tuntas, sedangkan 82% atau 18 siswa belum tuntas.

Untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa guru harus mencari alternatif dengan menggunakan pendekatan, metode, media, dan model pembelajaran. Salah satu cara yang dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa adalah dengan penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penerapan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa supaya peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”

Pembelajaran saintifik terdiri atas lima langkah, yaitu *Observing* (mengamati), *Questioning* (menanya), *Associating* (menalar), *Experimenting* (mencoba), *Networking* (membentuk Jejaring/mengkomunikasikan). Pendekatan saintifik dalam penelitian ini berbantu media komik digital model *ADDIE* diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Model *ADDIE* didasarkan pada lima proses belajar bahwa *Analysis* (analisa), *Design* (disain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi/eksekusi). Model *ADDIE* adalah jembatan antara siswa, materi, dan semua bentuk media, berbasis teknologi dan bukan teknologi. Model *ADDIE* dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk, seperti metode pembelajaran, model pembelajaran, strategi pembelajaran, bahan ajar, media, dan lain-lain.

Dengan penerapan komik digital model *ADDIE* pembelajaran berlangsung menyenangkan, dan siswa dapat berimajinasi dan kreatif dalam membuat komik. Menurut Waluyanto (2005:51) komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar. Komunikasi dalam pembelajaran mampu berjalan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik.

Penerapan pendekatan saintifik berbantu media komik digital model *ADDIE* pada siklus I dilakukan dengan cara kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa. Sedangkan pada siklus II penerapan pendekatan saintifik berbantu media komik digital model *ADDIE* dilakukan secara individu, sehingga hasilnya akan lebih efektif.

Berdasarkan keunggulan penerapan pendekatan saintifik berbantu media komik digital model *ADDIE*, penulis berkeyakinan bahwa kreativitas siswa dan hasil belajar pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 8 Kompetensi Dasar 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi dapat meningkat.

2. Pembahasan

2.1. Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantu Media Komik Digital Model ADDIE dapat Meningkatkan Kreativitas Siswa

Kegiatan pembelajaran pada kondisi awal masih konvensional artinya pembelajaran dilakukan guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi. Pada siklus I dan II, guru sudah menggunakan media pembelajaran berupa komik digital model ADDIE untuk meningkatkan kreativitas siswa dan hasil belajar siswa.

Tabel 3.2 Kreativitas Siswa Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II dan Refleksi

No	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Refleksi dari kondisi awal dan akhir
1	Kreativitas siswa pada kondisi awal a. Kreativitas siswa mengurutkan gambar cerita: 6 siswa atau 27,27% b. Berpikir kreatif dalam menuliskan cerita berdasarkan urutan gambar: 7 siswa atau 31,81% c. Karya siswa asli bukan jiplakan/plagiasi: 4 siswa atau 18,18% d. Kreativitas hasil karya siswa: 7 siswa atau 31,81% e. Presentasi hasil karya siswa 4 siswa atau 18,18%	Kreativitas siswa pada siklus I a. Kreativitas siswa mengurutkan gambar cerita: 15 siswa atau 68,18% b. Berpikir kreatif dalam menuliskan cerita berdasarkan urutan gambar: 12 siswa atau 54,5% c. Karya siswa asli bukan jiplakan/plagiasi: 13 siswa atau 59,09% d. Kreativitas hasil karya siswa: 16 siswa atau 72,72% e. Presentasi hasil karya siswa 15 siswa atau 68,18%	Kreativitas siswa pada siklus II a. Kreativitas siswa mengurutkan gambar cerita: 20 siswa atau 90,90% b. Berpikir kreatif dalam menuliskan cerita berdasarkan urutan gambar: 15 siswa atau 68,18% c. Karya siswa asli bukan jiplakan/plagiasi : 18 siswa atau 81,81% d. Kreativitas hasil karya siswa: 18 siswa atau 81,81% e. Presentasi hasil karya siswa 19 siswa atau 86,36%	Kreativitas siswa meningkat, yaitu kreativitas siswa mengurutkan gambar cerita sebesar 63,63%, berpikir kreatif dalam menuliskan cerita berdasarkan urutan gambar sebesar 36,37 %, karya siswa asli bukan jiplakan/plagiasi sebesar 63,63%, kreativitas hasil karya siswa sebesar 50%, presentasi hasil karya siswa sebesar 68,18%

Berdasarkan tabel 3.2 di atas dapat dilihat bahwa dari kondisi awal ke kondisi akhir terdapat peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang cukup tinggi, yaitu: kreativitas siswa meningkat, yaitu kreativitas siswa mengurutkan gambar cerita sebesar 63,63%, berpikir kreatif dalam menuliskan cerita berdasarkan urutan gambar sebesar 36,37 %, karya siswa asli bukan jiplakan/plagiasi sebesar 63,63%, kreativitas hasil karya siswa sebesar 50%, dan presentasi hasil karya siswa sebesar 68,18%. Dinyatakan bahwa hasil akhir siklus II dapat dinyatakan bahwa indikator kinerja yang sudah ditentukan terbukti dan terlampaui. Untuk sekurang-kurangnya 80% siswa kelas V. dapat disimpulkan penerapan media komik digital model ADDIE dapat meningkatkan kreativitas siswa.

