

<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar>

2021

SEMDIKJAR 4

Seminar Pendidikan dan Pembelajaran
FKIP - Universitas Nusantera PGRI Kediri

FOKUS DAN LINGKUP PROSIDING

1. Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi
2. Penguatan Karakter Peserta Didik
3. Pengembangan Media Pembelajaran
4. Evaluasi Pembelajaran Berbasis Proyek
5. Multikultural
6. Tema Lain yang Relevan



ISSN: 2598-6139



9 772598 613009

Penerapan *the Graphics Interchange Format* untuk Memotivasi Siswa Berliterasi di Pembelajaran Daring SD Kota Jambi

Andari Amalia Syahrial¹, Desmisawati², Sapiroh³, Winda Junike⁴, M. Satria Budi⁵
Jurusan Magister Pendidikan Dasar, Universitas Jambi^{1,2,3,4,5}
amaliasyahrial@gmail.com¹, desmisawati111@gmail.com²,
viroharyaby@gmail.com³, windajunike2498@gmail.com⁴,
m.satriabudi.ms@gmail.com⁵

ABSTRACT

Literacy education is very significant for elementary school students in order to improve the quality of learning, such as developing students' abilities in reading, arithmetic, critical and analytical thinking so that the learning process becomes more meaningful. In this Covid-19 pandemic, every learning activities are only conducted online which the use of technology learning media is exceptionally needed for the learning process. The use of the Graphics Interchange Format (GIF) media is used to motivate students in literacy skills. Therefore, this study aims to use GIF media in order to improve the students' motivation in literacy for Class 3B SD 42/IV in Jambi City. The classroom action research method (CAR) used in this study which consisted of three cycles. The results showed that from the three cycles of the learning process, it was found that there was an improvements in students' motivation in literacy. Especially in the third cycle, the students became more enthusiastic and active in reading, critical and analytical in understanding GIF text and media, so that the learning activities could lead students to have more productive and meaningful learning.

Keywords: literacy education, elementary school, online class, the graphics interchange format (gif), motivation

ABSTRAK

Pendidikan literasi sangat signifikan untuk ditanamkan kepada siswa jenjang sekolah dasar demi meningkatkan mutu pembelajaran, seperti mengembangkan kemampuan siswa dalam kebiasaan membaca, berhitung, berfikir kritis dan analitis sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Di masa pandemi Covid-19 ini, dimana semua kegiatan pembelajaran hanya dilakukan secara daring, maka penggunaan media teknologi sangat dibutuhkan untuk proses pembelajaran. Penggunaan media *the Graphics Interchange Format* (GIF) digunakan untuk memotivasi siswa dalam kemampuan berliterasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media GIF demi meningkatkan motivasi siswa dalam berliterasi pada Kelas 3B SD 42/IV Kota Jambi. Metode penelitian tindakan kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini yang terdiri dari tiga siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari tiga siklus proses pembelajaran ditemukan adanya peningkatan motivasi siswa dalam berliterasi. Terutama pada siklus ke-tiga, ditemukan siswa menjadi lebih semangat dan aktif membaca, kritis dan analitis dalam memahami teks dan media GIF, sehingga dapat mengarahkan siswa kepada pembelajaran yang lebih produktif dan bermakna.

Kata Kunci: pendidikan literasi, sekolah dasar, daring, the graphics interchange format (gif), motivasi

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam meningkatkan sumber daya manusia dan taraf kehidupan bangsa. Salah satu hal yang berpengaruh besar dalam pendidikan adalah tingkat kemampuan berliterasi siswa. Tujuan utama dari penanaman budaya literasi di sekolah yaitu: 1) menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang menyenangkan bagi siswa, guru, dan tenaga kependidikan; b) menumbuhkan kebiasaan yang baik sebagai bentuk pendidikan karakter sejak di keluarga, sekolah, dan masyarakat; c) menjadikan pendidikan sebagai gerakan yang melibatkan pemerintah pusat, pemerintah daerah, masyarakat, dan keluarga; d) Menumbuh-kembangkan lingkungan dan budaya belajar yang serasi antara keluarga, sekolah, dan masyarakat. (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 23, 2015).

Menurut Priyatni (2015) literasi merupakan integrasi keterampilan menyimak, berbicara, menulis, membaca dan berfikir kritis. Menurut Faizah (2016) literasi sekolah adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis dan atau berbicara. Abidin (2017) mendefinisikan literasi sebagai kemampuan untuk menggunakan bahasa dan gambar dalam bentuk yang kaya dan beragam untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, dan melihat.

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa kebutuhan berliterasi kepada anak tingkatan sekolah dasar haruslah dipentingkan. Keahlian dalam berliterasi, terutama dalam kemampuan berbahasa, berfikir aktif-kreatif dan berhitung merupakan keahlian dasar yang harus mampu dikuasai oleh anak. Oleh karena itu, sudah sepatutnya bagi para pendidik menanamkan pembelajaran literasi kepada peserta didik di sekolah dasar, terutama pada pembelajaran tematik sesuai dengan aturan Kurikulum 2013.

Namun pada saat ini, terutama di masa pandemi Covid-19 ditemukan banyak kendala dalam proses pembelajaran daring. Hanik (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik bukanlah pembelajaran yang mudah diterapkan apabila dilakukan secara online. Masalah yang paling sering ditemukan yaitu menurunnya motivasi siswa dalam pembelajaran. Siswa seringkali malas belajar, bolos kelas online dan terlambat mengirimkan tugas. Apabila motivasi siswa bermasalah dalam pembelajaran, maka dapat dikatakan indikator pembelajaran belum dapat tercapai secara maksimal.

Untuk menyelesaikan permasalahan ini, maka diterapkanlah metode pembelajaran online menggunakan Powerpoint Slide, dengan media *the Graphics Interchange Format* (GIF) sebagai alat bantu siswa untuk memahami cerita, materi belajar, dan memotivasi mereka untuk semangat belajar secara online. GIF adalah potongan gambar yang bergerak dalam jangka waktu yang sangat pendek. Alasan mengapa media ini digunakan yaitu untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, ukuran file GIF tidak terlalu berat untuk ditampilkan secara online, berbeda halnya dengan media gambar dan video. Menampilkan media video membutuhkan data yang besar, sedangkan media gambar tidak membutuhkan banyak data, tetapi dapat menimbulkan kebosanan bagi siswa karena media yang ditampilkan tidak bergerak.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis memutuskan untuk menerapkan metode pembelajaran online menggunakan GIF demi meningkatkan motivasi siswa

dalam berliterasi, yaitu pada kemampuan membaca, menulis, berfikir aktif, kritis, dan kreatif.

METODE

Rancangan penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yakni suatu pemahaman terhadap kegiatan belajar dengan menerapkan sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam kelas secara bersama. Tindakan belajar tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa (Arikunto, 2010). Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif yakni menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mendeskripsikan kegiatan siswa selama proses pembelajaran. Subjek yang dikenai tindakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3B SDN 42/IV Kota Jambi. Jumlah keseluruhan siswa kelas 3B adalah 26 siswa dengan jumlah 12 laki-laki dan 14 perempuan. Ada 4 tahap prosedur PTK (Mulyasa, 2010), prosedur tersebut antara lain perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Untuk setiap siklusnya peneliti akan melakukan 3 kali pertemuan. Dalam hal ini penelitian mengadopsi model siklus yang dikembangkan oleh Jhon Elliot (1991). Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan catatan lapangan. Teknis observasi digunakan untuk mengamati gejala-gejala yang tampak dalam proses pembelajaran mengenai perkembangan motivasi siswa selama belajar, seperti: 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) Adanya dorongan aktif dalam belajar; 3) Ulet dalam menghadapi kesulitan; 4) Dapat mempertahankan pendapatnya (Hamzah dan Sardiman, 2011). Catatan lapangan digunakan oleh peneliti untuk mendata adanya berbagai kendala yang timbul saat terjadinya proses kegiatan belajar-mengajar dengan menerapkan media GIF dalam pembelajaran tematik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan hasil observasi dari motivasi belajar siswa dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus I, II, dan III dapat dilihat pada diagram berikut ini:

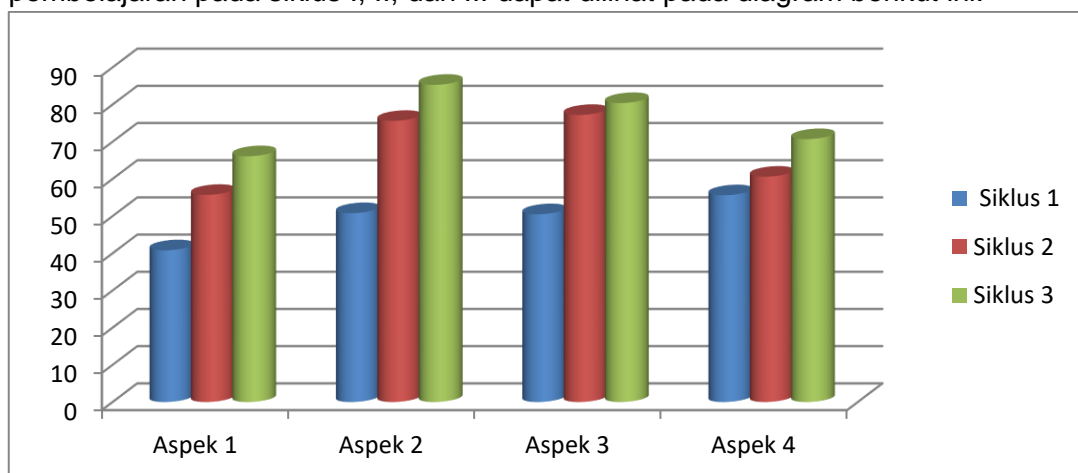


Diagram 1. Hasil Observasi dari Motivasi Belajar Siswa

Keterangan:

- Aspek 1 (Adanya hasrat dan keinginan berhasil)
- Aspek 2 (Adanya dorongan aktif dalam belajar)
- Aspek 3 (Ulet dalam menghadapi kesulitan)
- Aspek 4 (Dapat mempertahankan pendapatnya)

Dari gambar Diagram 1 di atas dapat dilihat bahwa motivasi siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media GIF selama pembelajaran online peningkatan dari siklus I hingga siklus III. Persentase keberhasilan aspek 1 (**Adanya hasrat dan keinginan berhasil**) yang dicapai pada siklus I adalah 40,8%, persentase keberhasilan pada siklus II adalah 55,7 %, dan persentase keberhasilan pada siklus III adalah 66,1%. Dalam menerapkan media GIF di pembelajaran online, dapat dilihat pada siklus I bahwa kebanyakan siswa masih bingung dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun mereka sudah terlihat antusias dan merasa penasaran dengan media GIF yang ditampilkan. Pada siklus II dan III terjadi peningkatan di mana siswa menjadi lebih aktif dalam membaca, mengikuti dan mendengarkan pembelajaran hingga selesai. Kebanyakan siswa masih mampu mengingat dengan jelas materi pembelajaran sebelumnya sehingga mereka siap untuk menerima topik baru. Dari aspek 1 ini dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan media GIF dalam pembelajaran membuat suasana belajar menjadi hidup dan menarik sehingga mendorong siswa untuk berhasil dalam memahami topik pembelajaran.

Persentase keberhasilan aspek 2 (**Adanya dorongan aktif dalam belajar**) yang dicapai pada siklus I adalah 50,8%, persentase keberhasilan pada siklus II adalah 75,6%, dan persentase keberhasilan pada siklus III adalah 85,3%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dalam penerapan GIF di pembelajaran online. Dari ketiga siklus, siswa menjadi lebih aktif bertanya, menjawab, memperhatikan, membaca, dan mengerjakan tugas bersama karena media GIF memudahkan siswa untuk memahami materi belajar. Apabila siswa paham dengan materi pembelajaran, maka dengan mudahnya siswa dapat terstimulasi untuk menjadi pelajar yang aktif dan kritis selama pembelajaran.

Persentase keberhasilan aspek 3 (**Ulet dalam menghadapi kesulitan**) yang dicapai pada siklus I adalah 50,5%, persentase keberhasilan pada siklus II adalah 77,2%, persentase keberhasilan pada siklus III adalah 80,4%. Dari ketiga siklus, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi berani menghadapi tantangan dalam membaca dan tertarik untuk menyelesaikan masalah yang ditemukan dalam pembelajaran. Sebagai contoh, siswa menjadi lebih aktif berdiskusi online ketika mereka mengerjakan quiz bersama setelah belajar. Hal ini membuktikan bahwa siswa menjadi lebih aktif belajar dalam menyelesaikan masalah.

Persentase keberhasilan aspek 4 (**Dapat mempertahankan pendapatnya**) yang dicapai pada siklus I adalah 55,6%, persentase keberhasilan pada siklus II adalah 60,6%, persentase keberhasilan pada siklus III adalah 70,7%. Hasil dari ketiga siklus membuktikan adanya peningkatan siswa dalam berpendapat. Sebagai contoh, ketika siswa ditampilkan GIF tentang sifat makhluk hidup dan ditanyakan untuk menjelaskan gambar tersebut, kebanyakan siswa dengan lantangnya mengutarakan pendapatnya tentang gambar yang sedang ditampilkan. Dari hasil peningkatan dapat disimpulkan bahwa media GIF dapat memotivasi siswa dalam berpendapat selama proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan kelas (PTK) dari tiga siklus tentang penerapan media *the Graphics Interchange Format* (GIF) untuk meningkatkan motivasi siswa dalam berliterasi melalui pembelajaran online pada siswa kelas 3 SD 42/ IV Kota Jambi, maka dapat disimpulkan bahwa: 1)

meningkatkan hasrat dan keinginan berhasilnya siswa dalam belajar, yang dicapai pada siklus I adalah 40,8%, pada siklus II adalah 55,7 %, dan pada siklus III adalah 66,1%; 2) mendorong siswa aktif dalam belajar, yang dicapai pada siklus I adalah 50,8%, persentase keberhasilan pada siklus II adalah 75,6%, dan persentase keberhasilan pada siklus III adalah 85,3%; 3) siswa menjadi lebih ulet dalam menghadapi kesulitan, yang dicapai pada siklus I adalah 50,5%, persentase keberhasilan pada siklus II adalah 77,2%, persentase keberhasilan pada siklus III adalah 80,4%; dan 4) siswa menjadi lebih aktif berpendapat, yang dicapai pada siklus I adalah 55,6%, persentase keberhasilan pada siklus II adalah 60,6%, persentase keberhasilan pada siklus III adalah 70,7%.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y. (2017). *Pembelajaran Literasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faizah, D. U. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen Kemendikbud RI.
- Hamzah, & Sardiman. (2011). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Aceh: Bumi Aksara.
- Hanik, E. U. (2020). Self Directed berbasis literasi digital pada masa pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 183.
- Jhon, E. (1991). *Action Research for Educational Change*. Bristol: Open University Press.
- Mulyasa. (2010). *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Bandung: Rosda.
- Permendikbud. (2015). *Nomor 23 Tahun 2015 Standar Penilaian Pendidikan*.
- Priyatni. (2015). *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.

Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua Dan *Self-Esteem* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V SDN Susuhbango

Aulia Maghfiroh¹, Novi Nitya Santi², Frans Aditia Wiguna³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

maghfirohauhialia@gmail.com¹, Nopheesanti@gmail.com²,

Frans@unpkediri.ac.id³.

ABSTRACT

This research is motivated by the mastery of the material in students who do not understand in learning, this can happen because it is influenced by several factors including factors regarding the level of education of parents and self-esteem. This study involved three objectives with the role of influence including, the influence of parents' education level on student learning outcomes, the influence of self-esteem with student learning outcomes, the influence of parents' education level and self-esteem on student learning outcomes. From the three research objectives, the results obtained from data collection in elementary schools and data processing has been carried out with the results that there is a positive influence on the education level of parents with a determination of 0.315, there is a positive influence on self-esteem with a determination of 001, there is a positive influence on the education level of people parents and self-esteem regarding student learning outcomes with a determination of 0.267. The conclusion that can be obtained regarding this research is that there is a positive influence on the variable level of parental education on learning outcomes by 31.5%, there is a positive influence on the second variable, namely the influence of self-esteem on student learning outcomes by 1%, there is a positive influence on the variable part the third, namely the influence of parents' education level and self-esteem simultaneously affect learning outcomes by 26.7%.

Keywords: parents' education level, self esteem, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh penguasaan materi pada siswa yang kurang memahami dalam pembelajaran, hal ini bisa terjadi karena dipengaruhi oleh beberapa factor diantaranya factor mengenai tingkat pendidikan orang tua dan self esteem. Dalam penelitian ini melibatkan tiga tujuan dengan peran pengaruh diantaranya yaitu, pengaruh tingkat pendidikan orang tua dengan hasil belajar siswa, pengaruh self esteem dengan hasil belajar siswa, pengaruh tingkat pendidikan orangtua dan self esteem terhadap hasil belajar siswa. Dari ketiga tujuan penelitian mendapatkan hasil dari pengambilan data disekolah dasar serta sudah dilaksanakannya pengolahan data dengan hasil ada pengaruh yang positif terhadap tingkat pendidikan orang tua dengan determinasi 0,315, ada pengaruh yang positif terhadap self esteem dengan determinasi 001, ada pengaruh yang positif terhadap tingkat pendidikan orang tua dan self esteem mengenai hasil belajar siswa dengan determinasi 0,267. Kesimpulan yang bisa didapat mengenai penelitian ini yaitu terdapat pengaruh positif pada variabel tingkat pendidikan orang tua terhadap hasil belajar sebesar 31,5%, terdapat pengaruh positif pada variabel kedua yaitu pengaruh self esteem terhadap hasil belajar siswa sebesar 1%, terdapat pengaruh positif pada bagian variabel ke tiga yaitu pengaruh tingkat pendidikan orang tua dan self esteem secara bersamaan mempengaruhi hasil belajar sebesar 26,7%.

Kata Kunci: tingkat pendidikan orang tua, *self esteem*, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dicapai seseorang dalam kehidupan manusia, tanpa melaksanakan pendidikan secara berlangsung dengan tujuan untuk mendapatkan peserta dalam menggapai cita-cita atau keinginannya di masa depannya dengan perkembangan yang lebih baik dan mudah dalam menggapainya. Saat proses belajar mengajar terdapat kemampuan dan keinginan untuk membentuk perilaku watak siswa agar menjadikannya manusia yang mandiri, berakhlak mulia, berilmu serta kreatif dengan penuh tanggung jawab dan berani dalam mengambil sebuah permasalahan. Hasil didapatkan melalui proses belajar siswa sangatlah beragam ada yang bagus, kurang bagus karena bisa berbeda-beda ada factor yang mempengaruhinya yaitu factor eksternal pada lingkungan keluarga dan factor internal pada aspek psikologis dan fisiologis.

Peran keluarga sangatlah penting dalam pusat pendidikan yang dalam mendidik anaknya sebagai penentu perkembangan anak selanjutnya serta memberikan dasar pendidikan, sikap serta keterampilan dasar. Sebagaimana dijelaskan menurut Prayitno, 2000:36 yang menyatakan lingkungan keluarga atau anggota keluarga merupakan salah satu sebagai kelompok sosial dalam perkembangan anak yang terdapat pengaruh sangat besar, mendapatkan konsep diri. Kemampuan mendidik yang dilakukan oleh seorang orang tua sangatlah berpengaruh karena dari tingkat pendidikan orangtuanya memberikan bantuan pembelajaran mata pelajaran yang berada di sekolah kepada anak mereka. Menurut Zahara terdapat dalam Herlina,2014 menyatakan banyak ilmu yang diperoleh dibangku sekolah, maka tinggi pendidikan orang tua semakin banyak diajarkan kepada anaknya kemudian menghasilkan karakter anak yang terbina dan terdidik baik termasuk mengcapaian hasil belajar di sekolah.

Proses dalam pembelajaran ditemukan beberapa tipe siswa yang kurang memiliki self esteem bagi dirinya sendiri, sehingga dapat mengakibatkan dampak kurangnya rasa percaya diri pada saat proses pembelajaran, guru masih sering menjumpai siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar karena siswa tersebut kurang yakin dan percaya diri pada kemampuan yang dimilikinya, siswa mampu menguasai karakteristik dalam mata pelajaran dengan baik. Siswa keluar pada saat jam pembelajaran disebabkan ikut-ikutan sama teman temannya. Akibatnya siswa tersebut merasa bahwa dirinya kurang mampu dalam mengikuti mata pelajaran berlangsung.

Dari permasalahan diatas untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pendidikan orang tua terhadap self esteem dan hasil belajar siswa peneliti melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua dan Self Esteem terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Susuhbango".

METODE

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian menggunakan model korelasional, karena peneliti ingin mengetahui pengaruh antara satu variabel dengan variabel lainnya. Sehingga dalam melaksanakan penelitian ini data yang telah diperoleh peneliti dengan dua metode pengambilan data yaitu melalui angket dan dokumentasi.

Lokasi dalam penelitian ini di Sekolah Dasar Negeri Susuhbango dengan pelaksanaannya mulai bulan Februari sampai Juli 2021 tahun ajaran 2020/2021. Sampel yang terlibat dalam penelitian ini seluruh siswa kelas V yang terdiri dari 16

siswa. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu menggunakan 3 pengujian yang pertama uji instrumen dilakukan sesudah data terkumpul, peneliti melakukan pengolahan dan analisis data supaya dapat dipakai untuk menjawab rumusan masalah diajukan. kedua uji prasarat merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Ketiga uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah hipotesis yang telah diprediksi terdapat pengaruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilakukan menghasilkan data yang pengambilannya melalui angket yang telah diberikan kepada siswa dengan jumlah 16 siswa sdn susuhbango. Penelitian ini menggunakan data yang dihasilkan dari dokumentasi nilai raport siswa semester genap pada kelas V tahun ajaran 2020/2021. Penilaian butir pertanyaan untuk variabel pertama pendidikan orang tua menggunakan angket dengan kriteria pendidikan yang sudah ditempuh oleh orang tua masing-masing, sedangkan untuk variabel kedua self esteem menggunakan angket dengan empat jawaban alternatif yang disertai pertanyaan negatif dan positif dengan jumlah pertanyaan 24 butir soal.

Pelaksanaan Uji dalam pengambilan data yaitu sebagai berikut:

Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data dari variabel berdistribusi normal maupun tidak.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Signifikan uji Kolmogorov-Smirnov	Keterangan
X1	001	Normal
X2	071	Normal
y	200	Normal

Data diatas dapat disimpulkan sebagai data distribusi normal.

Uji Linieritas

Uji linieritas data digunakan untuk mengetahui apakah hubungan X dan Y terdapat linier atau tidak.

Tabel 2. Hasil Uji Linieritas

No.	Variabel	F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan
1.	X1 -Y	3,62	3,89	linier
2.	X2-Y	5,47	5,96	linier

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa F_{hitung} variabel dari F_{tabel} menunjukkan taraf signifikansi 5%, maka korelasi antara variable dua tersebut memiliki hubungan untuk analisis yang linier

Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilaksanakan untuk memenuhi syarat untuk dianalisis regresi ganda.

Tabel 3. Hasil Uji Multikolinieritas

variabel	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
Tingkat pendidikan orang tua	975	1026
Self esteem	975	1026

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa nilai *tolence* pada variabel pertama yaitu tingkat pendidikan orang tua dan *self esteem* adalah 975 lebih besar dari 0,10. Sementara nilai *VIF* untuk variabel tingkat pendidikan orang tua dan *self esteem*

adalah $1026 < 11.00$, jadi mengacu pada dasar pengambilan keputusan yang dilakukan dalam uji bahwa tidak terjadi gejala multikolinieritas dalam model regresi.

Uji Hipotensis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas suatu permasalahan yang dirumuskan dalam sebuah penelitian.

Pengujian Hipotesis 1

Dalam hipotesis pertama yaitu pengaruh tingkat pendidikan orang tua terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 4. Hasil Analisis Regresi Sederhana(X₁-Y)

Variabel	Konstanta	Koefisien	R	r ²	t _{hitung}	t _{tabel}	sig
X1-Y	857.800	21.200	0,562	315	2.540	1,669	024

Berdasarkan hasil analisis diatas menunjukkan bahwa nilai dalam tingkat pendidikan orang tua ada pengaruh positif terhadap hasil belajar karena pada hasil determinasi menunjukkan angka 315 dan koefisien korelasi sebesar 0,562.

Pengujian Hipotesis 2

Hipotesis kedua diujikan dalam penelitian pengaruh *self esteem* terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Sederhana (X₂-Y)

Variabel	Konstanta	koefisien	R	r ²	t _{hitung}	t _{tabel}	sig
X2-Y	727.199	095	034	001	12.706	1,669	901

Berdasarkan analisis diatas menunjukkan bahwa nilai dari *self esteem* terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar karena pada hasil determinasi menunjukkan angka 001 dan koefisien korelasi sebesar 034. Hal ini menunjukkan bahwa *self esteem* berpengaruh 1% terhadap hasil belajar siswa SDN Susuhbango.

Pengujian Hipotesis 3

Hipotesis ketiga diujikan dalam penelitian pengaruh tingkat pendidikan orang tua dan *self esteem* terhadap hasil belajar siswa, untuk menguji hipotesis tersebut menggunakan analisis regresi ganda dengan bantuan program SPSS.

Tabel 6. Hasil Analisis Regresi Sederhana (X-Y)

Variabel	Konstanta	koefisien	R	r ²	t _{hitung}	t _{tabel}	sig
X1	41,113	159	0,517	0,267	11,104	3,15	0,000
X2		0,428					

Dari keterangan yang diperoleh pada nilai koefisien korelasi menunjukkan 0,517 hal ini menunjukkan bahwa tingkat pendidikan orang tua dan *self esteem* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan penilainnya bersifat positif. Pada hasil koefisien determinasi menunjukkan 0,267 artinya bahwa dari variabel pertama dan kedua mempengaruhi hasil belajar sebesar 26,7% kemudian untuk sisanya 73,3% dipengaruhi oleh faktor atau variabel lainnya yang tidak peneliti teliti.

Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil analisis yang dilakukan secara kuantitatif dapat diketahui bahwa ada pengaruh positif yang signifikan terkait Tingkat Pendidikan Orang Tua terhadap Hasil Belajar. Dari hasil analisis yang telah dilakukan beberapa tahap menggunakan regresi sederhana menunjukkan pada (r) sebesar 0,562 dan (r²) sebesar 0,315 yang berarti variabel Tingkat Pendidikan Orang Tua berpengaruh positif sebesar 31,5% terhadap hasil belajar siswa.

Pengaruh Self Esteem terhadap Hasil Belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa yaitu dapat dilihat dari hasil analisis dengan menggunakan regresi sederhana diperoleh (r) sebesar 0,34 dan (r^2) sebesar 0,1176 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara *self esteem* terhadap hasil belajar siswa. Pengalaman yang menyebabkan harga diri yang rendah mempengaruhi prestasi di sekolah.

Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua dan Self Esteem secara bersama sama terhadap hasil belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat sebuah pengaruh positif yang terjadi pada hasil belajar. Hasil yang didapatkan pada tingkat pendidikan orang tua dan *self esteem* terhadap hasil belajar menunjukkan angka 0,517 dan koefisien determinasi sebesar 0,267 yang artinya sebesar 26,7% kedua variabel tersebut secara bersama-sama 74 mempengaruhi hasil Belajar, sehingga masih tersisa 26,3% dari faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini Tingkat Pendidikan Orang Tua dan secara bersama-sama mempunyai pengaruh positif terhadap hasil belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan proses pembahasan mengenai analisis yang dilakukan terhadap pembuktian hipotesis yang telah diteliti mengenai variabel pertama yaitu pengaruh tingkat pendidikan orang tua dan *self esteem* terhadap hasil belajar yang dapat peneliti simpulkan sebagai berikut: 1) Terdapat pengaruh positif tingkat pendidikan orang tua terhadap *self esteem* sebesar 0,315 atau 31,5%; 2) Ada pengaruh positif *self esteem* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Susuhbango sebesar 0,01 atau 1%; 3) Ada Pengaruh positif Tingkat Pendidikan Orang Tua dan *self esteem* secara bersama-sama terhadap hasil belajar sebesar 0,267 atau 26,7%.

Adapun saran yang bisa diberikan: bagi siswa, siswa dituntut mengikuti proses pembelajaran tanpa adanya alfa atau tanpa surat ijin yang jeas, memahami materi yang dijelaskan oleh guru dan berani menyampaikan pendapat de depan teman agar siswa lebih merasa bahwa dirinya mampu dan berguna dalam mengikuti pembelajaran serta mendapatkan hasil yang lebih baik, sehingga siswa merasa lebih percaya diri disaat mengikuti proses pembelajaran. Bagi Sekolah, sebaiknya pihak sekolah memiliki wewenang untuk meningkatkan *self esteem* pada diri siswa melalui pendekatan dari guru kelas masing-masing, tentu dengan koordinasi orang tua wali siswa agar hasil belajar siswa bisa menjadi maksimal. Bagi Peneliti, bagi peneliti disarankan agar menggunakan metode lain dalam mengukur *self esteem* misalnya melalui wawancara mendalam terhadap siswa meskipun hanya sebagian saja, sehingga informasi yang diperoleh dapat lebih akurat antara yang dirasakan siswa dengan *self esteem* yang ada didalam diri siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y. (2017). *Pembelajaran Literasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faizah, D. U. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen Kemendikbud RI.

- Hamzah, & Sardiman. (2011). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Aceh: Bumi Aksara.
- Hanik, E. U. (2020). Self Directed berbasis literasi digital pada masa pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 183.
- Jhon, E. (1991). *Action Research for Educational Change*. Bristol: Open University Press.
- Mulyasa. (2010). *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Bandung: Rosda.
- Permendikbud. (2015). *Nomor 23 Tahun 2015 Standar Penilaian Pendidikan*.
- Priyatni. (2015). *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.

Struktur Cerita Anak Dalam Cerita Rakyat Timun Mas dan Buto Ijo Dalam Saluran Youtube Riri Cerita Anak Interaktif (Kajian Sastra Anak)

Endang Waryanti¹, Encil Puspitoningrum², Dinda Astrid Violita³, Moch. Muarifin⁴

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3,4}

endangwaryanti@unpkediri.ac.id¹, encil@unpkediri.ac.id²,
dindaastrid97@gmail.com³, muarifin@unpkediri.ac.id⁴

ABSTRACT

Literary works are created to reveal many problems through the presentation of events that occur in life. The series of events and other elements in literary works are manifested in the structural aspect. The structural aspect is an approach in literature that analyzes the structural elements that build a literary work from within, and looks for the relevance or interrelation of these elements so that it is a complete literary work. The purpose of this study is to describe structural aspects which include themes, characterizations and characterizations, plots, settings, conflicts in children's stories in the video entitled "Timun Emas and Buto Ijo" which was watched on the Riri Anak Interaktif Youtube channel based on the study of children's literature. Based on the results of this study, there are descriptions of several structural aspects in the folklore of Timun Emas and Buto Ijo which include (1) theme, (2) characterization and characterization, (3) plot or plot, (4) setting, and (5) conflict. The conclusion of this study is that the description of the events in the story is the love of a mother for her child. The story of a woman named Mbok Sarni who suffers from not having children, begs Buto Ijo to have children, Buto Ijo gives a child through cucumber gold but after that asks for an imbalance to eat the child, Mbok Sarni gets help through a dream, Mbok Sarni does not fulfill promise, suffering with a happy ending.

Keywords: the structure of children's stories, timun mas and buto ijo

ABSTRAK

Karya sastra diciptakan banyak menyibak persoalan melalui penyajian peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam kehidupan. Rangkaian peristiwa dan unsur-unsur lain dalam karya sastra diwujudkan dalam aspek struktural. Aspek struktural yakni suatu pendekatan dalam ilmu sastra yang cara kerjanya menganalisis unsur-unsur struktur yang membangun karya sastra dari dalam, serta mencari relevansi atau keterkaitan unsur-unsur tersebut sehingga terbentuk suatu karya sastra yang utuh. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan aspek struktural yang meliputi tema, penokohan dan perwatakan, plot, setting, konflik dalam cerita anak pada video berjudul "Timun Emas dan Buto Ijo" yang ditonton pada saluran Youtube Riri Cerita Anak Interaktif berdasarkan kajian sastra anak. Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat deskripsi dari beberapa aspek struktural dalam cerita rakyat Timun Emas dan Buto Ijo yang meliputi (1) tema, (2) penokohan dan perwatakan, (3) plot atau alur, (4) setting, dan (5) konflik. Kesimpulan hasil penelitian ini yakni gambaran peristiwa cerita adalah kasih sayang seorang ibu kepada anaknya. Kisah seorang perempuan bernama Mbok Sarni yang menderita karena tidak mempunyai anak, memohon untuk mempunyai anak kepada sang Buto Ijo, Buto Ijo memberikan anak melalui Timun Emas tetapi setelah itu ia meminta imbalan untuk memakan anak tersebut, Mbok Sarni mendapat pertolongan lewat mimpi, Mbok Sarni tidak menepati janji, penderitaan yang berakhir bahagia.

Kata Kunci: struktur cerita anak, timun mas dan buto ijo

PENDAHULUAN

Karya sastra merupakan ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, keyakinan dalam suatu bentuk gambaran kehidupan, yang dapat membangkitkan pesona dengan alat bahasa dan dilukiskan dalam bentuk tulisan. Pengarang adalah pelaku sekaligus pengamat berbagai permasalahan hidup dan kehidupan yang berusaha mungungkan dan mengangkatnya dalam bentuk karya (Nurgiantoro, 2010:98).

Pengarang tertarik menciptakan sebuah karya sastra dengan mendapatkan ide dari pengalaman pribadi, mulai dari pengalaman yang biasa-biasa saja sampai pengalaman yang luar biasa adalah sumber ide yang paling mudah dituangkan kedalam karya fiksi. Ide atau gagasan yang diperoleh kemudian dikembangkan menjadi kalimat hingga menjadi suatu paragraf yang didalamnya mengandung isi sebuah cerita mengenai legenda yang terjadi dibumu pada masa lampau dan dianggap benar-benar terjadi oleh masyarakat.

Prosa berdasarkan jenisnya prosa dibagi menjadi 2 macam yaitu prosa lama dan prosa baru. Prosa lama terdiri dari dongeng (mite, legenda, sage, fabel, orang pander) hikayat, sejarah. Sedangkan dalam prosa baru berisi roman, novel dan cerpen didalam penelitian ini menggunakan prosa lama yaitu dongeng berupa legenda. Dongeng ialah suatu cerita fantasi sederhana yang tidak benar-benar terjadi yang berfungsi untuk menyampaikan suatu ajaran moral (mendidik) dan juga menghibur. Jadi, dongeng adalah salah satu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi/fiktif Triyanto (2007: 46).

Dalam legenda kisah "Timun Mas dan Buto Ijo" ini termasuk kedalam legenda rakyat karena cerita tersebut telah dipercaya oleh beberapa penduduk setempat bahwa pernah terjadi dimasa lampau. Oleh karena itu dongeng berupa legenda rakyat lebih mudah dibaca dan dinikmati oleh berbagai kalangan pembaca. Peneliti tertarik menganalisis legenda dari cerita rakyat dengan judul "Timun Emas dan Buto Ijo" ini karena cerita rakyat dapat dijadikan sebagai sarana menunjukkan dan melestarikan budaya bangsa serta dapat dikokohkan nilai sosial dan budaya satu bangsa. Disisi lain banyak manfaat dari menganalisis sebuah cerita rakyat antara lain fungsi dari cerita rakyat dapat dijadikan sebagai fungsi sarana pendidikan, fungsi dari sarana hiburan, sebagai pengokohan nilai-nilai sosial budaya yang berlaku didalam masyarakat tersebut. Didalam cerita rakyat biasanya terkandung ajaran moral dan etika yang bisa dipakai sebagai pedoman bagi masyarakat.

Penelitian ini membahas aspek struktural, aspek struktural adalah suatu pendekatan dalam ilmu sastra yang cara kerjanya menganalisis unsur-unsur struktur yang membangun karya sastra dari dalam, serta mencari relevansi atau keterkaitan unsur-unsur tersebut dalam rangka mencapai kebulatan makna, Teeuw (2013: 135). Aspek struktural yang akan di teliti yaitu tema, perwatakan dan penokohan, plot atau alur, konflik dan setting.

Penelitian ini bukanlah penelitian satu-satunya yang pernah dilakukan, sebelumnya ada beberapa penelitian yang mengkaji tentang sastra anak dan

aspek struktural. Penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh Sari (2019) berjudul Analisis Unsur Instrinsik Cerita Anak "Irena si Ratu Sampah" karya T Sandi Situmorang dan relevansinya dengan Pembelajaran Sastra di SMP Kelas VII Semester I (2019). Penelitian ini mengkaji unsur kumpulan cerita anak berjudul "Irena si Ratu Sampah" Karya T Sandi Situmorang, yang meliputi tokoh, alur, latar, tema, sudut pandang, amanat, dan bahasa. Penelitian ini memaparkan relativitas antara unsur instrinsik yang saling berkaitan. Tujuan utama dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan unsur instrinsik dari kumpulan cerita anak tersebut.

Literatur penelitian kedua ditulis dalam sebuah artikel jurnal oleh Efendi dkk (2019) berjudul Analisis Cerita Rakyat Miaduka Ditinjau dari Kajian Sastra Anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan unsur imajinasi yang tergambar dalam cerita rakyat Miaduka, mendeskripsikan nilai edukasi yang tergambar dalam cerita rakyat Miaduka serta mendeskripsikan relevansi cerita rakyat Miaduka dengan psikologi perkembangan anak.

Berdasarkan penjelasan dan penelitian terdahulu yang peneliti paparkan, maka penelitian yang berjudul "Struktur Cerita Anak dalam Cerita Rakyat Timun Mas Dan Buto Ijo dalam Saluran Youtube Riri Cerita Anak Interaktif (Kajian Sastra Anak)" ini belum pernah dilakukan sebelumnya. Melalui judul penelitian ini peneliti ingin menggali informasi mengenai Bagaimanakah deskripsi aspek struktural yang meliputi tema, penokohan dan perwatakan, plot, setting, konflik dalam cerita "Timun Emas dan Buto Ijo" dalam Saluran Youtube Riri Cerita Anak Interaktif. Dengan tujuan untuk mendeskripsikan aspek struktural struktural yang meliputi tema, penokohan dan perwatakan, plot, setting, konflik dalam Saluran Youtube Riri Cerita Anak Interaktif "Timun Emas dan Buto Ijo" dalam Saluran Youtube Riri Cerita Anak Interaktif.

METODE

Pendekatan Penelitian

Penelitiannya ini menggunakan teori pendekatan struktural yang ditunjukkan untuk menganalisis karakter tokoh baik secara langsung atau tidak dengan menggunakan aspek struktural. Riswandi (2018: 85) mengemukakan bahwa, suatu karya sastra menggunakan struktural berarti ia menyelidiki makna karya sastra dengan mempelajari unsur-unsur strukturnya dan hubungannya satu sama lain, kemudian setelah makna dipahami, dapat dibuat berbagai interpretasi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan menggunakan pendekatan teori struktural. Pendekatan deskriptif merupakan pendekatan yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah berkumpul sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umum (Sugiyono, 2012: 29). penelitian ini yang digunakan adalah deskriptif karakterisasi aspek struktural cerita berSaluran Youtube Riri Cerita Anak Interaktif dalam cerpen legenda Timun Emas dan Buto Ijo.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan

prosedur analisis statistik atau cara kuantifikasi lainnya. penelitian kualitatif didasarkan pada upaya membangun pandangan mereka yang diteliti dengan rinci, dibentuk dengan kata-kata, gambaran holistik dan rumit (Moleong, 2011:6).

Desain Penelitian

Tahap penelitian merupakan kegiatan dalam suatu penelitian untuk mempermudah kegiatan penelitian tersebut. Tahapan penelitian harus memenuhi persyaratan penting yang sistematis, terencana dan mengikuti konsep ilmiah. Menurut Siswantoro (2005:83) prosedur penelitian merupakan tahapan atau uraian kegiatan yang harus dan memuat pokok-pokok pikiran yang terkait dengan aktivitas apa yang dilakukan. Menurut Sugiyono (2009:19-20) tahapan kegiatan penelitian ini adalah tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap penyelesaian.

Tahap persiapan

Pemilihan judul penelitian

Dalam tahap persiapan, sebelum membuat judul penelitian. Peneliti terlebih dahulu merumuskan masalah yang ingin diteliti, kemudian mencari objek yang akan diteliti. Setelah memilih rumusan masalah dan menemukan objek yang akan diteliti. Peneliti membuat judul penelitian.

Konsultasi judul

Setelah memilih judul penelitian, peneliti mengkonsultasikan judul tersebut kepada dosen pembimbing. Apakah judul yang dibuat oleh peneliti tersebut dapat diangkat menjadi sebuah penelitian atau tidak.

Studi pustaka

Dalam sebuah studi pustaka yaitu merupakan saat dimana peneliti memilih acuan yang sesuai dengan judul penelitian yang telah dikonsultasikan pada dosen pembimbing.

Membuat rencana penelitian

Peneliti membuat rencana penelitian untuk memudahkan melakukan penelitian. Sebelum melakukan penelitian yaitu terlebih dahulu merumuskan latar belakang masalah, rumusan masalah, dan merumuskan tujuan penelitian.

Tahap Pelaksanaan menurut

Pengumpulan data

Pada tahap pelaksanaan merupakan tahapan dimana peneliti melakukan pengumpulan data sesuai dengan rumusan masalah dan buku teori. Dalam pengumpulan data, peneliti mengkonsultasikannya pada dosen pembimbing.

Mengolah data

Setelah mengumpulkan data peneliti mengolah data, peneliti mengolah data sesuai dengan rumusan masalah dan acuan.

Menafsirkan data

Peneliti menafsirkan data yang didapatkan sesuai dengan rumusan masalah dan buku teori.

Menyimpulkan hasil pengolahan data

Dalam menyimpulkan data hasil pengolahan data, peneliti mengambil simpulan dari data yang sesuai dengan rumusan masalah dan acuan.

Tahap Penyelesaian

Konsultasi hasil penelitian

Pada tahap penyelesaian ini, semua data dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Apakah ada data yang tidak sesuai dengan rumusan masalah ataupun acuan. Jika terdapat data yang kurang tepat peneliti melakukan revisi

Revisi laporan

Setelah ada data yang kurang tepat peneliti wajib melakukan revisi.

Waktu dan tempat penelitian

Kegiatan penelitian yang berjudul Struktur Cerita Anak dalam Cerita Rakyat Timun Mas Dan Buto Ijo dalam Saluran Youtube Riri Cerita Anak Interaktif (Kajian Sastra Anak)" pada tanggal 18 Juli 2021 dilaksanakan mulai bulan Julis 2021 sampai dengan bulan Agustus 2021.

Prosedur Pengumpulan Data

Menurut Moleong (2010:168) bahwa instrumen penelitian disini adalah alat untuk pengumpulan data. Dalam suatu penelitian, peneliti harus terlibat langsung dalam menemukan data yang akan diteliti, masalah yang diteliti maupun pengumpulan data yang diteliti. Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam melakukan penelitian. Tanpa melakukan pengumpulan data berarti penelitian tidak dapat dilakukan

Langkah-langkah prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Menyiapkan lembar pengumpulan data; 2) Menyeleksi data; 3) Memberi deskripsi; 4) Membuat simpulan.