2.2. Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantu Media Komik Digital Model ADDIE dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Siklus I untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media komik digital model ADDIE dilakukan dengan melakukan ulangan harian untuk mengukur sejauh mana hasil belajar siswa

memahami materi mengurutkan peristiwa atau kejadian berdasarkan teks fiksi. Prosentase siswa tuntas belajar 50% dan prosentase siswa belum tuntas belajar 50%. Dari analisis data tersebut penggunaan media komik digital model *ADDIE* belum mencapai indikator hasil belajar dengan kriteria ketuntasan minimal KKM 64, untuk itu perlu dilakukan perbaikan di siklus II.

Hasil refleksi pada siklus I menjadi dasar perbaikan di siklus II. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan pendekatan saintifik berbantu media komik digital model *ADDIE* dilakukan dengan melakukan ulangan harian untuk mengukur sejauh mana hasil belajar siswa memahami materi mengurutkan peristiwa atau kejadian berdasarkan teks fiksi. Hasil tes formatif dalam penggunaan media komik digital model *ADDIE* pada siklus I dari 22 siswa adalah 1632 dengan pencapaian rata-rata 74,18. Siswa yang masih belum tuntas sebanyak 2 siswa, siswa yang tuntas sebanyak 20 siswa dengan pencapaian persentase ketuntasan 74,95 % pada kriteria ketuntasan minimal 64. Prosentase siswa tuntas belajar mencapai 90,91% sedangkan prosentase siswa belum tuntas belajar mencapai 9,09%. Penggunaan media komik digital model *ADDIE* sudah mencapai indikator hasil belajar dengan kriteria ketuntasan minimal KKM 64, untuk itu penelitian hanya sampai pada siklus II.

2.3. Pembahasan dan Refleksi Hasil Belajar Siswa

Pada bagian pembahasan ini penulis akan mendiskusikan mengenai pelaksanaan tindakan kondisi awal, siklus I dan siklus II, kemudian dibahas hasil observasi kondisi awal siklus I siklus II serta refleksi untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Hasil Belajar Siswa Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II dan Refleksi

No	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Refleksi dari kondisi awal dan akhir
	Ulangan harian pada kondisi awal NTr = 45 NTt = 90 r = 61,22	Ulangan harian pada siklus I NTr = 45 NTt = 90 r = 63,54	Ulangan harian pada siklus II NTr = 45 NTt = 90 r = 74,18	Pada kondisi awal ke kondisi akhir terdapat peningkatan hasil belajar dari kondisi awal 61,22, menjadi 74,18 atau meningkat sebesar 12,96 %

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa dari kondisi awal ke kondisi akhir terdapat peningkatan rerata hasil belajar siswa yang cukup tinggi yaitu sebesar 12,9%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media komik digital dapat meningkatkan hasil belajar kelas V SD Negeri 1 Brecek pada Semester Gasal tahun pelajaran 2018/2019.

4. Simpulan

Penerapan pendekatan saintifik berbantu media komik digital model *ADDIE* hasil kreativitas siswa meningkat, yaitu kreativitas siswa mengurutkan gambar cerita sebesar 63,63%, berpikir kreatif dalam menuliskan cerita berdasarkan urutan gambar sebesar 36,37 %, karya siswa asli bukan jiplakan/plagiasi sebesar 63,63%, Kreativitas hasil karya siswa sebesar 50%, presentasi hasil karya siswa sebesar 68,18%. Pada kondisi awal ke kondisi akhir terdapat peningkatan hasil belajar dengan hasil akhir persentasenya pencapaian mencapai 85% dengan kategori tinggi. Penggunaan media komik digital efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil tindakan dan pembahasan maka penelitian ini dapat disimpulkan melalui penerapan pendekatan saintifik berbantu media komik digital model *ADDIE* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Brecek Tahun Pelajaran 2018/2019.

Daftar Pustaka

- Agus Sutrisno, dkk. (2015). *Materi UKG 2015*. Semarang: Bandungan Institute.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Beetlestone, F. (2011). *Creative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Djago Tarigan, dkk. 2004. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Djamaroh, Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hosnan. (2016). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Khadijah, Ny. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Kurniawan, H. (2014). *Menulis Kreatif Apreseptif*. Jakarta: Rosada Karya
- Ibrahim, N. (2014). *Perencanaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*. Jakarta: Mitra Abadi.
- Maharsi Indra. (2010). *Komik Dari Wayang Beber Hingga Digital*. Jakarta: Quantum.
- Munandar. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineke Cipta
- Mushfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Musriah. (2017). *Kiat sukses Menulis Dongeng dan Cerpen*. Bandung: Kunfayakun.
- Patoni, Ahmad, dkk. (2004). *Dinamika Pendidikan Anak*. Jakarta: Bina Ilmu.
- Poerwanti, E. (2008). *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Factor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subanji. (2013). *Pembelajaran Matematika Kreatif dan Inovatif*. Malang: UM Press.
- Suryabrata, S. (1984). *Psikologi Pendidikan*, edisi V. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sumantri, M. & Syaodih, N. (2007). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Waluyanto, H., D. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 7. No. 1: 45-55.
- Winkel, W., S. (2009). *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Wurianto, Eko. (2009). *Komik sebagai Media Pembelajaran*. <http://guruindo.blogspot.com/2009/06/komik-sebagai-media-pembelajaran.html>. diunduh pada Rabu, 22 Maret 2018 pukul 23.04 WIB.
- Yeti, M., dkk. (2004). *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Kelas Tinggi*. Jakarta: Universitas Terbuka.