Berikut adalah tabulasi data Aspek struktural dalam Cerita Rakyat "Timun Emas dan Buto Ijo"

Tabel 1. Tema

No	Tema	Dialog	Keterangan
1.	Tema Mayor		
2.	Tema Minor		

Tabel 2. Penokohan

No	Penokohan	Dialog	Keterangan
1.	Tokoh Utama		
2.	Tokoh Bawahan		
3.	Tokoh Bayangan		

Tabel 3. Perwatakan

No	Perwatakan	Dialog	Keterangan
1.	Watak Datar		

Tabel 4. Alur

No	Tahapan Alur	Dialog	Keterangan
1.	Tahap Situation		
2.	Tahap Generating Circumstances		
3.	Tahap Rising Action		
4.	Tahap Klimaks		

Tabel 5. Konflik

No	Jenis Konflik	Dialog	Keterangan
1.	Psikis, mental/batin		
2.	Sosial		
3.	Fisik		

Tabel 6. Setting

No	Setting	Dialog	Keterangan
1.	Tempat		
2.	Waktu		
3.	Suasana		

Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, maka perlu segera dilakukan pengolahan data. Menurut Moleong (2012:248) analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milah data menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistesisikanya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Teknik analisis data yang digunakan dalam menganalisis data adalah teknik analisis deskriptif karakterisasi aspek struktural cerita rakyat legenda Timun Emas dan Buto Ijo dalam saluran youtube Riri Cerita Anak Interaktif.

Teknik analisis deskriptif digunakan untuk mengolah data yang telah dikelompokkan berdasarkan tujuan penelitian dan mendeskripsikan aspek struktural pada cerita rakyat legenda Timun Emas dan Buto Ijo. Adapun langkah-langkah pengumpulan datanya sebagai berikut: Melihat video bergambar Timun Emas dan Buto Ijo untuk memahami cerita rakyat Timun Emas dan Buto Ijo sehingga dapat mengapresiasi sumber data tersebut dan mencatat hal-hal yang akan dianalisis yang berhubungan dengan yang akan diteliti. 1) Membaca dan mempelajari literatur, referensi, atau bahan pustaka yang mempunyai hubungan dengan persoalan dan permasalahan dengan karakterisasi melalui gaya bahasa dan prosedur penilaian. 2) mencatat setiap data yang berhubungan dengan penelitian agar mendapatkan data lebih mudah untuk melakukan penelitian secara benar dan lengkap. 3) Mengelompokkan data yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Semi (Abidin, 2003: 25) mengatakan bahwa Kajian struktural di dalam penelitian sastra merupakan suatu cara pendekatan yang menekankan pada suatu pandangan bahwa karya sastra itu merupakan sesuatu yang mandiri yang terlepas dari unsur-unsur lain. Legenda "timun emas dan Buto Ijo" memiliki nilai struktural berupa unsur intrinsik yang terkandung dalam ide atau gagasan didalamnya. Unsur-unsur intrinsik yang dimaksud secara umum diantaranya Tema, Tokoh dan penokohan, Setting, Alur, Konflik. Dengan demikian, teori struktural adalah suatu disiplin yang memandang karya sastra sebagai suatu struktur yang terdiri atas beberapa unsur yang saling berkaitan antara yang satu dengan yang lainnya Sangidu (2004:16).

Berikut adalah deskripsi dan analisis struktur cerita anak dalam cerita rakyat "timun emas dan Buto Ijo" dalam saluran youtube riri cerita anak interaktif dalam kajian sastra anak.

Deskripsi Struktur Cerita Anak pada cerita Rakyat "Timun Emas dan Buto Ijo" dalam Saluran Youtube Riri cerita Anak Interaktif

Analisis struktural karya sastra dapat dilakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji dan mendeskripsikan fungsi dan hubungan antar unsur intrinsik fiksi yang bersangkutan. Menurut Jabrohim (2003:55) memahami karya sastra berarti memahami unsur-unsur yang membangun struktur atau prinsip yang lebih tegas, analisis structural bertujuan membongkar dan memaparkan dengan cermat keterikatan semua karya sastra yang bersama-sama menghasilkan makna menyeluruh. Aspek struktural yang diteliti adalah tema, penokohan dan perwatakan, setting atau latar, konflik, alur atau plot.

Deskripsi Tema dalam Cerita Rakyat Timun Emas dan Buto Ijo

Tema dalam cerita rakyat "Timun Emas dan Buto Ijo" Karya Riri Cerita Anak Interaktif adalah "kasih sayang". Mbok Sarni seorang janda yang sudah tua, hidup seorang diri didesa terpencil, Mbok Sarni pekerjaannya mencari kayu bakar di hutan dan bercocok tanam diperkarangan rumah.

Deskripsi Penokohan dalam Cerita Rakyat "Timun Emas dan Buto Ijo"

Timun Emas

Penemuan tokoh utama menurut Esten (2007:93) adalah: (1) dilihat dari masalah atau tema, tokoh mana yang paling banyak berhubungan dengan masalah tersebut. (2) dilihat dari tokoh mana yang paling banyak berhubungan dengan tokoh-tokoh lain. (3) dilihat tokoh mana yang paling banyak memerlukan waktu penceritaan. Timun Emas sebagai tokoh utama Timun Emas adalah anak Mbok Sarni yang ia dapatkan dari raksasa Buto Ijo. Timun Emas sebagai tokoh utama karena ia sangat berperan dalam setiap cerita atau peristiwa cerita.

Buto Ijo

Buto Ijo juga merupakan tokoh utama dalam penceritaan. Buto Ijo adalah raksasa yang sering mengganggu, sore hari Buto Ijo bertemu Mbok Sarni, Buto Ijo ingin meminta anak untuk disantap.

Mbok Sarni

Mbok Sarni seorang janda tua yang hidup seorang diri karena tidak mempunyai anak, Mbok Sarni sangat merindukan kehadiran anak dalam hidupnya untuk membantu meringankan pekerjaan sehari-hari yaitu bercocok tanam dan mencari kayu bakar di hutan. Mbok Sarni merupakan tokoh figuran dari cerita ini. Tokoh figuran adalah tokoh yang dihadirkan untuk melengkapi suasana, sehingga kehadirannya dapat menggunakan dialog atau tanpa dialog (Aminuddin, 2011:80).

Pertapa Tua

Pertapa tua merupakan tokoh bayangan Pada malam hari nya seorang pertapa tua datang kedalam mimpi Mbok Sarni untuk memberikan petunjuk agar timun emas bisa lolos dari kejaran Buto Ijo. Tokoh bayangan menurut Aminuddin (2011:80) adalah tokoh yang hanya dibicarakan tetapi kehadirannya tidak diperlukan.

Deskripsi Perwatakan dalam Cerita Rakyat "Timun Emas dan Buto Ijo"

Menurut Aminuddin (2009:82-83) watak dapat dibedakan ke dalam watak bulat (dinamis atau *round character*) dan watak datar (statis atau *flat character*). watak bulat adalah pelaku yang memiliki perubahan dan perkembangan batin dalam keseluruhan penampilannya. Watak datar adalah pelaku yang tidak menunjukkan

adanya perubahan atau perkembangan sejak pelakuitu muncul sampai cerita berakhir.

Pada cerita rakyat Timun Mas dan Buto Ijo ini para tokoh digambarkan mempunyai watak yang datar. Seperti Timun Emas digambarkan sebagai gadis cilik yang sangat ceria dan pemberani, ia sangat berani melawan Buto Ijo tanpa rasa takut. Mbok Sarni yang penyayang berhati lembut yang memiliki kasih sayang seorang ibu. Buto Ijo yang jahat, Raksasa kejam yang awalnya menolong Mbok Sarni agar mempunyai seorang anak, dengan memberikan biji mentimun. Tetapi kemudian dengan tega meminta anak itu untuk dimakan ketika sudah dewasa. Pertapa Tua yang penolong.

Deskripsi Konflik dalam Cerita Rakyat "Timun Emas dan Buto Ijo"

Menurut Nurgiyantoro (2015:177) Konflik adalah percecokan, perselisihan atau pertentangan. Dalam sastra diartikan bahwa konflik merupakan ketegangan atau pertentangan di dalam cerita rekaan. Konflik merupakan bagian dari sebuah cerita yang bersumber pada kehidupan.

Konflik eksternal adalah konflik yang terjadi antar seorang tokoh dengan dengan sesuatu yang terjadi diluar dirinya, mungkin dengan lingkungan alam, mungkin dengan manusia. Dengan demikian konflik eksternal dapat dibedakan kedalam dua kategori, yaitu konflik fisik dan konflik sosial (Nurgiyantoro,2015:178).

Pada cerita Timun Emas dan Buto Ijo terjadi beberapa konflik antara lain konflik eksternal yang tampak meliputi konflik fisik dan konflik sosial. Konflik social terjadi antara Mbok Sarni dan Buto Ijo. Konflik sosial antara Mbok Sarni dengan Buto Ijo terjadi karena Mbok Sarni bertemu Buto Ijo yang sedang mencari anak untuk disantapnya, tetapi Mbok Sarni tidak memiliki anak. Buto Ijo memberi biji mentimun kepada Mbok Sarni tetapi Buto Ijo juga memberi syarat untuk Mbok Sarni. Sedangkan Konflik fisik terjadi antara Timun Emas dan Buto Ijo. Konflik yang terjadi antara timun emas dengan Buto Ijo ketika timun emas melawan Buto Ijo sendirian didalam hutan, timun emas melawan Buto Ijo dengan melempar senjata biji mentimun, garam, jarum, terasi.

Konflik batin adalah konflik yang disebabkan adanya dua gagasan atau lebih, atau keinginan yang saling bertentangan untuk menguasai diri sehingga mempengaruhi tingkah laku (Alwi,2003:588). Konflik batin terjadi antara Mbok Sarni dengan timun emas terjadi karena Mbok Sarni tidak mau berpisah dengan timun emas, Mbok Sarni sangat menyayangi timun emas, sehingga Mbok Sarni tidak rela jika timun emas diambil oleh Buto Ijo.

Deskripsi latar atau setting dalam Cerita Rakyat "Timun Emas dan Buto Ijo"

Menurut Burhan Nurgiyantoro (2010) latar tempat menyaran pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsur tempat yang dipergunakan berupa tempat dengan nama-nama tertentu, mungkin lokasi tertentu tanpa nama jelas.

Tempat terjadinya peristiwa cerita rakyat Buto Ijo dan timun emas karya Riri Cerita Anak Interaktif yaitu di pekarangan rumah, hutan, lautan lahar.

- 1) Dipekarangan rumah: Mbok Sarni merenung memikirkan kehadiran seorang anak yang telah lama dinantinya.
- 2) Hutan Mentimun: Ketika perjalanan pulang dari hutan Mbok Sarni bertemu Buto Ijo, Buto Ijo menghadang Mbok Sarni untuk meminta anak, Mbok Sarni tidak bisa menuruti permintaan Buto Ijo karena tidak memiliki seorang anak.

- 3) Lautan Lahar: Timun emas berhasil mengalahkan Buto Ijo dengan senjatanya yang terakhir, timun emas melemparkan terasi, terasi tersebut berubah menjadi lautan lahar dan menenggelamkan Buto Ijo.

Latar waktu yaitu penggambaran waktu saat terjadinya peristiwa dalam suatu cerita.

Misalnya : pagi, siang, malam, jam sepuluh malam, dan lain-lain. Menurut Nurgyantoro (2010:230), Latar waktu berhubungan dengan "kapan" terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Latar waktu yang terdapat dalam cerita rakyat timun emas dan Buto Ijo karya Riri Cerita Anak Interaktif adalah sebagai berikut:

- 1) Pagi Hari: Pagi hari Mbok Sarni sedang merenung dihalaman rumah, Mbok Sarni sedang memikirkan bagaimana ia mendapatkan seorang anak diusianya yang sudah tua.
- 2) Sore Hari: Sore hari Mbok Sarni pergi ke hutan mencari kayu bakar untuk dijual, sepulang dari hutan Mbok Sarni bertemu dengan Buto Ijo, Buto Ijo menghalangi Mbok Sarni untuk meminta anak.
- 3) Malam Hari: Malam hari Mbok Sarni mimpi bertemu pertapa, pertapa tersebut memberikan petunjuk agar bisa mengalahkan Buto Ijo.

Latar suasana merupakan latar yang menggambarkan suasana ketika suatu peristiwa terjadi.

Latar suasana dalam cerita rakyat berhubungan dengan latar yang khususnya menyangkut hubungan alam, suasana internal tokoh dan timbal balik tokoh yang dapat mencerminkan suasana cerita rakyat tersebut.

- 1) Susah: Mbok Sarni merasa susah karena tidak mempunyai anak, Mbok Sarni menginginkan anak.
- 2) Takut: Perjalanan pulang dari hutan Mbok Sarni bertemu dengan Buto Ijo, Mbok Sarni ketakutan saat bertemu Buto Ijo, Mbok Sarni mengira Buto Ijo akan memakannya, Buto Ijo tidak memakan Mbok Sarni tetapi meminta anak dari Mbok Sarni.
- 3) Mencekam: Pada pagi hari Mbok Sarni sedang bermain bersama timun emas, keadaan mencekam karena tiba-tiba Buto Ijo datang menghampiri Mbok Sarni untuk menagih janji.
- 4) Senang: Setelah berhasil mengalahkan Buto Ijo timun emas kembali kerumah dengan selamat, Mbok Sarni sangat senang dengan kepulangan timun emas, kini mereka hidup tenang dan aman tanpa diganggu oleh Buto Ijo.

Deskripsi plot atau alur dalam Cerita Rakyat "Timun Emas dan Buto Ijo"

Alur atau plot merupakan rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita (Amnuddin,2009:83) tahapan peristiwa yang terdapat dalam cerita rakyat timun emas dan Buto Ijo.

Situation disebut juga sebagai tahap penyituasian. Pengarang mulai menceritakan keadaan yang digambarkan dalam cerita yang meliputi situasi yang berhubungan dengan tokoh terutama tokoh utama. Pada bagian ini pengarang mulai memperkenalkan tokoh yang belum berhubungan dengan masalah yang dihadapi. *Situation* dalam cerita timun emas dan Buto Ijo diawali dengan memperkenalkan tokoh-tokoh. Tokoh yang pertama adalah Mbok Sarni, Mbok Sarni adalah seorang janda tua yang hidup sebatang kara.

Generating circumstance Pada bagian ini, pengarang mulai melukiskan bahwa peristiwa yang bersangkutan paut mulai bergerak maksudnya pengarang mulai melukiskan tokoh mulai menghadapi masalah demi masalah. Dalam cerita rakyat "timun emas dan Buto Ijo karya Riri Cerita Anak Interaktif alur generating circumstance tergambar pada saat Mbok Sarni bertemu Buto Ijo, dan Buto Ijo meminta anak kepada Mbok Sarni untuk disantabnya.

Tahap *rising action* merupakan tahap peningkatan konflik. Pada bagian ini pengarang menggambarkan bahwa keadaan mulai memuncak. Pengarang mulai mengembangkan watak tokoh, sehingga setiap tokoh sudah mulai terlihat oleh pembaca. Dalam cerita rakyat timun emas dan Buto Ijo dimulai dari Buto Ijo memberi biji mentimun kepada Mbok Sarni agar memiliki seorang anak.

Tahap klimaks merupakan tahap puncak konflik. Pada bagian ini cerita yang disampaikan pengarang udah benar-benar mencapai puncaknya. Tokoh-tokoh diuji dengan masalah yang berat dan rumit. Dalam cerita rakyat "timun emas dan Buto Ijo" karya Riri Cerita Anak Interaktif, tahap ini dimulai dari timun emas berani melawan Buto Ijo sendirian didalam hutan hingga Buto Ijo tewas.

Denouement pada bagian ini pengarang mulai menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh para tokohnya. Dalam cerita rakyat "timun emas dan Buto Ijo" karya Riri Cerita Anak Interaktif, alur denouement (penyelesaian) digambarkan dengan keberhasilan timun emas melawan Buto Ijo.

Analisis Peristiwa Menarik Cerita Anak pada Cerita Rakyat Timun Emas dan Buto Ijo dalam Saluran Youtube Riri Cerita Anak Interaktif

Memahami sastra anak tidaklah sesederhana merumuskan secara teoretis dan praktis. Justru karena keyakinan akan pentingnya keterlibatan antara karya sastra dengan pembacanya, maka perlu betul mengerti sastra anak, kita harus mengerti dan mengenal apa dan siapa itu anak (Sarumpaet, 2010:3). Sastra anak menjadi kajian dalam penelitian ini, sebagai panduan untuk memahami objek kajian yaitu cerita anak dalam cerita rakyat berjudul "Timun Emas dan Buto Ijo". Cerita anak merupakan bagian dari jenis sastra anak, menurut Saryono dalam Puryanto, 2008:3) sastra anak secara umum meliputi (1) buku bergambar, (2) cerita rakyat, baik berupa cerita binatang, dongeng, legenda, maupun mite, (3) fiksi sejarah, (4) fiksi realistic, (5) fiksi ilmiah, (6) cerita fantasi, dan (7) biografi.

Analisis struktural pada sastra anak bertujuan untuk memaparkan secermat mungkin fungsi dan keterkaitan antar keseluruhan unsur. Berdasarkan deskripsi aspek struktural pada subbab sebelumnya peneliti menemukan beberapa analisis peristiwa/alur yang menarik untuk dikaji lebih mendalam dari cerita sesuai dengan sudut pandang anak dari cerita "Timun Emas dan Buto Ijo". Analisis ini bermanfaat untuk pembaca cerita agar lebih memahami bagaimana kisah "Timun Emas dan Buto Ijo" dapat dipahami melalui sudut pandang anak.

Menderita karena tidak mempunyai anak

Di suatu desa ada seorang janda tua yang bernama Mbok Sarni, Mbok Sarni hidup seorang diri tanpa seorang anak yang menemaninya, umurnya yang semakin tua, Mbok Sarni sulit melakukan pekerjaannya mulai dari bercocok tanam hingga mencari kayu bakar di hutan. Hari-hari Mbok Sarni selalu sepi ingin rasanya ia memiliki seorang anak yang dapat ia sayangi dan dapat membantu meringankan meringankan pekerjaannya. Berikut data yang mendukung.



Gambar 1.

Dahulu kala disuatu desa hiduplah seorang janda tua yang bernama Mbok Sarni, Mbok Sarni hidup seorang diri tanpa seorang anak yang menemaninya. Peristiwa ini menunjukkan bahwa Mbok Sarni menderita karena tidak memiliki seorang anak yang dapat membantunya melakukan pekerjaan sehari-harinya.

Memohon untuk mempunyai anak

Setiap sore Mbok Sarni mencari kayu bakar di hutan untuk dijual sehendak pulang Mbok Sarni dihadang oleh raksasa, raksasa memberi biji mentimun kepada Mbok Sarni supaya mempunyai seorang anak. Data yang mendukung sebagai berikut:



Gambar 2.

- Buto Ijo : (Tertawa) hahahahahaha
 Buto Ijo : (Marah) hai wanita tua, hari ini aku sangat lapar! beri tahu dimana anak mu? Aku ingin menyantapnya, sudah lama aku tidak memakan anak manusia.
 Mbok Sarni : (Takut) ampun Buto Ijo saya hidup sebatangkara dan saya juga tidak memiliki anak, sungguh saya tidak berbohong! Tolong jangan sakiti saya.
 Buto Ijo : (Tertawa) hahahaha
 Tanpa diduga Buto Ijo memberi biji ketimun kepada Mbok Sarni
 Buto Ijo : wanita tua aku tidak akan menyakitimu sebagai gantinya tanamlah biji mentimun ini dalam dua minggu kau akan memiliki seorang anak.

Dialog menunjukkan bahwa Mbok Sarni ingin sekali memiliki seorang anak, suatu sore ketika sedang hendak pulang dari hutan Mbok Sarni bertemu dengan Buto Ijo, Buto Ijo meminta seorang anak kepada Mbok Sarni tetapi Mbok Sarni berkata bahwa ia tidak memiliki seorang anak kemudian Buto Ijo memberi biji mentimun kepada Mbok Sarni dan menyuruh menanamnya, Buto Ijo berkata kepada Mbok Sarni bahwa biji mentimun tersebut akan tumbuh dalam waktu dua minggu.

Memberi tetapi meminta imbalan

Buto Ijo merasa kasian dengan Mbok Sarni, lalu Buto Ijo memberi biji mentimun tetapi dengan syarat ketika anak tersebut berusia enam tahun Mbok Sarni harus menyerahkan anak tersebut kepada Buto Ijo, Mbok Sarni menyetujui syarat tersebut karena Mbok Sarni senang akan segera mempunyai seorang anak. Data yang mendukung sebagai berikut:



Gambar 3.

Mbok Sarni: (Terkejut) ahhhh!!! Apakah tuan Buto Ijo memberiku seorang anak? Terimakasih atas kemurahan hati tuan Buto Ijo.

Buto Ijo : tapi ingat ada syaratnya kau harus menyerahkan anak itu ketika dia berusia 6 tahun.

Buto Ijo : (Tertawa) hahahahahaha

Tanpa berpikir panjang Mbok Sarni pun setuju dengan syarat Buto Ijo, Mbok Sarni sangat senang harapannya selama ini bisa menjadi kenyataan.

Dialog di atas menunjukkan bahwa Mbok Sarni merasa senang keinginannya akan mempunyai anak segera terwujud berkat bantuan dari Buto Ijo, tetapi Buto Ijo akan mengambil anak tersebut ketika berumur 6 tahun, Mbok Sarni menyetujui permintaan Buto Ijo tersebut.

Mendapat pertolongan lewat mimpi

Mbok Sarni bingung memikirkan bagaimana cara agar ia bisa mengalahkan Buto Ijo, malam harinya serorang pertapa tua datang kedalam mimpi Mbok Sarni untuk menyampaikan pesan cara agar bisa mengalahkan Buto Ijo. Data yang mendukung sebagai berikut:



Gambar 4

Pertapa Tua : hai Mbok Sarni kalau kau ingin anakmu selamat suruh timun emas untuk lari dari rumah dan bawalah empat benda yaitu biji timun, jarum, garam, dan terasi untuk melawan Buto Ijo.

Pertapa Tua : (Tertawa) hihihihih

Peristiwa tersebut menunjukan bahwa Mbok Sarni kebingungan memikirkan cara untuk melawan Buto Ijo, ketika sedang tidur Mbok Sarni bermimpi bertemu dengan pertapa tua, ia merasa jika mimpinya seperti kenyataan dan bisa dijadikan petunjuk oleh Mbok Sarni, pertapa tua berkata jika timun emas ingin selamat maka timun emas harus membawa biji timun, garam, jarum, dan terasi.

Tidak menepati janji



Gambar 5.

Enam tahun berlalu timun emas tumbuh menjadi seorang gadis yang cantik, pagi hari timun emas dan Mbok Sarni sedang asyik bermain di halaman rumah tiba-tiba terdengar suara langkah kaki Buto Ijo, Buto Ijo datang untuk menagih janji kepada Mbok Sarni.

Pagi ini timun emas sedang bermain dengan Mbok Sarni.

Mbok Sarni : (Ceria) timun, timun emas dimana kamu? Mbok mencarimu. Tiba-tiba terdengar suara dentuman yang sangat keras, itu adalah suaralangkah kaki Buto Ijo, Buto Ijo ingin menagih janji Mbok Sarni.

Buto Ijo : (Marah) sudah 6 tahun berlalu aku datang untuk menagih janji.

Mbok Sarni : (Takut) ampun Buto Ijo, sekarang timun emas belum bersiap-siap datanglah lusa saya akan menyerahkan timun emas.

Dialog tersebut menunjukan bahwa Mbok Sarni tidak menepati janji kepada Buto Ijo untuk menyerahkan anaknya, Mbok Sarni meminta waktu kepada Buto Ijo sampai besok pagi, ia sangat menyayangi anaknya sehingga Mbok Sarni tidak rela apabila Buto Ijo mengambil anak kesanganya tersebut.

Setiap Permasalahan Pasti Ada Jalan Keluar

Mbok Sarni mimpi bertemu pertapa, pertapa tersebut memberikan petunjuk agar bisa mengalahkan Buto Ijo.



Gambar 6.

Mbok Sarni minta waktu sampai besok pagi, Mbok Sarni tidak sanggup menyerahkan anak kesayangannya. Malam harinya seorang pertapa tua datang kedalam mimpi Mbok Sarni.

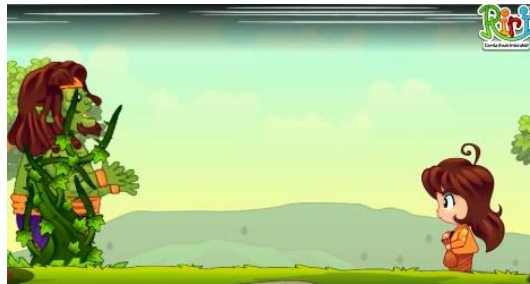
Pertapa Tua : hai Mbok Sarni kalau kau ingin anakmu selamat suruh timun emas untuk lari dari rumah dan bawalah empat benda yaitu biji timun, jarum, garam, dan terasi untuk melawan Buto Ijo.

Pertapa Tua : (Tertawa) hihihihhi

Mimpi ini seperti kenyataan dan seolah menjadi petunjuk bagi Mbok Sarni, anak yang sangat disayanginya memiliki kesempatan lolos dari raksasa jahat tersebut.

Malam harinya Mbok Sarni mimpi bertemu dengan pertapa memberikan petunjuk agar bisa mengalahkan Buto Ijo.

Melawan Ketidakbenaran



Gambar 7.

Timun emas berani melawan Buto Ijo sendirian didalam hutan hingga Buto Ijo karena Timun Emas akan dimakan oleh Buto Ijo.

Timun Emas : (Takut, Menangis) huhuhuhuhu

Timun emas melemparkan senjata pertamanya yaitu biji timun,

Timun Emas : (Melempar biji timun) jiaaaaa.

Seketika Buto Ijo ditelan oleh hutan mentimun yang sangat lebat tapi buto ijo tetap lolos, kemudian timun emas melemparkan jarum, jarum itu berubah menjadi bambu, bambu yang menusuk Buto Ijo, Buto Ijo masih sanggup mengejar.

Dialog tersebut menunjukkan bahwa timun emas melawan Buto Ijo sendirian di hutan dengan melemparkan senjata pertama timun emas melemparkan biji mentimun, biji tersebut berubah menjadi hutan mentimun tapi Buto Ijo masih bisa lolos.



Gambar 8

Kedua timun emas melemparkan jarum, jarum itu berubah menjadi bamboo yang menusuk Buto Ijo, Buto Ijo masih sanggup melawan dan mengejar Timun Emas.

Buto Ijo masih sanggup mengejar timun emas, timun emas segera melemparkan garam, garam tersebut berubah menjadi lautan, sebelum Buto Ijo berhasil mengejar timun emas, timun emas segera melempar terasi.



Gambar 9.

Buto Ijo masih sanggup mengejar dan timun emas segera melempar garam

Timun Emas : (Melempar garam) jiaaaaa.

Buto Ijo : (Marah) mengeram

garam itu berubah menjadi lautan dan menenggelamkan Buto Ijo, sebelum Buto Ijo sanggup menyelamatkan diri timun emas melempar terasi.

Timun Emas : (Melempar terasi) jiaaaa

Buto Ijo : (Kesakitan) huaaaaa

Terasi itu berubah menjadi lautan lahar yang sangat panas Buto Ijo tidak sanggup berjalan dan ia pun tenggelam untuk selama-lamanya.

Timun Emas melawan Buto Ijo dengan melemparkan senjatanya yang terakhir yaitu garam dan terasi, garam tersebut berubah menjadi lautan, sebelum Buto Ijo berhasil melarikan diri timun emas segera melemparkan terasi sehingga terasi tersebut berubah menjadi lautan lahar yang sangat panas sehingga Buto Ijo tenggelam untuk selama-lamanya.

Menderita berakhir bahagia

Pagi hari pun tiba sesuai petunjuk yang diberikan oleh pertapa semalam Mbok Sarni menyiapkan bekal yang akan dibawa untuk timun emas, ia berpesan jika Buto Ijo mengejar lemparkan senjata ini satu persatu. Tiba-tiba Buto Ijo datang, Mbok Sarni menyuruh timun emas lari ke hutan, Buto Ijo yang mendengar perkataan itu langsung mengejar timun emas dan timun emas melempar satu – persatu senjata yang dibawanya, hingga Buto Ijo akhirnya tenggelam untuk selama-lamanya dan timun emas dapat hidup bahagia dengan Mbok Sarni. Data yang mendukung sebagai berikut:



Gambar 9.

Mbok Sarni bersyukur bahwa Buto Ijo telah tiada.

Timun Emas: (Senang) ibu-ibu aku pulang ibuk, aku bisa mengalahkan raksasa itu.

Anak yang ia sayangi sudah tidak akan diambil dan disakiti oleh Buto Ijo, mereka pun hidup bahagia selama-lamanya.

Dialog menunjukkan bahwa penderitaan yang dialami oleh Mbok Sarni telah berakhir, kini Mbok Sarni dapat hidup bahagia dan tenang dengan anak kesayangannya tanpa di ganggu oleh Buto Ijo.

Berdasarkan hasil analisis tema minor diatas maka simpulan sementara menceritakan bahwa tema minor yang terdapat dalam cerita Timun Emas dan Buto Ijo adalah Mbok Sarni sudah tua hidup sendiri merindukan kehadiran seorang anak, Mbok Sarni pergi ke hutan bertemu Buto Ijo meminta tolong supaya diberi anak. Buto Ijo memberi anak tetapi kalau anak itu lahir diminta kembali.

Buto Ijo datang menemui Mbok Sarni menagih janji, minta timun emas diserahkan, Mbok Sarni mengatakan pada Buto Ijo bahwa timun emas pergi dari rumah tidak pamit.

Mbok Sarni sedang tidur bermimpi bertemu dengan pertapa memberi empat benda yaitu biji mentimun, jarum, garam dan terasi untuk diberikan pada timun emas untuk menyelamatkan diri dari Buto Ijo.

Timun emas melarikan diri ke hutan dan Buto Ijo mencari timun emas, akhirnya timun emas dapat membunuh Buto Ijo, timun emas pulang menemui Mbok Sarni dan hidup bahagia.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini ditemukan tema dalam cerita rakyat "Timun Emas dan Buto Ijo" adalah kasih sayang seorang ibu terhadap anaknya. Tema tersebut disimpulkan dari beberapa peristiwa seperti (1) Mbok Sarni yang menderita karena tidak mempunyai anak, (2) Mbok Sarni yang memohon kepada Buto Ijo untuk mempunya anak, (3) Buto Ijo memberikan biji timun yang akan tumbuh menjadi anak tetapi meminta imbalan jika sudah besar Timun Emas akan dimakan, (4) Mbok Sarni yang tidak rela Timun Mas dimakan oleh Buto Ijo kemudian mendapat pertolongan lewat mimpi, (5) Mbok Sarni tidak menepati janji kepada Buto Ijo demi menolong Timun Emas, (6) penderitaan yang berakhir bahagia Mbok Sarni hidup bahagia dengan anaknya.

Penokohan yang terdapat dalam penelitian ini adalah tokoh utama yaitu Timun Emas dan Buto Ijo, tokoh bawahan yang terdapat dalam cerita yaitu Mbok

Sarni, sedangkan tokoh bayangan yaitu sang pertapa tua. Perwatakan yang terdapat dalam cerita adalah watak datar. Dalam cerita yang mengalami watak datar yaitu: (1) Timun Emas, (2) Mbok Sarni, dan (3) Buto Ijo.

Konflik yang terdapat dalam cerita rakyat "Timun Emas dan Buto Ijo" adalah konflik eksternal. Konflik eksternal yang terdapat dalam cerita yaitu konflik fisik, konflik sosial, dan konflik batin, konflik sosial dalam cerita yaitu: (a) Mbok Sarni dengan Buto Ijo, (b) Timun Emas dengan Buto Ijo, konflik batin dalam cerita yaitu: Timun Emas dengan Mbok Sarni, konflik fisik dalam cerita rakyat "Timun Emas dan Buto Ijo" Karya Raffel Diputra yaitu: (a) Mbok Sarni dengan buah mentimun, (b) Buto Ijo dengan biji mentimun, jarum, garam dan terasi.

Plot atau alur yang terdapat dalam cerita rakyat "Timun Emas dan Buto Ijo" yaitu: (1) situation, (2) generating circumstance, (3) rising action, (4) klimaks, (5) denouement (penyelesaian). Setting yang terdapat dalam cerita rakyat "Timun Emas dan Buto Ijo" yaitu: setting tempat di perkarangan rumah Mbok Sarni, lautan lahar, latar waktu: pagi hari, sore hari, malam hari, latar suasana : susah, mencengkam, takut dan senang.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dalam penelitian ini terdapat beberapa implikasi, yaitu (1) Bagi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam pembelajaran bahasa Indonesia mengenai drama terdapat kompetensi dasar diharuskan siswa memahami unsur intrinsik dan ekstrinsik drama. Drama juga diharapkan dapat membantu pembentukan karakter siswa sesuai dengan kurikulum 2013 dimana guru dapat menanamkan nilai-nilai karakter dalam setiap pembelajaran di kelas. Standar kompetensi yang harus dikuasai peserta didik dalam pembelajaran sastra yakni mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik drama seperti tema, alur atau plot, latar atau setting, tokoh dan penokohan, konflik, sudut pandang dan amanat. Selain itu juga mengidentifikasi unsur ekstrinsik dalam drama meliputi latar belakang pembuatan karya dan biografi pengarang. (2) Bagi Mahasiswa, Bagi Mahasiswa penelitian ini dapat dijadikan sebagai pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. (3) bagi Pembelajaran, bagi pembelajaran dapat menjadi nilai *plus* tersendiri yang nantinya perlu dikelola dengan baik. Selain itu, bisa menjadi masukan yang berharga untuk menyusun sub materi pembelajaran yang ada kaitannya dengan bahasa.

DAFTAR RUJUKAN

- Aminuddin. 2014. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru.
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Jabrohim. 2003. *Metode Penelitian Sastra*. Yogyakarta: PT Hanindita Graha Widya.
- Moleong, J Lexi. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nurgiyantoro, Burhan. 2015. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sangidu. 2004. *Metode Penelitian Sastra, Pendekatan Teori, Metode dan Kiat*. Yogyakarta: UGM.
- Sumardjo, Jakob & Saini KM. 2012. *Apresiasi Kesustraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya

- Sari, Paulina Novi Dianing. 2019. *Analisis Unsur Instrinsik Cerita Anak "Irena si Ratu Sampah" karya T. Sandi Situmorang dan relevansinya dengan Pembelajaran Sastra di SMP Kelas VII Semester I*. Skripsi. Skripsi Tidak Diterbitkan. Yogyakarta: PBSID, FKIP, Universitas Sanata Dharma
- Efendi, Faisal., Hudiyono, Yusak., Murtadlo, Ahmad. 2019. ANALISIS CERITA RAKYAT MIADUKA DITINJAU DARI KAJIAN SASTRA ANAK. *Jurnal Ilmu Budaya*. Vol. 3, No. 3, Juli 2019 , 246-257 <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JBSSB/article/view/2017/pdf>

Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Engklek Fantasi

Putri Maula Sujarwati¹, Ridwan², Widi Wulansari³,

UNP Kediri¹, UNP Kediri², UNP Kediri³

maulaap29@gmail.com¹, ridwan@unpkediri.ac.id², widiwulansari@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to develop the ability to recognize geometric shapes in children aged 4-5 years through a fantasy engklek game. The problem taken in this study is related to the ability to recognize geometric shapes of children aged 4-5 years in Dharma Wanita Kerkep Kindergarten. Of the 24 students, only 9 children were able to correctly name geometric shapes. The research method used is a type of quantitative method with a research model using research and development or what is commonly called Research and Development (R&D) which refers to the theory of Borg & Gall. This fantasy crank game was tested for validity by 5 validators (3 validators of gaming experts and 2 validators of material experts). The results of the validity test from some of the validators were calculated using the Aiken' V formula [$v = \sum s/n(c-1)$] and got more than 0.50 for each item, so it can be concluded that the Fantasy Engklek Game is feasible to be tested for use. develop and stimulate the ability to recognize geometric shapes of children aged 4-5 years.

Keywords: Children aged 4-5 years, Recognizing Geometric Shapes, Fantasy Ecklek Games

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan engklek fantasi. Permasalahan yang diambil pada penelitian ini berkaitan dengan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Kerkep. Dari 24 siswa, hanya 9 anak yang mampu menyebutkan bentuk geometri secara benar. Metode yang digunakan peneliti yaitu jenis metode kuantitatif dengan model penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada teori Borg & Gall. Permainan engklek fantasi ini di uji validitas oleh 5 validator (3 validator ahli permainan dan 2 validator ahli materi). Hasil uji validitas dari beberapa validator tersebut di hitung menggunakan rumus Aiken' V [$v = \sum s/n(c-1)$] dan mendapat hasil lebih dari 0,50 setiap butir soalnya maka dapat disimpulkan bahwa Permainan Engklek Fantasi layak di uji cobakan untuk digunakan mengembangkan dan menstimulasi kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: Anak usia 4-5 tahun, Mengenal Bentuk Geometri, Permainan Engklek Fantasi

PENDAHULUAN

Usia dini (0-6 tahun) merupakan rentan usia anak dengan daya ingat yang kuat, sehingga pada rentan usia tersebut anak sebaiknya menerima pendidikan baik formal maupun informal untuk mengembangkan semua aspek perkembangan untuk bekal di masa depan (Maulidya & Suyadi, 2013). Untuk mengembangkan potensi yang dimiliki agar berkembang secara optimal, maka harus tercipta suasana belajar yang kondusif, nyaman dan aman. Cara penyampaian pembelajaran pun juga harus dibuat sesuai dengan dunia anak, memberikan kebebasan anak untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar dan meminta anak menirukan apa yang telah disampaikan secara berulang-ulang untuk memperoleh pengalaman belajar yang optimal (Dewi, 2019).

Menurut Benjamin S. Bloom (Angga Saputra & Lalu Suryandi, 2021) pada usia 0-4 tahun kecerdasan anak sudah mulai terbentuk, maka pada usia tersebut anak perlu mendapatkan stimulus yang baik untuk mendapatkan pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Dan ketika mencapai usia 8 tahun perkembangan kecerdasan anak hanya mencapai 80%, sehingga usia dini merupakan rentan usia yang tepat untuk mendapatkan stimulus atau rangsangan baik berupa pendidikan formal maupun informal untuk membantu mengembangkan beberapa aspek yang harus dikembangkan sebagai bekal dimasa depan.

Aspek perkembangan pada diri anak yang juga perlu dioptimalkan yaitu perkembangan kognitif. Kognitif merupakan kemampuan untuk berpikir, mengingat, mengenal simbol dan berpikir kreatif (Sujiono, 2015). Piaget (Sujiono, 2015) menjelaskan bahwa tahapan perkembangan kognitif dibagi menjadi 4 yaitu (1) Tahap Sensorimotori, berada pada rentan usia 0-2 tahun (2) Tahap Praoperasional, biasanya berada di rentan 0-2 tahun (3) Tahap Operasional Konkret, biasanya berada di rentan 7-11 tahun (3) Tahap Operasional Formal biasanya berada di rentan 11 tahun hingga dewasa.

Usia 4-5 tahun berarti anak sedang berada pada tahap praoperasional, tahap ini anak biasanya mulai membaca gambar dan berpikir simbolik. Sehingga pengenalan bentuk geometri bisa mulai dikembangkan pada tahap praoperasional ini. Menurut Van Hiele (Rustiyanti, 2014) pengenalan bentuk geometri dimulai dari tahapan yang paling mudah dan sederhana, setelah anak paham mengenai bentuk geometri maka bisa menggunakan tahapan yang agak sulit. Untuk menyampaikan suatu pembelajaran kepada anak didik diperlukan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Kehidupan anak usia dini tidak terlepas dari permainan dan bermain (Nafi'ah, 2019), permainan yang dilakukan oleh anak usia dini biasanya muncul secara tiba-tiba dan tanpa paksaan. Herbert Spencer (Musfiroh & Tatminingsih, 2015) menjelaskan dengan bermain anak-anak bisa menyalurkan energi yang berlebih dalam dirinya, menyalurkan emosi yang tidak terkontrol sehingga dengan melakukan sebuah permainan anak bisa belajar. Pentingnya bentuk geometri dikenalkan mulai anak usia dini supaya anak bisa membedakan macam-macam bentuk yang mereka jumpai setiap hari. Seperti bentuk lingkaran seperti bentuk jam dinding, bentuk persegi panjang seperti bentuk jendela atau pintu, dan lain-lain.

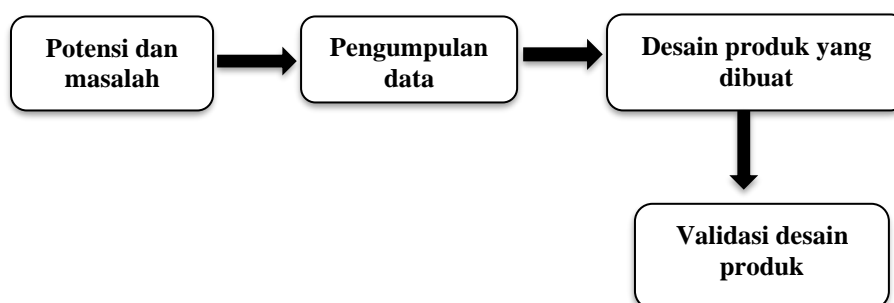
Alasan peneliti melakukan penelitian ini dilatarbelakangi dari observasi yang sudah dilakukan di TK Dharma Wanita Kerkep bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri masih belum berkembang secara optimal. Kemudian peneliti membuat sebuah desain permainan engklek fantasi yang dibuat untuk membantu anak usia 4-5 tahun mempelajari dan memahami bentuk geometri. Permainan engklek fantasi ini diadopsi dari permainan tradisional yaitu permainan engklek, selain untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri permainan engklek fantasi ini juga bertujuan untuk mengenalkan permainan tradisional yang sudah semakin punah karena perkembangan zaman yang semakin modern. Permainan engklek fantasi ini dipilih karena mempunyai beberapa manfaat, diantaranya sebagai berikut : (1) Membantu anak untuk lebih memahami bentuk geometri kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak (2) Memperkenalkan permainan tradisional kepada anak (3) Membantu mengembangkan fisik

motorik kasar anak (4) Membantu mengembangkan daya ingat anak (5) meningkatkan rasa sosialisasi anak terhadap lingkungan dan teman sebaya.

Pemilihan permainan engklek fantasi yang digunakan peneliti ini berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Amin Nafi'ah (2019) menjelaskan bahwa dengan permainan lompat geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Dapat dilihat dari proses penelitian yang telah dilakukan dan setelah diterapkan permainan lompat geometri memperoleh prosentase peningkatan hingga 90%. Sesuai dengan semboyannya dunia anak adalah dunia yang penuh dengan bermain dan melakukan permainan, dengan bermain dan melakukan permainan anak bisa sambil belajar. Sehingga sebuah permainan bisa digunakan untuk sumber belajar dan melalui sebuah permainan anak merasakan suasana belajar yang menarik.

METODE

Metode yang digunakan peneliti yaitu jenis kuantitatif dengan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) atau yang biasa disebut dengan R&D. Penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk membuat atau menghasilkan suatu produk baru dan untuk mengetahui kriteria kelayakan produk melalui penilaian yang diberikan oleh beberapa validator. Penelitian ini merujuk pada teori Borg and Gall, menurut Borg and Gall penelitian dengan model R&D ini terdapat 10 tahapan, akan tetapi peneliti melakukan penyederhanaan menjadi 4 tahap penelitian, karena menyesuaikan dengan kondisi saat ini akibat pandemi *covid-19*. Berikut merupakan tahapan penelitian yang sudah disederhanakan :



Gambar 3.1

Skema penelitian dan pengembangan Borg and Gall (Nurlaela, 2018)

Potensi dan masalah pada penelitian ini terjadi di TK Dharma Wanita Kerkep pada anak usia 4-5 tahun, kemudian peneliti melakukan tahapan pengumpulan informasi atau data sesuai masalah yang terjadi.

Untuk membantu memecahkan masalah yang terjadi, maka peneliti membuat desain permainan engklek fantasi yang merupakan hasil modifikasi permainan tradisional. Instrumen analisis data yang dipakai untuk mengetahui kriteria kelayakan produk yang sudah dibuat, maka dilakukan penilaian uji validitas yang dilakukan oleh beberapa validator ahli permainan dan materi yang sudah berpengalaman. Lembar validasi diberikan kepada 3 (tiga) validator ahli permainan dan 2 (dua) validator ahli materi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus formula Aiken'V dan unruk menghitung koefisien validitas diambil dari beberapa penilaian yang sudah diberikan oleh

para validator. Skala penilaian yang digunakan untuk menilai setiap butir pernyataan pada lembar validasi dari hasil desain permainan engklek fantasi adalah Skala Likert, jawaban skor penilaian dapat diberikan sesuai skala sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan

Nilai/Point	Kriteria Kelayakan
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Setelah dilakukan penilaian validitas dari beberapa ahli permainan dan ahli materi, kemudian dihitung sesuai rumus aiken'V untuk menentukan kriteria kelayakan produk yang sudah dibuat. Hasil akhir skor penilaian dari beberapa validator menjadi syarat penilaian, kriteria kelayakan dapat dilihat dari table berikut :

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Nilai	Keterangan
$V = < 0,50$	Tidak Valid
$V = > 0,50$	Valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan tahapan penelitian yang pertama yaitu menemukan sebuah potensi dan masalah yang ada di TK Dharma Wanita Kerkep dan dilakukan observasi di lembaga, ditemukan sebuah masalah mengenai kemampuan mengenal bentuk geometri yang masih rendah. Dari 24 siswa hanya 9 siswa yang hafal tentang bentuk geometri. Kemudian peneliti melakukan pengumpulan informasi dan data mengenai masalah yang terjadi dilapangan. Informasi didapat dari guru kelas, sumber pustaka lain dan sumber-sumber lain berkaitan dengan rendahnya kecakapan mengenal bentuk geometri anak.

Dari masalah dan informasi yang diperoleh maka peneliti membuat sebuah desain sumber belajar yang diharapkan dapat membantu untuk mengatasi permasalahan mengenai rendahnya kecakapan bentuk geometri anak usia 4-5 tahun. Sumber belajar ini merupakan modifikasi dari permainan tradisonal yaitu permainan engklek. Hasil modifikasi permainan tradisonal engklek ini kemudian peneliti membuat sebuah permainan yang diberi nama Permainan Engklek Fantasi. Setelah peneliti membuat desain permainan engklek fantasi, desain tersebut harus diuji validitasi sebelum diuji coba skala kecil maupun skala besar. Uji validitas yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui kriteria kelayakan produk pengembangan yang sudah dibuat.

Penilaian uji validitas dilakukan beberapa validator ahli permainan dan ahli materi, berikut merupakan hasil validasi oleh para validator :

1. Validasi Ahli Permainan

Penilaian uji validitas ahli permainan ini dilakukan oleh 3 (tiga) validator. Berikut merupakan hasil uji validitas pengembangan permainan engklek fantasi :

Tabel 3. Hasil Penghitungan Penilaian Validasi Ahli Permainan

Butir Soal	Nilai	Keterangan
Nomor Soal 1	0,73	Valid (Layak)
Nomor Soal 2	0,73	Valid (Layak)
Nomor Soal 3	0,66	Valid (Layak)
Nomor Soal 4	0,73	Valid (Layak)
Nomor Soal 5	0,66	Valid (Layak)
Nomor Soal 6	0,66	Valid (Layak)
Nomor Soal 7	0,60	Valid (Layak)
Nomor Soal 8	0,60	Valid (Layak)
Nomor Soal 9	0,60	Valid (Layak)
Nomor Soal 10	0,53	Valid (Layak)
Nomor Soal 11	0,60	Valid (Layak)
Nomor Soal 12	0,73	Valid (Layak)
Nomor Soal 13	0,60	Valid (Layak)
Nomor Soal I 14	0,73	Valid (Layak)

Berdasarkan hasil perhitungan penilaian validasi oleh ahli permainan memperoleh nilai 0,50 pada setiap butir soal yang artinya mendapat nilai syarat kelayakan produk.

2. Validasi Ahli Materi

Penilaian uji validitas ahli materi ini dilakukan oleh 2 (dua) validator. Berikut merupakan hasil uji validitas pengembangan permainan engklek fantasi :

Tabel 4. Hasil Penghitungan Penilaian Validasi Ahli Materi

Butir Soal	Nilai	Keterangan
Nomor Soal 1	0,625	Valid (Layak)
Nomor Soal 2	0,75	Valid (Layak)
Nomor Soal 3	0,875	Valid (Layak)
Nomor Soal 4	0,75	Valid (Layak)
Nomor Soal 5	0,875	Valid (Layak)
Nomor Soal 6	0,625	Valid (Layak)
Nomor Soal 7	0,875	Valid (Layak)
Nomor Soal 8	0,75	Valid (Layak)
Nomor Soal 9	0,75	Valid (Layak)

Berdasarkan hasil perhitungan penilaian validasi oleh ahli permainan memperoleh nilai 0,50 pada setiap butir soal yang artinya mendapat nilai syarat kelayakan produk.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan beberapa tahapan penelitian dan analisis data, maka kesimpulan yang bisa diambil yaitu pengembangan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun dapat diuji coba melalui permainan engklek fantasi. Sebelum diuji coba di lapangan dalam skala kecil maupun besar, permainan ini harus melalui tahap validasi. Hasil uji validitas yang sudah dilakukan oleh beberapa validator (3 validator ahli permainan & 2 validator ahli materi) mendapat nilai hasil >0,50 sehingga permainan engklek fantasi dapat dinyatakan valid (layak) dengan revisi untuk diuji coba dalam skala kecil maupun besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Angga Saputra, A. S., & Lalu Suryandi, L. S. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Perspektif Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.52266/Pelangi.V2i2.582>
- Dewi, E. Y. P. (2019). Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Balok Anak Usia Dini. *Journal On Early Childhood Education Research (Joecher)*, 1(1). <https://doi.org/10.37985/Joecher.V1i1.5>
- Hendryadi. (2014). Metode Pengumpulan Data Pemerintah. *Teorionline Personal Paper*.
- Maulidya, U., & Suyadi. (2013). *Konsep Dasar Paud*. Pt Remaja Rosdakary
- Sujiono, Y. N. (2015). *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka.
- Nurlaela, L. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hendryadi. (2014). CONTENT VALIDITY. *Teorionline Personal Paper*, 5.

Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Macam-Macam Gaya Antara Lain: Gaya Otot, Gaya Listrik, Gaya Magnet, Gaya Gravitasi Dan Gaya Gesek Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Meisy Della Meyrelda¹, Kharisma Eka Putri², Wahyudi³
Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri
Meisydellameyrelda01@gmail.com¹

ABSTRACT

The background of this research is the learning of various styles of material taught in the fourth grade elementary school that has not used learning media. The aims of this research are (1) to produce interactive multimedia. (2) To prove the feasibility of interactive multimedia in terms of validity, practicality, and effectiveness tests. This study uses R&D research, namely research and development using the ADDIE model with steps including, (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. The data analysis technique used to manage data from the results of expert reviews and the development of learning media is using qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The conclusion of the results of this research and development is that the interactive multimedia development procedure includes (1) conducting a needs analysis, (2) designing, (3) developing media, (4) implementing interactive multimedia learning media, and (5) evaluating the end of interactive multimedia learning media. . Furthermore, the results of the product trial analysis showed that the level of validity reached 4.44 with a small revision valid category, practicality reached 4,475 with a small revision practical category, and effectiveness reached 92.5% with a very effective category. Thus the interactive multimedia development product is declared feasible to use.

Keywords: media development, interactive multimedia

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi pembelajaran materi macam-macam gaya yang diajarkan di SD kelas IV belum menggunakan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk menghasilkan multimedia interaktif. (2) Untuk membuktikan kelayakan multimedia interaktif ditinjau dari uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini menggunakan penelitian R&D, yaitu penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE dengan langkah-langkah meliputi, (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Teknik analisis data yang dipergunakan untuk mengelola data dari hasil tinjauan ahli dan pengembangan media pembelajaran yaitu menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Kesimpulan hasil penelitian dan pengembangan ini adalah prosedur pengembangan multimedia interaktif meliputi (1) melakukan analisis kebutuhan, (2) membuat desain, (3) mengembangkan media, (4) mengimplementasikan media pembelajaran multimedia interaktif, dan (5) mengevaluasi akhir media pembelajaran multimedia interaktif. Selanjutnya hasil analisis uji coba produk menunjukkan tingkat kevalidan mencapai 4,44 dengan kategori valid revisi kecil, kepraktisan mencapai 4,475 dengan kategori praktis revisi kecil, dan keefektifan mencapai 92,5% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian produk pengembangan multimedia interaktif dinyatakan layak untuk digunakan.

Kata Kunci: pengembangan media, multimedia interaktif

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting yang harus ada pada suatu bangsa. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Tentang Pendidikan Nasional menyatakan bahwa: "Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan pengendalian diri, spiritual keagamaan, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Pada hakikatnya agar tercapai tujuan nasional adalah dengan melaksanakan proses pembelajaran. Proses pembelajaran sendiri sangat berkaitan erat dengan belajar. Menurut Suardi (2018: 7) menyatakan bahwa: "Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan menjadi sumber belajar pada lingkungan belajar". Dengan demikian antara pendidik dengan peserta didik sangat berhubungan erat, guru menjadi sumber utama untuk terjadinya proses dalam pembelajaran. Setiap mata pelajaran di tingkat SD disajikan secara spiral yang artinya semakin tinggi kelas semakin tinggi materi yang akan dipelajari, begitu juga dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan kumpulan dari pengetahuan yang mempelajari tentang kondisi alam. IPA berkaitan erat dengan cara mencari tahu tentang alam yang nantinya akan menghasilkan suatu penemuan. Oleh sebab itu pembelajaran IPA berpusat pada peserta didik yang nantinya peserta didik akan berpikir secara kritis, memecahkan masalah dan menghasilkan suatu penemuan baru terkait dengan pembelajaran IPA. Menurut Chiapetta dalam Bambang Subali dan Siti Mariyam (2013: 366) menyatakan bahwa: "Dalam pembelajaran sains siswa harus diarahkan aktif melakukan inquiri dengan menerapkan berbagai strategi dan teknik yang dapat membantu siswa untuk berpikir dan memperoleh sesuatu melalui kesenjangan, pertanyaan, keterampilan proses, pencarian informasi, aktivitas deduktif dan induktif dan pemecahan masalah". Sesuai dengan kurikulum 2013 guru hanya sebagai fasilitator saja. Pembelajaran lebih berpusat kepada peserta didik dan menuntut peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh guru dalam menyampaikan materi dan mengelola kelas. Salah satunya dapat dengan menggunakan sebuah media pembelajaran, menurut Arsyad dalam Putra (2014: 20) menyatakan bahwa: "Media pembelajaran adalah komponen sebagai pendukung untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar". Oleh sebab itu guru juga harus memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakter dari ilmu pengetahuan alam. Salah satu media pembelajaran yang tepat yang dapat digunakan pada mata pelajaran IPA adalah multimedia interaktif.

Menurut Daryanto dalam Leksana, dkk. (2013: 2) menyatakan bahwa "Multimedia interaktif merupakan multimedia yang sudah dilengkapi alat pengontrol dan dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa saja yang dikehendaki untuk proses selanjutnya". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Multimedia interaktif adalah jenis media yang berasal dari komputer atau laptop yang dapat dioperasikan dan digunakan dalam proses pembelajaran.

Akan tetapi dari hasil observasi di salah satu SD di daerah Malang tepatnya di SDN Wonoagung 03 pada pembelajaran materi macam-macam gaya. Siswa belum sepenuhnya dapat memahami Kompetensi Dasar 3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesek. Indikator yang terdapat dalam kompetensi dasar tersebut adalah menjelaskan macam-macam gaya beserta contohnya. Dibuktikan dari 25 siswa hanya 10 siswa yang mampu menjelaskan dan menyebutkan contoh dari masing-masing gaya atau sebesar 40% yang mencapai di atas KKM yaitu 75 (Referensi: Nilai Ulangan Harian Siswa SDN Wonoagung 03 Tahun Ajaran 2019/2020). Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran pada materi tersebut belum menggunakan media pembelajaran yang membuat siswa tertarik untuk belajar serta fasilitas yang belum mendukung pembelajaran yaitu di sekolah hanya terdapat satu proyektor sehingga jika ingin menggunakan harus bergantian dengan kelas yang lain.

Dari uraian di atas guru mempunyai peran dalam memahami kondisi peserta didik serta membuat media yang kreatif dan inovatif dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan multimedia interaktif diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada. Selain itu, bentuk dari multimedia interaktif adalah file digital yang bisa dioperasikan di *handphone* atau pada umumnya dalam bentuk CD jadi dapat memudahkan guru karena mudah dibawa dan digunakan dalam proses mengajar.

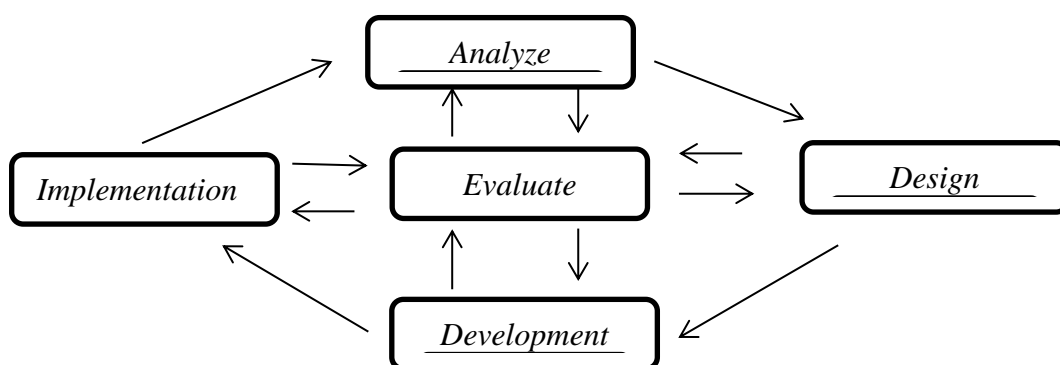
Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diajukan penelitian dengan judul: "Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Macam-Macam Gaya Antara lain: Gaya Otot, Gaya Listrik, Gaya Magnet, Gaya Gravitasi dan Gaya Gesek Siswa Kelas IV Sekolah Dasar".

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan (R&D) Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Richey dan Kelin dalam buku Sugiyono (2017: 28-29) menyatakan bahwa: "Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana dalam membuat rancangan suatu produk, mengreembangkan/memproduksi rancangan, dan mengevaluasi kinerja produk, dengan tujuan dapat memperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar dalam membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non pembelajaran".

Penelitian menggunakan pengembangan model ADDIE karena menurut Tegeh, dkk. (2014: 42-43) model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE salah satu model pembelajaran yang sistematis. Pemilihan model ini didasari bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya memecahkan suatu masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar.

Pada tahap *Analysis* yaitu menganalisis kompetensi yang dituntut pada peserta didik, menganalisis karakter peserta didik tentang pengetahuan dan keterampilannya, dan menganalisis materi yang sesuai dengan tuntutan kompetensi. Tahap *design* merancang dalam pembuatan produk. Tahap *Development* kegiatan pembuatan produk. Tahap *Implementation* hasil pengembangan akan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya media terhadap kualitas pembelajaran. Tahap *Evaluation* pada tahap terakhir ini adalah melakukan penilaian terhadap produk. Berikut ini bagan pengembangan model ADDIE dalam Tegeh, dkk. (2014: 42).



Gambar 1.1 Tahapan ADDIE Model
Sumber: I Made Tegeh dkk., (2014: 42)

Penelitian ini dilaksanakan secara daring dikarenakan pada masa pandemi Covid-19. Penelitian ini dilakukan hanya sampai pada uji terbatas saja. Sampel pada uji terbatas dilakukan oleh 8 siswa kelas IV yang dipilih secara heterogen.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa angket dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui validitas dan kepraktisan terhadap multimedia interaktif. Angket ini terdiri atas angket validasi media, angket validasi materi, dan angket kepraktisan untuk guru dan siswa. Tes digunakan untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif yang digunakan kepada siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui dan mengolah data mengenai validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Tahap-tahap teknik analisis data yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

A. Analisis Data Angket

Analisis ini mencakup analisis data Kevalidan dan analisis data kepraktisan.

1. Kevalidan

Keterangan:

X = nilai aspek validitas

Tabel 1.1 Kriteria Kepraktisan

Skor Kuantitatif	Skor Kualitatif	Keterangan
X = 5	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
4 ≤ x < 5	Valid	Revisi kecil
3 ≤ x < 4	Cukup Valid	Revisi sedang
2 ≤ x < 3	Tidak Valid	Revisi besar
1 ≤ x < 2	Sangat tidak Valid	Tidak dapat digunakan

Hobri (2010: 53)

2. Kepraktisan

Keterangan:

X = nilai aspek Kepraktisan

Tabel 1.2 Kriteria Kepraktisan

Skor Kuantitatif	Skor Kualitatif	Keterangan
X = 5	Sangat praktis	Tidak perlu revisi
4 ≤ x < 5	Praktis	Revisi kecil
3 ≤ x < 4	Cukup praktis	Revisi sedang
2 ≤ x < 3	Tidak praktis	Revisi besar
1 ≤ x < 2	Sangat tidak praktis	Tidak dapat digunakan

Hobri (2010: 53)

B. Analisis Data Keefektifan

Data keefektifan diperoleh dari hasil soal *post-test* peserta didik. Data keefektifan didapatkan dengan melakukan langkah-langkah menurut Riduwan (2013:39) berikut ini.

- 1) Menghitung skor hasil *post-test* setiap peserta didik.
- 2) Menghitung nilai setiap peserta didik menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai hasil tes individu} = \frac{\text{jumlah skor jawaban benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

- 3) Menghitung rata-rata hasil tes peserta didik dalam satu kelas, dengan rumus berikut:

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\text{jumlah nilai tes peserta didik}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

- 4) Mengkonversikan hasil perhitungan menjadi bentuk kualitatif dengan kategori skala *likert*. Hal ini, dilakukan untuk mengetahui kemampuan akademik peserta didik secara klasikal yaitu berikut ini.

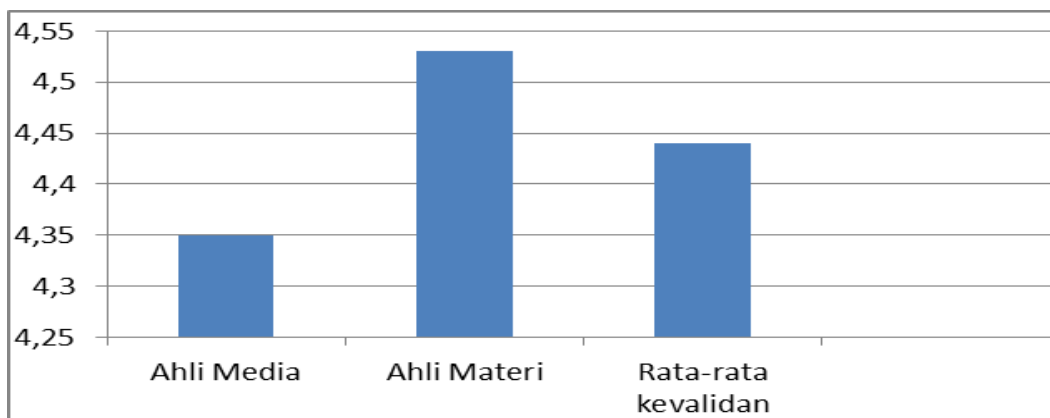
Tabel 1.3 Kriteria Keefektifan

Presentase ketuntasan	Klasifikasi
$P > 80\%$	Sangat baik
$60\% \leq p < 80\%$	Baik
$40\% \leq p < 60\%$	Sedang
$20\% \leq p < 40\%$	Buruk
$p \leq 20\%$	Sangat kurang

Widoyoko (2013: 242)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Validasi Multimedia Interaktif



Gambar 1.2 Hasil Validasi Produk Media

Validasi multimedia interaktif dilakukan melalui validasi ahli media dan ahli materi. Aspek yang dinilai oleh validasi ahli yaitu mencakup aspek relevansi materi, aspek desain pembelajaran, dan kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan.

Berdasarkan gambar 1.2 hasil penilaian produk dari validasi ahli media mendapatkan skor sebesar 4,35 dan validasi oleh ahli materi mendapatkan skor 4,53. Total keseluruhan skor dari validasi media (produk) dari para ahli di rata-rata kemudian mendapatkan skor total sebesar 4,44 dengan kategori valid namun memerlukan revisi kecil.

Di samping itu terdapat pula masukan dari ahli media yang digunakan untuk menunjang pengembangan media interaktif yaitu 1)

Tombol kurang konsisten tombol menu materi dengan tombol back, 2) Pada bagian soal belum ada tempat untuk menuliskan jawaban, dan 3) Profil mahasiswa dan pembimbing. Adapun desain akhir multimedia interaktif yaitu dipaparkan pada gambar sebagai berikut.



Gambar 1.3 tombol back sebelum divalidasi



Gambar 1.4 tombol back sesudah divalidasi



Gambar 1.5 soal sebelum divalidasi



Gambar 1.6 soal setelah divalidasi

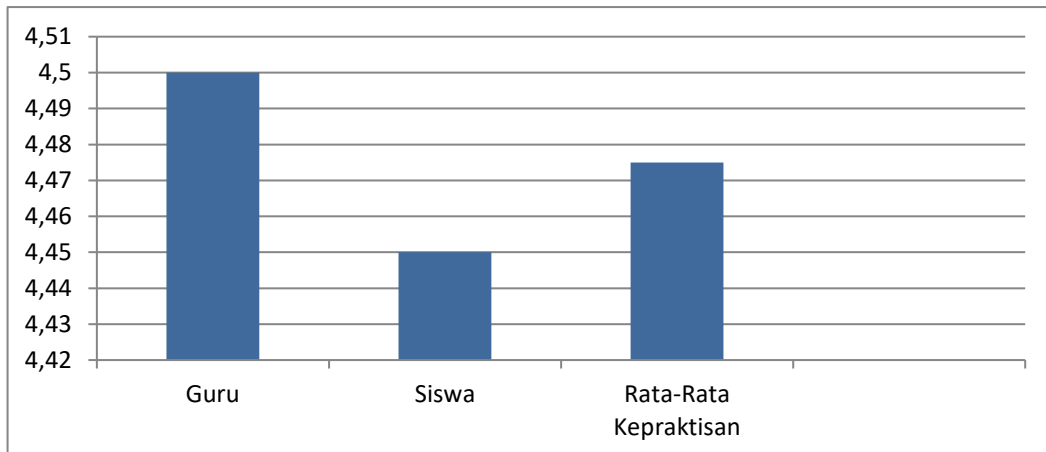


Gambar 1.7 menu utama sebelum divalidasi



Gambar 1.8 penambahan profil setelah divalidasi

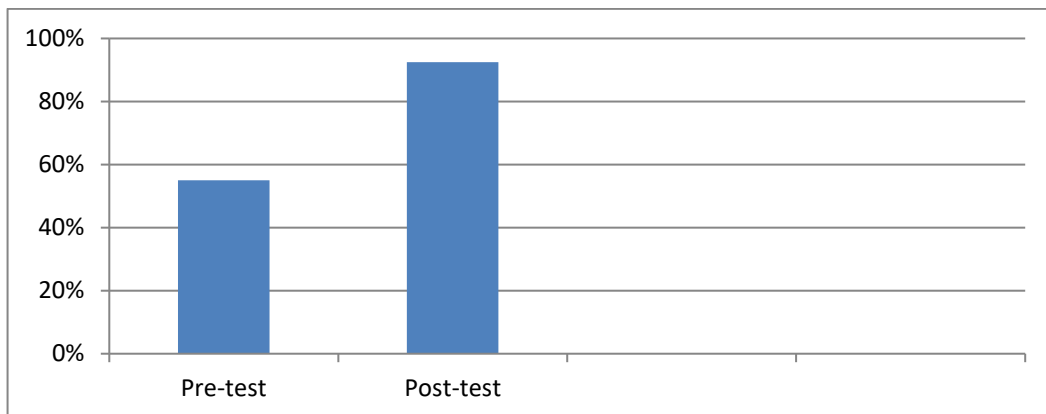
B. Hasil Uji Kepraktisan Multimedia Interaktif



Gambar 1.9 Kepraktisan Multimedia Interaktif

Berdasarkan gambar 1.9 hasil angket respon guru mendapat skor sebesar 4,5 dan angket respon siswa mendapatkan skor 4,45. Total keseluruhan skor dari angket respon siswa dan angket respon guru yaitu 8,95 kemudian rata-rata mendapatkan skor sebesar 4,475 dengan kategori praktis namun memerlukan revisi kecil.

C. Hasil Uji Keefektifan Multimedia Interaktif



Gambar 1.10 Hasil Keefektifan Multimedia Interaktif

Berdasarkan gambar 1.10 di atas menunjukkan hasil nilai rata-rata pre-test peserta didik kelas IV sebelum menggunakan media multimedia interaktif sebesar 55% dari hasil tersebut belum mencapai ketuntasan minimal (KKM) sebesar ≥ 75 dan juga ada yang sudah mencapai KKM. Keberhasilan dalam pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila sudah mencapai KKM. Setelah diberi perlakuan media pembelajaran multimedia interaktif nilai yang dihasilkan oleh peserta didik mengalami perubahan dapat dilihat pada hasil nilai post-test. Rata-rata hasil post-test mencapai 92,5%, yang berarti nilai tersebut $>$ dari KKM. Sesuai

dengan kriteria keefektifan pada tabel 1.3, maka multimedia interaktif dinyatakan efektif dengan hasil presentase P (92,5%) > 80%.

KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Prosedur pengembangan media multimedia interaktif pada materi macam-macam gaya siswa kelas IV sekolah dasar ini dilakukan dengan lima tahapan yaitu (1) melakukan analisis kebutuhan, (2) membuat desain media pembelajaran multimedia interaktif, (3) mengembangkan media multimedia interaktif, (4) mengimplementasikan media pembelajaran multimedia interaktif, dan (5) mengevaluasi akhir media pembelajaran multimedia interaktif.

Produk pengembangan media multimedia interaktif dinyatakan layak untuk digunakan, hal ini dapat diketahui dari hasil analisis produk menunjukkan tingkat kevalidan mencapai 4,44 dengan kategori valid revisi kecil, kepraktisan mencapai 4,475 dengan kategori praktis revisi kecil, dan keefektifan mencapai 92,5% dengan kategori sangat efektif.

b. Saran

Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran saat mengajar guna untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Khususnya saat menerangkan materi yang membutuhkan contoh konkret seperti materi macam-macam gaya.

DAFTAR RUJUKAN

- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.
- Leksana, Dinar Mahdalena, Mungin Eddy Wibowo dan Imam Tadjri. 2013. *Pengembangan Modul Bimbingan Karir Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa*, Jurnal Bimbingan Konseling Volume 2 (1). Semarang: journal.unnes.ac.id
- Putra, Ilham Eka. 2014. *Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif*, Jurnal Teknoif Volume 1 (2). Padang: ejournal.itp.ac.id
- Riduwan. 2010. *Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Subali, Bambang dan Siti Mariyam. 2013. *Pengembangan Kreativitas Keterampilan Proses Sains Dalam Aspek Kehidupan Organisme Pada Mata Pelajaran IPA SD*, Jurnal Cakrawala Pendidikan (3). Yogyakarta: journal.uny.ac.id

- Sugiyono. 2017. Metodologi Penelitian dan Pengembangan. Bandung: Alfabeta
- Tegeh, I Made, I Nyoman Jampel dan Ketut Pudjawan. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. Teknik Menyusun Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Tindak Ilokusi Direktif Pada Iklan Layanan Masyarakat Pandemi Covid-19 Di Kota Kediri Tahun 2020

M. Misbachul Munir¹, Sempu Dwi Sasongko², Marista Dwi Rahmayantis³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

Muhammadmisbachul23@gmail.com¹, sempu@unpkediri.ac.id²,
maristadwi@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

Advertising as a means of promoting goods, ideas, and ideas is unique, especially in the use of language. Public service advertisements have a unique language, many have sprung up as a result of the spread of the Covid-19 virus. This research emphasizes on the forms of requestive, quesitive, prohibitive, requiremen, permissive, and advisory directive illocutionary acts and to find out the functions used, such as command, request, forbid, etc. The objectives of this study are: (1) To describe the form of directive illocutionary acts contained in the Covid-19 pandemic public service advertisement in Kediri City, and (2) To describe the function of directive illocutionary acts in public service advertisements for the Covid-19 pandemic in the city of Kediri. This type of research is qualitative research. The object and data are directive illocutionary acts on public service advertisements for the Covid-19 pandemic in the City of Kediri. Data collection using documentation techniques. The results of this study were (1) found that the directive illocutionary acts were requestive, quesitive, requiremen, prohibitive, permissive, and advisory with the most dominant requestive directive illocutionary acts; (2) directive illocutionary acts have several functions, namely the functions of orders, requests, appeals, invitations, permits, prohibitions, and suggestions, with the most dominant and most explicit command functions being realized.

Keywords: direktif illocutionary speech act, public service advertisement

ABSTRAK

Iklan sebagai sarana mempromosikan barang, ide, dan gagasan memiliki keunikan, terutama dalam penggunaan bahasa. Iklan layanan masyarakat memiliki keunikan bahasa banyak bermunculan sebagai dampak merebaknya virus Covid-19. Penelitian ini ditekankan pada bentuk tindak ilokusi direktif requesitif, quesitif, prohibitif, requiremen, permisif, dan advisoris dan untuk mengetahui fungsi yang digunakan, seperti fungsi perintah, memohon, melarang, dll. Tujuan penelitian ini yakni: (1) Mendeskripsikan bentuk tindak ilokusi direktif yang terdapat pada iklan layanan masyarakat pandemi Covid-19 di Kota Kediri, dan (2) Mendeskripsikan fungsi tindak ilokusi direktif pada iklan layanan masyarakat pandemi Covid-19 di kota Kediri. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Objek dan datanya adalah tindak ilokusi direktif pada iklan layanan masyarakat pandemi Covid-19 di Kota Kediri. Pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah (1) ditemukan tindak ilokusi direktif berupa requesitif, quesitif, requiremen, prohibitif, permisif, dan advisoris dengan tindak ilokusi direktif requesitif paling dominan; (2) tindak ilokusi direktif memiliki beberapa fungsi, yaitu fungsi perintah, permohonan, imbauan, ajakan, mengizinkan, larangan, dan anjuran, dengan fungsi perintah paling dominan serta terbanyak diwujudkan secara eksplisit.

Kata Kunci: Tindak ilokusi direktif, iklan layanan masyarakat

PENDAHULUAN

Iklan sebagai bentuk komunikasi secara umum dimaksudkan untuk menyampaikan informasi, baik berupa gagasan, produk, maupun jasa. Selain itu, iklan hadir di tengah-tengah masyarakat juga dimaksudkan untuk mempengaruhi, mengedukasi, dan mengharapkan publik melakukan sesuatu seperti yang tertera dalam iklan.

Secara umum iklan dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni iklan komersial dan iklan nonkomersial. Seperti dinyatakan oleh Lee (2011: 3-4), bahwa periklanan adalah komunikasi komersial dan nonkomersial tentang sebuah organisasi dan produk yang ditransmisikan ke suatu khalayak target melalui media yang bersifat massal seperti televisi, radio, koran, majalah, *direct mail* (pengeposan langsung), reklame, atau kendaraan umum. Jenis iklan yang kedua ini dibuat untuk keuntungan sosial, tidak mencari keuntungan komersial atau bisnis. Termasuk jenis iklan ini adalah iklan layanan masyarakat. Disebut sebagai iklan layanan masyarakat karena iklan ini dirancang untuk kepentingan dan kesejahteraan masyarakat.

Iklan layanan masyarakat selain tidak komersial juga tidak besar biayanya. Iklan layanan masyarakat dapat disiarkan melalui media cetak ataupun elektronik untuk tujuan memperkenalkan, memasyarakatkan, dan atau mempromosikan suatu gagasan, cita-cita, anjuran, dan atau pesan-pesan lainnya kepada masyarakat untuk memengaruhi khalayak agar berbuat dan atau bertingkah laku sesuai dengan pesan iklan tersebut (Dwihantoro dalam Santoso 2015:5). Iklan-iklan yang berisi: ajakan, himbuan atau kampanye sosial mudah dibuat oleh masyarakat. Untuk itu, organisasi masyarakat tingkat bawah seperti Rukun Tetangga (RT) maupun Rukun Warga (RW) pun mampu dan dapat membuat iklan jenis ini.

Terlebih di kondisi seperti saat ini, pandemi *Covid-19* terus merebak di seluruh benua; tidak terkecuali seluruh wilayah Indonesia terjangkit wabah tersebut. Dalam kondisi seperti ini, kepedulian masyarakat muncul. Seluruh daerah, seluruh kelurahan atau desa masyarakatnya ikut ambil bagian. Hal ini dapat dilihat dari munculnya iklan layanan masyarakat tentang *Covid-19*. Mereka menyatakan kepeduliannya melalui sarana iklan yang mereka buat bersama.

Tidak terkecuali masyarakat di kota Kediri. *Covid-19* pertama kali menyebar ke Kota Kediri tercatat 28 Maret 2020. Dari hari ke hari pasien terus bertambah, 05 Februari 2021 pasien terkonfirmasi positif berjumlah 1059 orang sedangkan pasien meninggal tercatat 105 orang (https://www.instagram.com/p/CK7jRJSJH_IF/?igshid=e3uqkypiicbu).

Kondisi seperti ini menyebabkan muncul gerakan masyarakat peduli corona. Salah satunya adalah pembuatan dan pemasangan spanduk. Mereka membuat dan memasang iklan mereka di tiap-tiap gang-gang di kampungnya. Iklan "*Covid-19*" baik yang besar maupun yang kecil dibuat

dengan berbagai kreasi, baik isi maupun bahasanya. Secara umum, iklan layanan masyarakat *Covid-19* menyajikan pesan-pesan sosial. Selain itu, iklan ini juga mengandung ancaman dengan berbagai variasi.

Fakta seperti ini menarik untuk dikaji terutama perihal iklan layanan masyarakat tentang corona atau *Covid-19* yang dibuat masyarakat. Dipilihnya iklan pandemi *Covid-19* berdasarkan dua pertimbangan. Pertama, iklan layanan masyarakat *Covid-19* merupakan hasil kreasi masing-masing kelompok masyarakat. Keragaman isi dan redaksi mencerminkan pembuat dan pemiliknya. Oleh karena itu, iklan layanan masyarakat tentang *Covid-19* di Kota Kediri dipilih menjadi objek penelitian.

Kedua, sebagai iklan layanan masyarakat tentang *Covid-19* di Kota Kediri memiliki ciri-ciri khas yang mencerminkan pembuatnya. Pemakaian bahasa iklan layanan masyarakat tersebut mencerminkan tindak tutur pemiliknya. Untuk itu, masalah ini menarik untuk dikaji menggunakan pendekatan tindak tutur (*speech act*).

Ketiga, iklan layanan masyarakat tentang *Covid-19* di Kota Kediri, ternyata memiliki kekhasan. Salah satu diantaranya adalah tentang larangan dan perintah. Kata atau kalimat larangan dan perintah dalam iklan tersebut akan diteliti berdasarkan kajian tindak tutur direktif.

Tidak hanya itu, dalam penyusunan penelitian ini, peneliti mendapat inspirasi dan referensi dari penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan latar belakang masalah dalam penelitian ini. Terdapat dua penelitian yang menjadi inspirasi dan referensi penulis, yang pertama penelitian yang dilakukan oleh Dawam Setia Nugraha dan Septina Sulityaningrum, 2018, "Tindak Tutur Direktif Dalam Iklan Layanan Masyarakat Di Media Televisi Dan Kemungkinan Efeknya". Penelitian tersebut fokus untuk meneliti tindak tutur direktif yang ada dalam iklan layanan masyarakat di media televisi. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu meneliti tindak direktif pada iklan layanan masyarakat, namun ada perbedaan pada objeknya, penelitian ini objeknya terletak pada iklan layanan masyarakat mengenai pandemi *Covid-19* sedangkan penelitian tersebut pada iklan layanan masyarakat di televisi.

Kemudian penelitian kedua yang menjadi inspirasi dan referensi penulis yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yuli Nirwanti, 2017, "Analisis Tindak Tutur Representatif dan Direktif Pada Iklan Layanan Masyarakat Pada Radio Fortuna FM Kutoharjo Periode Tahun 2012-2016 dan Skenario Pembelajarannya Di Kelas XII SMA". Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu meneliti tindak tutur ilokusi direktif pada iklan layanan masyarakat, namun perbedaannya penelitian tersebut fokus pada tindak tutur representatif dan direktif dengan objeknya iklan layanan masyarakat pada radio Fortuna FM Kutoharjo periode tahun 2012-2016 serta untuk skenario pembelajaran di kelas XII SMA, sedangkan penelitian ini hanya fokus pada tindak tutur ilokusi direktif dengan objeknya berupa iklan layanan masyarakat

mengenai pandemi *Covid-19* dan juga tidak digunakan untuk skenario pembelajaran.

Keunggulan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu iklan layanan masyarakat berisi permintaan, bertanya, perintah, larangan, pemberian izin, dan nasihat, sehingga sesuai dengan maksud tindak tutur direktif, serta fungsi dari tindak tutur direktif pada iklan layanan masyarakat mengenai pandemi *Covid-19* di Kota Kediri yang belum pernah diteliti.

Berdasarkan pertimbangan hal tersebut, ditampilkan penelitian berjudul, "Tindak Ilokusi Direktif Pada Iklan Layanan Masyarakat Pandemi *Covid-19* Di Kota Kediri Tahun 2020." Diharapkan penelitian ini mampu mendeskripsikan secara lengkap dan benar tentang perilaku tindak direktif yang terdapat pada iklan layanan masyarakat pandemi *Covid-19* di Kota Kediri pada tahun 2020.

METODE

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan ancangan teori pragmatik. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berobjek pemakaian bahasa (Indonesia) pada iklan layanan masyarakat (ILM) pencegahan virus *Covid-19* di Kota Kediri. Oleh karena itu, pendekatan kualitatif relevan digunakan untuk mendeskripsikan pemakaian bahasa tuturan pada iklan. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan pendekatan pragmatik dengan pertimbangan bahwa objek penelitian adalah tindak tutur ilokusi (direktif) yang terdapat pada iklan layanan masyarakat pandemi *Covid-19* di Kota Kediri. Masalah ini merupakan bagian pembahasan ilmu pragmatik mengenai tindak tutur.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Seperti terlihat pada judul, "Tindak Ilokusi Direktif Pada Iklan Layanan Masyarakat Pandemi *Covid-19* di Kota Kediri," bahwa penelitian ini dilakukan di Kota Kediri. Artinya, penelitian ini mengamati iklan-iklan yang menyangkut pencegahan dan penanganan virus *Covid-19* di beberapa lingkungan kelurahan, baik di Kecamatan Mojoroto, Kecamatan Kota, maupun Kecamatan Pesantren di kota Kediri.

b. Waktu Penelitian

Penelitian sebagai sebuah proses mencakup proses penetapan judul, pengumpulan data, analisis data, dan proses pelaporan hasil penelitian. Oleh karena itu, waktu penelitian relatif cukup panjang. Penelitian ini dilakukan kurang lebih selama enam bulan, yakni bulan Januari sampai dengan Juni 2021.

c. Teknik Pengumpulan Data

Adapun langkah-langkah operasional pengumpulan data pada penelitian ini meliputi: (1) Memfoto iklan layanan masyarakat mengenai *Covid-19* di beberapa wilayah di kota Kediri; (2) Mencetak hasil kegiatan (1) sehingga diperoleh lembar-lembar foto iklan; (3) Mengidentifikasi kata-kata yang mengandung tindak tutur ilokusi direktif dan menandai; (4) Membaca ulang hasil kegiatan (3) untuk memastikan calon data; (5) Mencatat hasil kegiatan (4) ke dalam kartu-kartu data dan memberi kode-kode; (6) Mengkasifikasi data tindak ilokusi direktif: requesitif, quesitif, requiremen, prohibitif, permisif, atau advisoris; (7) Menyusun tabel berdasarkan masing-masing jenis tindak ilokusi direktif, sehingga diperoleh keenam tabel seperti terlihat dalam lampiran.

d. Teknik Analisis Data

Penentuan teknik analisis data perlu memperhatikan unsur penelitian berupa tujuan penelitian, karakteristik data, dan kemudahan pelaksanaan. Data penelitian ini termasuk data kualitatif sedangkan tujuan penelitian ini adalah pendeskripsian tindak tutur direktif kalimat-kalimat iklan layanan masyarakat. Oleh karena itu teknik analisis data penelitian ini berupa analisis kualitatif. Adapun langkah-langkah analisis data meliputi: (1) Memaknai setiap data dengan cara membaca secara seksama kalimat dalam kartu data; (2) Menacatat hasil kegiatan (1) pada sisi bagian lain dari kartu data; (3) Menarik simpulan dengan cara mencocokkan teori tindak tutur direktif dengan temuan-temuan dari kegiatan (1) dan (2).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Bentuk Ilokusi Direktif pada Iklan Layanan Masyarakat Pandemi *Covid-19* di Kota Kediri Tahun 2020

Berdasarkan data yang terkumpul bentuk ilokusi direktif iklan layanan masyarakat relative cukup bervariasi, yakni terdapat enam (6) jenis tindak ilokusi direktif. Sebagaimana terlihat pada tabel (3.1) berikut.

Tabel 3.1 Rekapitulasi Jenis dan Jumlah Tindak Tutur Ilokusi Direktif pada Iklan Layanan Masyarakat Pandemi *Covid-19* di Kota Kediri Tahun 2020.

No.	Jenis Tindak Ilokusi Direktif	Frekuensi	Jumlah(%)
1.	Requesitif	18	28%
2.	Quesitif	1	1,5%
3.	Requiremen	14	22%

4.	Prohibitif	16	25%
5.	Permisif	1	1,5%
6.	Advisoris	14	22%
Jumlah		64	100%

Dari data yang tertera pada tabel (3.1) diperoleh informasi bahwa dalam iklan layanan masyarakat pandemi *Covid-19* ternyata tindak ilokusi direktif requesitif merupakan tindak ilokusi direktif terbanyak, yakni berjumlah 18 data (28%). Tindak ilokusi prohibitif merupakan urutan kedua dengan jumlah 16 data (25%). Urutan ketinggannya berupa tindak ilokusi requiremen dan advisoris dengan jumlah masing-masing 14 data (22%). Adapun tindak ilokusi quesitif dan permisif merupakan tindak direktif paling sedikit, yakni masing-masing satu (1) data (1,5%).

2. Deskripsi Fungsi Ilokusi Direktif pada Iklan Layanan Masyarakat Pandemi *Covid-19* di Kota Kediri Tahun 2020.

Pada penelitian ini ditemukan tujuh (7) jenis fungsi atau makna (pragmatik) imperatif dan terdapat 1 jenis yang berbeda, yaitu ungkapan yang berbentuk pertanyaan sebagaimana pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Rekapitulasi Pengklasifikasian Data Dengan Fungsi Tindak Tutur Ilokusi Direktif.

No	Tindak Ilokusi Direktif	Jenis Fungsi														Jumlah		
		Perintah		Permohonan		Himbauan		Ajakan		Mengizinkan		Larangan		Anjuran		Eks	Imp	
		Eks	Imp	Eks	Imp	Eks	Imp	Eks	Imp	Eks	Imp	Eks	Imp	Eks	Imp			
1.	Requesitif	-	-	5	1	9	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	16	2
2.	Quesitif	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-
3.	Requiremen	13	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	13	1
4.	Prohibitif	2	1	-	-	-	1	-	-	-	-	7	5	-	-	-	9	7
5.	Permisif	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	1
6.	Advisoris	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7	6	8	6	6
Total		16	2	5	1	10	2	2	-	-	1	7	5	7	6	47	17	
		18		6		12		2		1		12		13		64		
Presentase		28,12%		9,37%		18,75%		3,13%		1,56%		18,75%		20,32%		100%		

Keterangan:

Eks : eksplisit

Imp : implisit

Dari tabel (3.2) diperoleh informasi bahwa tindak ilokusi direktif, yakni: requesitif, requiremen, prohibitif, dan advisoris mayoritas dinyatakan secara eksplisit, yakni sejumlah 47 data (73,44%) sedangkan tindak ilokusi direktif yang dinyatakan secara implisit berjumlah 17 data (26,56%). Apabila dilihat dari fungsi tindak tutur direktif yang terbanyak dan dinyatakan secara eksplisit berupa perintah, yakni 16 data (25%). Urutan kedua fungsi himbauan yang dinyatakan secara eksplisit berjumlah 10 data (15,62%). Fungsi larangan dan anjuran yang dinyatakan eksplisit masing-masing berjumlah 7 data (10,93%). Adapun tindak tutur direktif yang dinyatakan

secara implisit adalah fungsi larangan dan anjuran, yakni masing-masing berjumlah 5 data (7,81%) dan 6 data (9,37%).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan paparan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tindak tutur ilokusi direktif pada iklan layanan masyarakat pandemi *Covid-19* di Kota Kediri tahun 2020 ditemukan bentuk-bentuk: tindak ilokusi direktif requesitif, quesitif, requiremen, prohibitif, permisif, dan advisoris.

Diantara bentuk tindak ilokusi direktif, tindak ilokusi direktif requesitif merupakan tindak ilokusi direktif terbanyak, yakni berjumlah 18 data (28%). Tindak ilokusi prohibitif merupakan urutan kedua dengan jumlah 15 data (24%). Urutan ketinggannya berupa tindak ilokusi requiremen dan advisoris dengan jumlah masing-masing 14 data (22%). Adapun tindak ilokusi quesitif dan permisif merupakan tindak direktif paling sedikit, yakni masing-masing satu (1) data (2%).

Dilihat dari fungsi tindak ilokusi direktif iklan layanan masyarakat tentang pandemi *Covid-19* di Kota Kediri memiliki enam (6) fungsi, yakni: perintah, permohonan, himbauhan, ajakan, mengizinkan, larangan, dan anjuran. Dari keenam fungsi tersebut ternyata fungsi perintah merupakan fungsi yang paling dominan, dan diikuti fungsi himbauhan. Urutan ketiganya adalah fungsi larangan dan anjuran, sedangkan fungsi permohonan, mengizinkan, dan larangan relatif sedikit.

Fungsi-fungsi tindak tutur direktif iklan layanan masyarakat tentang pandemi *Covid-19* di Kota Kediri tersebut mayoritas dinyatakan secara eksplisit, relatif sedikit yang dinyatakan secara implisit. Hal ini menandakan bahwa iklan layanan masyarakat tentang pandemi *Covid-19* di Kota Kediri cenderung eksplisit, baik perintah, himbauhan, larangan, maupun anjuran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan dan sebagai upaya mengembangkan proses penelitian, peneliti mengemukakan beberapa saran. Pertama, saran untuk calon peneliti, bahasa iklan ciptaan masyarakat relatif menarik untuk diteliti tentu dengan sudut pandang yang lain. Misalnya penggunaan gaya bahasa, sebab iklan layanan masyarakat mencerminkan cermin pembuatnya. Perlu pula dikaji efektivitas bahasa iklan layanan masyarakat tentang pandemi *Covid-19*.

Kedua, temuan ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian dalam pembelajaran mata kuliah pragmatik dan juga bahan kajian penulisan kreatif terutama pembuatan iklan.

DAFTAR RUJUKAN

- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. 2010. *Sosiolinguistik: pengenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djadjasudarma, Fatimah. 2012. *Wacana dan Pragmatik*. Bandung: Refika Aditama.
- Ibrahim, Abd. Syukur. 1993. *Kajian Tindak Tutur*. Surabaya: Usaha Nasional Surabaya.
- Lee, Monle dan Carla Johnson. 2011. *Prinsip-Prinsip Periklanan Dalam Perspektif Global*. Jakarta: Kencana.
- Leech, Geoffrey. 2015. *Prinsip-Prinsip Pragmatik*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Nirwanti, Yuli. 2017. *Analisis Tindak Tutur Representatif Dan Direktif Pada Iklan Layanan Masyarakat Pada Radio Fortuna FM Kutoarjo Periode Tahun 2012-2016 Dan Skenario Pembelajarannya Di Kelas XII SMA*. Skripsi, tersedia: <http://www.repository.umpwr.ac.id>, diunduh 19 September 2020.
- Nugraha, Dawam Setia dan Septina Sulistyanningrum. 2018. *Tindak Tutur Direktif Dalam Iklan Layanan Masyarakat Di Media Televisi Dan Kemungkinan Efeknya*. Jurnal Sastra Indonesia, 7(1), 10-20, tersedia: <http://www.journal.unnes.ac.id>, diunduh 26 Oktober 2020.
- KBBI Daring. 2006. *Perintah*. Kemendikbud, tersedia: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Perintah>, Diakses 06 Juli 2021.
- Pujiyanto. 2013. *Iklan Layanan Masyarakat*. Yogyakarta: CV Andi Offset. IPusnas. (Online), diakses 26 Januari 2021.
- Rahardi, Kunjana. 2005. *Pragmatik: Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Rohmadi, Muhammad. 2014. *Belajar Bahasa Indonesia*. Surakarta: Cakrawala Media.

- Santoso, Hari. 2015. *Upaya Meningkatkan Minat Dan Budaya Membaca Buku Melalui Iklan Layanan Masyarakat*. Library UM, (1), 1-19, tersedia: <http://www.digilib.um.ac.id>, diunduh 26 Oktober 2020.
- Sarofi, Amri. 2010. *Tindak Tutur Direktif Dalam Poster Iklan Layanan Masyarakat Polres Jember*. Skripsi, tersedia: <http://www.repository.unej.ac.id>, 19 September 2020.
- Sudaryanto. 1988. *Metode Linguistik: Metode dan Aneka Teknik Pengumpulan Data*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, tersedia: <http://booksc.org>, diunduh 24 Oktober 2020.
- Surianti, dkk. 2019. *Tindak Tutur Ilokusi Sebagai Media Penyampaian Pesan Sosial Pada Iklan Layanan Masyarakat*. Celebes Linguistik Of Journal, 1(2), 11-18, tersedia: <http://www.journal.lldikti9.id>, diunduh 19 September 2020.
- Undang-Undang RI Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran*. Komisi Penyiaran Indonesia. (Online), tersedia: <http://www.kpi.go.id>, diunduh 19 Maret 2021
- Yule, George. 2006. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Pengaruh Verbal *Bullying* Terhadap *Self Esteem* Siswa Kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri

Puan Nur Jannah¹, Novi Nitya Santi², Ilmawati Fahmi Imron³

PGSD, FKIP, UN PGRI KEDIRI

puannurjannah29@gmail.com¹, Nopheesanti@gmail.com²,

Ilmawati@unpgr.ac.id³

ABSTRACT

School is a place to gain knowledge and build character, often a place for bullying practices to grow. Verbal bullying or bullying with words that we usually only take lightly can have a very negative impact on a person's psychology. The purpose of the study was to explain the effect of verbal bullying on the self-esteem of fifth grade students at SDN Mrican 1 Kediri City. In this study, the results are expected to be useful in providing important information for related parties and as a reference for further research. The method used in this research is correlational quantitative method. This research was conducted at SDN Mrican 1 Kediri City. In this study the population is grade 2 to grade 5. Sampling is by using purposive sampling technique. The sample used is grade 5 students, totaling 33 students. Data retrieval is done by observation, questionnaires, and interviews. Based on hypothesis testing using simple linear regression analysis, the results obtained are $0.000 < 0.05$. Thus, H_0 in this study was rejected and H_a was accepted, meaning that verbal bullying affected the self-esteem of fifth graders at Mrican 1 State Elementary School, Kediri City.

Keywords: Verbal Bullying, Self Esteem

ABSTRAK

Sekolah adalah tempat menimba ilmu dan pembentukan karakter, sering menjadi tempat tumbuhnya praktek-praktek bullying. Verbal *bullying* atau perundungan dengan kata-kata yang biasanya kita hanya menganggap ejekan remeh bisa saja sangat berdampak pada psikologis seseorang. Tujuan penelitian adalah untuk menjelaskan tentang pengaruh verbal *bullying* terhadap self esteem siswa kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri. Dalam penelitian ini hasil yang diharapkan dapat bermanfaat memberikan informasi penting bagi pihak-pihak terkait maupun sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya. Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah metode kuantitatif korelasional. Penelitian ini dilakukan di SDN Mrican 1 Kota Kediri. Dalam penelitian ini populasinya merupakan siswa kelas 2 sampai kelas 5. Pengambilan sampel adalah dengan menggunakan teknik *sampling purposive*. Sampel yang digunakan merupakan siswa kelas 5 yang berjumlah 33 siswa. Pengambilan data yang dilakukan yaitu observasi, angket, dan wawancara. Berdasarkan uji hipotesis memakai analisis regresi linier sederhana diperoleh hasil $0,000 < 0,05$. Dengan demikian H_0 dalam penelitian ini ditolak dan H_a diterima, artinya verbal *bullying* mempengaruhi self esteem siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Mrican 1 Kota Kediri.

Kata Kunci: Verbal Bullying, Self Esteem

PENDAHULUAN

Kenyamanan dalam lingkungan sekolah dan pada saat kegiatan belajar mengajar menjadi perhatian pada lingkungan pendidikan. Maraknya kasus kekerasan pada anak di sekolah membuat prihatin bagi

pendidik dan orang tua. Sekolah adalah tempat menimba ilmu dan pembentukan karakter, sekarang sering menjadi tempat tumbuhnya praktek-praktek *bullying*. Menurut (Kesuma 2014: 15) *bullying* adalah suatu perilaku agresif yang sifatnya negatif pada individu atau sekelompok orang yang secara sering dilakukan dengan sengaja untuk menyakiti orang lain baik secara fisik ataupun mental karena adanya penyalahgunaan ketidakseimbangan kekuatan. Menurut (Chakrawati 2015:11)" *bullying* berasal dari kata '*bully*' yang artinya penggertak atau orang yang mengganggu orang lain yang lemah. Berdasarkan pendapat tersebut *bullying* adalah suatu tindakan, sedangkan '*bully*' adalah pelakunya. Menurut beberapa pendapat diatas bisa disimpulkan *bullying* adalah suatu tindakan yang sifatnya menyimpang yang didasari adanya kesenjangan kekuatan berupa kekerasan fisik dan psikis terhadap individu atau sekelompok orang yang dilakukan berkali-kali dengan sengaja yang bertujuan untuk mengancam, melukai, membuat tidak nyaman dan merugikan orang lain.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menjelaskan perkara pelanggaran hak anak dalam bidang pendidikan Januari sampai April 2019, secara umum paling banyak terjadi pada perkara *bullying*. Contoh kasus lain adalah yang terjadi pada Selasa 13 Agustus 2019, siswa kelas tiga di sebuah Sekolah Dasar di Bengkulu terkena ejekan anak haram dari salah satu anggota keluarganya. Dampaknya siswa tersebut merasa stres dan tertekan sebagai akibatnya korban yang padahal sebelumnya ini selalu mendapat ranking di kelas tiba-tiba nilainya turun dan tidak mau masuk sekolah. Dari beberapa jenis perundungan atau *bullying*, salah satu jenis perundungan yang paling umum dan mudah digunakan untuk menindas seseorang adalah verbal *bullying*. Verbal *bullying* dapat terjadi pada lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan pergaulan. Perilaku verbal *bullying* menurut "Chakrawati (2015: 14)" diantaranya mengejek, mencaci, menggosip, memaki, membentak, dan lain sebagainya. Beberapa faktor siswa yang menjadi korban verbal *bullying* diantaranya perbedaan kebiasaan, minat, status sosial, gaya berpakaian, warna kulit, cara berbicara dan lain sebagainya.

Hasil observasi yang sudah dilakukan pada kelas 2 sampai kelas 5 untuk mengetahui kelas mana saja yang sering mendapat verbal *bullying*. Kesimpulan hasil observasi menunjukkan kelas yang sering mendapat verbal *bullying* adalah siswa kelas V. Perilaku verbal *bullying* yang sering ditemui yaitu melibatkan pemberian gelar kepada teman yang gelarnya jelek, gendut, bodoh, menyebut nama orang tua, memaki dengan berkata kotor dan lain-lain. Perilaku mengkerdikan seseorang dengan menggosipkan atau memfitnah yang dilakukan teman sebaya, tentunya juga memberi dampak pada korban juga. Dampak verbal *bullying* adalah gangguan psikologis pada korban. Contohnya korban merasa malu, gelisah, muram takut, tidak nyaman, self esteem rendah, kesepian, putus

asa. Menurut Edmonton (dalam Khariah, 2013) menunjukkan bahwa korban bullying cenderung mempunyai *low self esteem* (LSE). "Menurut Ghufroon dan Risnawita (2016)" *self esteem* merupakan evaluasi diri yang dilakukan seseorang terhadap dirinya yang berdasar pada hubungannya dengan orang lain. Aspek citra diri yang tidak dapat ditampilkan oleh korban, sehingga menjadi sasaran pelaku bullying. Siswa yang berulang kali diperlakukan dengan buruk dapat menyebabkan penilaian diri atau disebut juga *self esteem* yang rendah terhadap diri mereka sendiri dan orang lain. *Self esteem* merupakan semua perilaku orang terhadap diri mereka sendiri, positif atau negatif. Menurut (Baron dalam Sarwono, 2012) apabila seseorang menilai dirinya secara positif, maka orang tersebut akan memiliki keyakinan terhadap apa yang telah dilakukannya dan memperoleh hasil yang positif. Menurut (Sekol & Farrington, 2016) korban bullying pada dasarnya mempunyai harga diri yang rendah, sering merasa minder ketika berada di sekolah.

Oleh karena itu dari penjelasan diatas penting dilakukan penelitian dikarenakan masih ditemui perilaku verbal *bullying* di sekolah. Selain itu, penelitian tentang verbal *bullying* di Indonesia masih tergolong kurang. Tujuan dari penelitian ini merupakan untuk mengetahui pengaruh verbal *bullying* terhadap *self esteem* siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Mrican 1 Kota Kediri

METODE

Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif. "Menurut Sugiyono (2014: 7)" pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang memakai data penelitian berupa numerik dan memakai statistik untuk analisisnya. Teknik penelitian yang digunakan dalam adalah teknik penelitian korelasional. Penelitian kuantitatif korelasional merupakan penelitian dengan menggunakan metode statistik untuk mengukur pengaruh antara dua variabel atau lebih, tanpa mengubah, menambah atau memanipulasi data yang telah ada Creswell (2014).

Teknik penelitian korelasional bertujuan untuk mengetahui pengaruh verbal *bullying* terhadap *self esteem* siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Mrican 1 Kota Kediri. Lokasi penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Mrican 1 Kota Kediri. Populasi pada penelitian merupakan siswa kelas 2-5 Sekolah Dasar Negeri Mrican 1 Kota Kediri. Teknik pengambilan sampel dengan *sampling purposive*. "Menurut Sugiono (2016: 85)" metode *sampling purposive* merupakan teknik penentuan sampel menggunakan pertimbangan tertentu. Pertimbangan pengambilan sampel penelitian ini adalah peneliti sering menemui siswa kelas V yang mendapatkan verbal *bullying*. Sampel pada penelitian ini merupakan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Mrican 1 Kota Kediri yang jumlahnya 33 siswa.

Pada penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan merupakan observasi, menyebar angket, dan wawancara dengan siswa maupun guru. Penelitian ini mengumpulkan data awal dengan lembar observasi terkait verbal bullying yang dilakukan oleh siswa. Kemudian menyebarkan angket verbal *bullying* dan angket *self esteem* yang telah di validasi oleh ahli. Selanjutnya melakukan wawancara terhadap siswa dan guru wali kelas.

Teknik analisis data menggunakan bantuan spss versi 20. Teknik analisis data diawali uji validitas untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen. Setelah uji validitas selanjutnya uji realibilitas digunakan untuk melihat instrumen dalam penelitian reliabel. Selanjutnya uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas yaitu untuk melihat data berdistribusi normal atau tidak. Uji linieritas digunakan untuk melihat apakah variabel *verbal bullying* (X) dengan variabel *self esteem* (Y) mempunyai hubungan linear atau tidak. Analisis data dilanjutkan menggunakan uji hipotesis yaitu menggunakan analisis regresi sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel verbal *bullying* (X) terhadap variabel *self esteem* (Y). Kemudian dilanjutkan Uji t adalah untuk melihat apakah dalam model regresi variabel verbal *bullying* (X) berpengaruh signifikan terhadap *self esteem* (Y). Selanjutnya guna mengetahui seberapa besar pengaruh variabel verbal *bullying* (X) terhadap variabel *self esteem* (Y) adalah menggunakan koefisien determinasi. Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:
 H_0 : Tidak terdapat pengaruh verbal bullying terhadap self esteem pada siswa kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri.
 H_a : Terdapat pengaruh verbal bullying terhadap self esteem pada siswa kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri.

Dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Norma keputusan yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- Apabila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan nilai sig. $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil hitung dari beberapa pengujian dan wawancara dapat menunjukkan suatu kondisi penelitian terhadap variabel-variabel. Simpulan dari hasil pengujian adalah hasil uji validitas yang sudah dihitung dengan spss untuk sig.(2-tailed) adalah variabel X (verbal *bullying*), variabel Y (*self esteem*) yaitu $< 0,005$ diperoleh dari hasil atau nilai N=33 angka 33 mendapatkan nilai r_{tabel} 0,344. Hasil yang didapat dari uji reliabilitas telah didapat bahwa keseluruhan variabel X (verbal *bullying*), variabel Y (*self esteem*), memperoleh nilai cronbach's alpha $> 0,06$. Variabel X dengan nilai 0,743, variabel Y1 dengan nilai 0,758, dan variabel Y2 dengan

nilai 0,791 sehingga seluruh variabel dapat dikatakan reliabel. Hasil dari analisis deskriptif variabel X (verbal *bullying*) diperoleh 22 siswa mendapatkan skor angket dalam kategori tinggi yaitu 66,7%. Sedangkan 11 siswa mendapatkan skor angket dalam kategori sedang yaitu 33,3% dan tidak terdapat siswa yang mendapat skor rendah. Untuk Variabel Y (*self esteem*) diperoleh 5 siswa yang mendapatkan skor angket dalam kategori tinggi yaitu 15,2%. Sedangkan 15 siswa mendapatkan skor angket dalam kategori sedang yaitu 45,5% dan 13 siswa mendapatkan skor angket dalam kategori rendah yaitu 39,4%. Sementara untuk hasil uji R^2 mendapatkan nilai 0,356 untuk variabel X (verbal *bullying*) terhadap variabel Y (*self esteem*) sebesar 35,6% sedangkan sisanya 64,4% dapat dijelaskan oleh variabel yang lain tetapi tidak dijelaskan dalam peneliti ini.

Kemudian untuk hasil wawancara yang telah dilakukan dengan wali kelas V bahwa sangat banyak terjadi verbal *bullying*. Contohnya ada anak yang datang terlambat ke sekolah pasti anak-anak yang lain mengejek "bangkong-bangkong". Contoh lainnya ketika diberi tugas siswa-siswa yang pintar otomatis sudah bisa mengerjakan dan selesai terlebih dahulu, sedangkan siswa yang cara berpikirnya lambat pasti belum selesai dan siswa yang sudah selesai mengejek dengan "ngono ae kok gak iso". Upaya guru untuk mengatasi hal tersebut adalah guru selalu mengingatkan dan menasehati. Guru juga bekerja sama dengan kepala sekolah, guru agama, dan guru inklusi yang merupakan lulusan strata 2 psikologi untuk mengatasi siswa yang melakukan verbal *bullying* atau siswa yang menjadi korban verbal *bullying*. Hasil wawancara dengan siswa yang *self esteem* nya rendah adalah sering mendapat ejekan dari teman-temannya contohnya diejek ketika lupa membawa buku, mengejek dengan menyebut nama orang tua, di olok-olok pelit, mengejek yang berhubungan dengan fisik, mengejek ketika datang terlambat, dan lain sebagainya. Akibat perlakuan tersebut siswa mengaku merasa malu, minder, dan merasa tidak percaya diri dalam menjalani hari.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji analisis regresi sederhana, pada taraf signifikansi 5% nilai signifikansi yang diperoleh pada pengaruh verbal *bullying* terhadap *self esteem* yaitu sebesar $0,000 < 0,05$. Kemudian diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,136$ dan t_{tabel} dengan df 31 pada taraf signifikansi 5% yaitu 1,695. Dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,136 > 1,695$) artinya verbal *bullying* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *self esteem*. Dengan demikian H_0 pada penelitian ini ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa verbal *bullying* mempengaruhi *self esteem* siswa kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa jenis verbal bullying yang terdapat pada kelas V SDN Mrican 1 antara lain: mengejek, menjuluki, mengolok-olok, memaki, dan menghina, dll. Serta terdapat pengaruh verbal bullying terhadap *self esteem*. Perilaku verbal *bullying* tidak bisa diabaikan begitu saja karena dapat berdampak negatif terhadap perkembangan kepribadian korban.

2. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah dan Kepala Sekolah

Diharapkan pihak sekolah akan memperkuat pendidikan verbal *bullying*, misalnya dengan mengaitkannya dengan mata pelajaran, menyusun rencana sosialisasi verbal *bullying* untuk mencegah verbal *bullying* dan mengatasi verbal *bullying*. Sehingga dapat mengurangi atau memperkecil kemungkinan terjadinya verbal *bullying* di sekolah.

b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman guru tentang verbal *bullying* di sekolah dan guru lebih aktif dalam berinteraksi dengan siswa. Mengajarkan pendidikan karakter kepada siswa agar dapat lebih mengontrol diri, misalnya walaupun bercanda, tidak berbicara kasar kepada teman. Serta agar tidak menjadi korban atau pelaku verbal *bullying*, karena baik korban maupun pelaku akan berdampak negatif bagi siswa.

c. Bagi Siswa

Dapat menambah pengetahuan tentang verbal *bullying*. Oleh karena itu, dengan pengetahuan para siswa tersebut, mereka dapat dengan baik mengontrol dan mengendalikan diri terhadap pengaruh verbal *bullying*, sehingga menjaga hubungan yang harmonis dalam pertemanan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Melalui membaca penelitian ini, saya berharap peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lebih lanjut terkait verbal *bullying* dan dampaknya. Hal ini berguna untuk menghasilkan hasil penelitian yang lebih mendalam. Selain variabel-variabel yang telah diteliti, peneliti selanjutnya juga dapat memakai variabel lain yang relevan untuk meneliti verbal *bullying* di tempat yang berbeda atau menggunakan metode yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Baron, Robert, A., & Byrne, D. (2012). Psikologi Sosial Jilid 2. Jakarta: Erlangga
- Creswell, John W. 2014. Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed. YOGYAKARTA : PUSTAKA PELAJAR
- Chakrawati, Fitria. 2015. *Bullying Siapa Takut?*. Jakarta: Tiga Ananda
- Ghufron dan Risnawati 2010. *Teori-teori psikologi*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media Group.
- Kusuma, Monica P. 2014. "Perilaku School Bullying Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Delengan 2, Dinginan, Sumberharjo, Prambanan, Sleman, Yogyakarta". Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Khairiah, dkk. (2013). Korelasi Antara Perilaku Bullying Dan Tingkat Self-Esteem Pada Pelajar Dua Buah SMPN Di Surabaya.
- Sekol Ivana dan Farrington David P. 2016. *Personal Characteristics of Bullying Victims in Residential Care for Youth*. Journal of Aggression, Conflict and Peace Research, Vol. 8 No. 2, pp. 99-113.
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: IKAPI.

Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar

Icha Biassari¹, Kharisma Eka Putri²
Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2}

biassariicha@gmail.com¹, kharismaputri@unpkediri.ac.id²

ABSTRACT

Since the COVID-19 virus has spread in Indonesia, the government has implemented online learning as an effort to minimize the spread of the virus. Online learning itself is a new learning system, so that many education personnel do not fully understand the learning pattern. As a result, various polemics emerged during the implementation of online learning in the field, such as the delivery of learning materials that were less than optimal especially in mathematics subjects that are abstract. This article aims to provide an alternative way to overcome this problem, namely by using interactive learning video media based on the nearpod application. The steps for making this media consist of: the teacher must make an interesting learning video first, then the video is uploaded on the youtube application, after that the teacher prepares a virtual classroom on the nearpod application and insert some questions/discussion topics. The advantages of using this media are that it can be accessed easily through various electronic devices and can make students actively involved in learning.

Keywords: *Media, Interactive Learning Videos, Nearpod App, Speed*

ABSTRAK

Semenjak virus COVID-19 mewabah di Indonesia, pemerintah menerapkan pembelajaran daring sebagai upaya dalam meminimalisir penyebaran virus tersebut. Pembelajaran daring sendiri merupakan suatu sistem pembelajaran yang baru, sehingga banyak tenaga kependidikan yang belum sepenuhnya memahami pola pembelajaran tersebut. Akibatnya muncullah berbagai polemik pada saat pelaksanaan pembelajaran daring di lapangan, seperti penyampaian materi pembelajaran yang kurang maksimal terutama pada mata pelajaran matematika yang bersifat abstrak. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk memberikan alternatif cara dalam mengatasi masalah tersebut, yakni dengan menggunakan media video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi nearpod. Langkah pembuatan media ini terdiri dari: pengajar harus membuat video pembelajaran yang menarik terlebih dahulu, kemudian video tersebut diunggah pada aplikasi youtube, setelah itu pengajar mempersiapkan ruang kelas virtual pada aplikasi nearpod serta menyisipkan beberapa pertanyaan/topik diskusi. Kelebihan dari penggunaan media ini adalah dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat elektronik dan dapat membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Media, Video Pembelajaran Interaktif, Aplikasi Nearpod, Kecepatan*

PENDAHULUAN

Diawal tahun 2020, dunia digemparkan dengan merebaknya virus corona jenis baru yakni *severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* (SARS-CoV-2) dengan penyakitnya yang disebut *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19) (Yuliana, 2020:187). Diketahui virus ini berasal dari Kota Wuhan, Provinsi Hubei, Tiongkok dan ditemukan pada akhir Desember 2019 (Yuliana, 2020:187). Virus corona dapat menyebabkan pneumonia, sindrom pernafasan akut, gagal ginjal, maupun kematian (Yueniwati et al., 2021:53). Penyebaran virus ini juga tergolong mudah dan cepat, seperti melalui

percikan air liur pengidap (batuk dan bersin); menyentuh tangan atau wajah orang yang terinfeksi; menyentuh mata hidung, atau mulut setelah memegang barang yang terkena percikan air liur pengidap virus corona; serta tinja/feses (Sukur et al., 2020:3). Di Indonesia sendiri, penyebaran COVID-19 pertama kali diumumkan secara resmi oleh pemerintah pada tanggal 2 Maret 2020 dimana dua warga negara Indonesia yang positif terjangkit virus tersebut mengatakan bahwa mereka melakukan kontak langsung dengan warga negara Jepang yang sedang berkunjung ke Indonesia (Sukur et al., 2020:4). Salah satu kebijakan yang diambil oleh pemerintah Indonesia dalam bidang pendidikan untuk meminimalisir penyebaran virus tersebut adalah dengan memberlakukan pembelajaran jarak jauh/pembelajaran daring yang sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Virus Corona.

Secara sederhana pembelajaran daring dapat diartikan sebagai pembelajaran yang diselenggarakan melalui jejaring web (Yohana et al., 2020:3) atau pembelajaran yang mampu mempertemukan peserta didik dan pendidik untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Sadikin & Hamidah, 2020:216). Selain itu, pembelajaran daring juga dapat diartikan sebagai sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh (Handarini & Wulandari, 2020:498). Pengertian lain dari pembelajaran daring adalah sebuah pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh melalui media berupa internet dan alat penunjang lainnya seperti telepon seluler dan komputer (Putria et al., 2020:863). Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka secara langsung akan tetapi menggunakan media berupa internet atau alat penunjang lainnya.

Pembelajaran daring sendiri merupakan suatu sistem pembelajaran yang baru, sehingga banyak tenaga kependidikan yang belum sepenuhnya memahami pola pembelajaran tersebut. Akibatnya muncullah berbagai polemik pada saat pelaksanaan pembelajaran daring di lapangan, seperti penyampaian materi pembelajaran yang kurang maksimal. Siswa sekolah dasar berada pada tingkat kognitif dalam taraf rendah sehingga mereka mengedepankan media visual untuk memahami konsep dari suatu materi yang disampaikan, khususnya pada mata pelajaran matematika yang bersifat abstrak dan sering menimbulkan kesan menakutkan bagi sebagian besar siswa. Selain itu konsep matematika yang diajarkan di sekolah dasar akan menjadi acuan dan dasar untuk pembelajaran di tingkat selanjutnya. Sehingga apabila siswa tidak memahami materi yang diajarkan di sekolah dasar, khawatirnya siswa tersebut akan terus mengalami kesulitan dalam mata pelajaran matematika di tingkat selanjutnya (Biassari et al., 2021:2324).

Salah satu alternatif cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan penggunaan media video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi nearpod. Video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Wardani & Syofyan, 2018:373). Sedangkan aplikasi nearpod adalah salah

satu *platform* ruang pembelajaran yang menghadirkan interaksi antara siswa dan guru, dimana pengajar dapat membuat sebuah presentasi yang berisikan gambar, teks, video, bahkan kuis untuk dimainkan bersama (Sudirman, 2020). Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin menulis artikel yang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai media video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *nearpod* yang dapat digunakan sebagai alternatif cara dalam menyampaikan materi kecepatan pada pembelajaran daring.

PEMBAHASAN

Media

Media berasal dari bahasa Latin "medium" yang berarti "perantara" atau "pengantar" (Tafonao, 2018:104). Secara lebih lanjut media dapat diartikan sebagai sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut (Tafonao, 2018:104). Pengertian lain dari media adalah suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyampai pesan) dan komunikan (penerima pesan) (Miftah, 2013:97). Media juga dapat diartikan sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Umar, 2014:133). Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari komunikator (penyampai pesan) kepada komunikan (penerima pesan).

Secara umum terdapat beberapa ciri utama media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media (Salahuddin, 2016:116), diantaranya: (a) ciri fiksatif, ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi sesuatu peristiwa atau obyek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, disket komputer, dan film; (b) ciri manipulatif, transformasi suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan dalam waktu dua atau tiga menit dengan tehnik pengambilan gambar. Misalnya bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu; c) ciri distributif, media memungkinkan suatu obyek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan berdasarkan ciri-ciri tertentu.

Media sendiri terdiri dari berbagai macam bentuk, jika dilihat dari jenis dan bahan pembuatannya media dapat digolongkan menjadi tiga kelompok (Salahuddin, 2016:117), yakni:

1. Media auditif, adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio; *casset recorder*; piringan hitam; dan lain-lain. Media ini kurang cocok apabila digunakan oleh orang yang tunarungu dan mempunyai kelainan dalam pendengaran.
2. Media visual, adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti foto; gambar atau lukisan; cetakan; dan lain-lain. Ada pula media visual yang

menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film kartun/film bisu.

3. Media audiovisual, adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi jenis media yang pertama dan yang kedua. Media ini dibagi kedalam: a) Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam dan b) Audiovisual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak.

Jika dilihat dari kriteria aksesibilitasnya, menurut (Mahnun, 2012:30) media dapat dikelompokkan menjadi:

1. Media yang dimanfaatkan (*media by utilization*). Dalam hal ini, guru tinggal memilih dan memanfaatkan media yang telah ada.
2. Media yang dirancang (*media by design*). Dalam hal ini, guru dituntut untuk mampu merancang dan mengembangkan sendiri media tersebut sesuai dengan sarana dan kelengkapan yang dimilikinya.

Jika dilihat dari segi perkembangannya, menurut (Salahuddin, 2016:117) media dapat dikelompokkan menjadi:

1. Media tradisional yaitu: a) visual diam yang diproyeksikan (film-strip, proyeksi overhead); b) visual yang tidak diproyeksikan (gambar, poster, grafik); c) audio (rekaman piringan); d) penyajian multimedia (*tape*); e) visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi, video); f) cetak (buku teks, majalah ilmiah, *handout*); g) permainan (teka-teki, permainan papan); h) realita (model, spesimen).
2. Media teknologi mutakhir yaitu: a) media berbasis telekomunikasi (pembelajaran jarak jauh); b) media berbasis mikroprosesor (komputer, permainan komputer; *compact disc*).

Penggunaan media sangatlah penting dalam pembelajaran, karena pada dasarnya media adalah alat komunikasi yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Sebagai alat komunikasi, menurut (Tafonao, 2018:107) media memiliki beberapa fungsi diantaranya:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, seperti misalnya:
 - a) Obyek yang terlalu besar bisa digantikan oleh gambar atau film.
 - b) Obyek yang kecil dibantu oleh proyektor mikro atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu lamban atau cepat, dapat dibantu dengan *timelaps*.
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat video ataupun foto.
 - e) Obyek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model/diagram.
3. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik, dalam hal ini media berguna untuk:
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar.
 - b) Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran secara langsung antara peserta didik dan lingkungannya.
 - c) Memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri.
4. Membantu pengajar dalam memberikan rangsangan, memberikan pengalaman, dan memunculkan persepsi yang sama pada peserta didik.

Video Pembelajaran Interaktif

Video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun

grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Wardani & Syofyan, 2018:373). Pengertian lain dari video pembelajaran interaktif adalah metode penceritaan berbasis audio visual yang akan mengajak penonton sebagai pengguna, pemilik, dan partisipan aktif terhadap media yang dikemas secara sinematik (Rahmatika, 2020). Selain itu video pembelajaran interaktif juga dapat diartikan sebagai video yang berisi tuntutan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami sehingga siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi (Wardani & Syofyan, 2018:373).

Di dalam video pembelajaran interaktif harus terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang disampaikan oleh Yasa, dkk bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja (Wardani & Syofyan, 2018:373). Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang disajikan secara audio visual (gambar dan suara) yang melibatkan peserta didik secara aktif sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja.

Untuk membuat video dalam rangka pembelajaran, tentunya berbeda dengan pembuatan video untuk keperluan pribadi. Menurut (Daryanto, 2013:104), langkah-langkah pembuatan video untuk pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menentukan Ide
Ide yang baik biasanya timbul dari masalah yang dirasakan. Masalah sendiri dapat didefinisikan sebagai kesenjangan antara kenyataan yang ada dengan apa yang diharapkan.
2. Merumuskan Tujuan
Rumusan tujuan yang dimaksud disini adalah rumusan mengenai kompetensi seperti apa yang diharapkan, sehingga setelah menonton video pembelajaran interaktif ini siswa dapat menguasai kompetensi yang telah kita tentukan.
3. Melakukan Survei/Mengumpulkan Bahan Materi
Survei ini dilakukan dengan maksud untuk mengumpulkan informasi dan bahan-bahan yang dapat mendukung video pembelajaran interaktif yang akan kita buat.
4. Membuat Garis Besar Isi
Bahan/informasi/data yang sudah terkumpul melalui survei tentu harus berkaitan erat dengan tujuan yang sudah dirumuskan. Dengan kata lain, bahan-bahan yang akan disajikan dalam video pembelajaran interaktif harus dapat mendukung tercapainya tujuan tadi. Untuk itu bahan-bahan tersebut harus disusun dalam bentuk *out-line* (garis besar).
5. Membuat *Treatment*
Treatment adalah pengembangan lebih lanjut dari sinopsis yang sudah disusun sebelumnya. Berbeda dengan sinopsis yang penuturannya masih

bersifat *literature, treatment* disusun lebih mendekati rangkaian video secara kronologis.

6. Membuat *Story Board*

Di dalam *story board* memuat unsur-unsur visual maupun audio juga istilah-istilah yang terdapat di dalam video. Pada bagian visual kita gambarkan visualisasi berupa simbol komunikasi, baik berupa sketsa, grafis, verbal, atau gabungan semuanya. Pada bagian audio kita cantumkan narasi yang akan menyertai visualisasi tadi.

7. Menulis/Membacakan Naskah

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penulisan naskah, yaitu: a) Menggunakan gaya bahasa sehari-hari bukan gaya bahasa sastra; b) Kalimat harus jelas, singkat, dan informatif; c) Menggunakan perbendaharaan kata yang sesuai dengan latar belakang audiens.

Menurut (Khairani et al., 2019:160), untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas penggunaannya, maka pengembangan video pembelajaran interaktif harus memperhatikan beberapa karakteristik berikut:

1. *Clarity of Message* (kejelasan pesan). Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.
2. *Stand Alone* (berdiri sendiri). Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
3. *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya). Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.
4. Representasi Isi. Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.
5. Visualisasi dengan Media. Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakuratan tinggi.
6. Menggunakan Kualitas Resolusi yang Tinggi. Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech system* komputer.
7. Dapat Digunakan secara Klasikal atau Individual. Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan panduan guru atau cukup mendengarkan narasi saja.

Adapun keunggulan video pembelajaran interaktif menurut (Hardianti & Asri, 2017:126) adalah dapat memberikan model yang lebih realistis kepada siswa sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Aqib dalam (Hardianti & Asri, 2017:126), kelebihan

video pembelajaran interaktif adalah: 1) pembelajaran lebih jelas dan menarik; 2) proses belajar lebih interaktif; 3) efisiensi waktu dan tenaga; 4) meningkatkan kualitas hasil belajar; 5) belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja; 6) menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar; 7) meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Selanjutnya kelebihan video pembelajaran interaktif menurut Rusman dalam (Hardianti & Asri, 2017:126) yaitu: 1) video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa; 2) video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses; 3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan; serta 4) memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Penggunaan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran juga memiliki beberapa kelemahan menurut Kustandi dan Sutjipto dalam (Hardianti & Asri, 2017:126), diantaranya: 1) pengadaan media memerlukan biaya yang sangat mahal dan waktu yang banyak; 2) pada saat pemutaran video gambar dan suara akan berjalan terus; 3) tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang disampaikan melalui media video pembelajaran interaktif.

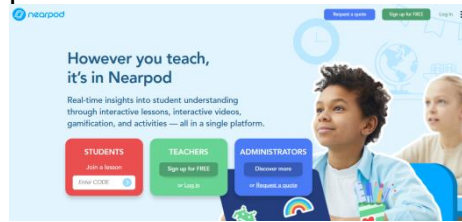
Aplikasi Nearpod

Aplikasi nearpod adalah salah satu *platform* ruang pembelajaran yang menghadirkan interaksi antara siswa dan guru, dimana pengajar dapat membuat sebuah presentasi yang berisikan gambar, teks, video, bahkan kuis untuk dimainkan bersama (Sudirman, 2020). Menurut (Microsoft, n.d.) *Nearpod is an award-winning, education technology tool that helps teacher teach interactive lessons across all student devices, assess students in real-time, and get instant feedback* (Nearpod adalah alat teknologi pendidikan pemenang penghargaan yang membantu guru mengajarkan pembelajaran interaktif di semua perangkat siswa, menilai siswa dalam jangka waktu tertentu, dan mendapatkan tanggapan secara langsung). Pengertian lain dari aplikasi nearpod adalah perangkat lunak instruksional yang melibatkan siswa dengan pengalaman belajar interaktif (Kholishoh, 2021). Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi nearpod adalah salah satu *platform* pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pengalaman belajar interaktif secara daring yang dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat elektronik.

Aplikasi ini mulai dikenalkan ke dunia pendidikan pada tahun 2012 dimana aplikasi nearpod memungkinkan pengajar untuk membuat kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif di dalamnya dan dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat elektronik seperti laptop, *smartphone*, komputer, dan lain-lain. Untuk membuat media video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi nearpod, terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan, diantaranya:

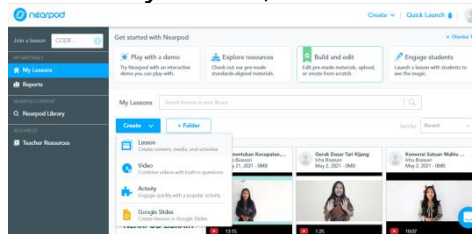
1. Pengajar harus membuat video pembelajaran dengan topik yang telah ditentukan terlebih dahulu.
2. Video pembelajaran tersebut di edit sedemikian rupa hingga menarik dengan urutan yang kronologis.
3. Video pembelajaran yang telah diedit diunggah pada aplikasi youtube.

4. Buka aplikasi nearpod.
5. Klik ikon *sign up for free* (apabila ingin mendaftar) atau *log in* (apabila telah memiliki akun) pada menu *teachers*.



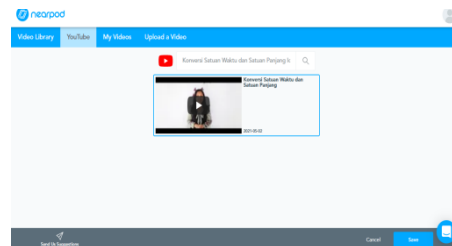
Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi Nearpod (Dokumentasi Pribadi)

6. Klik ikon *create* pada menu *my lesson*, kemudian klik pilihan *video*.



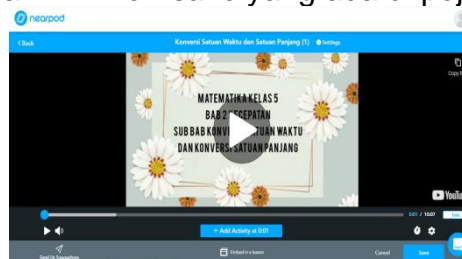
Gambar 2. Tampilan Utama Aplikasi Nearpod (Dokumentasi Pribadi)

7. Muncul kotak dialog menu *video*, kemudian klik *YouTube* pada taskbar bagian atas dan cari video pembelajaran yang telah diupload sebelumnya pada aplikasi youtube. Setelah itu klik tanda *save* yang ada di pojok kanan bawah.



Gambar 3. Tampilan pada Menu *Video* (Dokumentasi Pribadi)

8. Klik ikon *add activity* untuk menambahkan pertanyaan/topik diskusi berupa *open ended question* (jawaban singkat/uraian) atau *multiple choice question* (pilihan ganda) pada menit yang diinginkan. Apabila video pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pengajar silahkan klik ikon *save* yang ada di pojok kanan bawah



Gambar 4. Menyisipkan Pertanyaan pada Video Pembelajaran (Dokumentasi Pribadi)

9. Arahkan kursor ke media video pembelajaran interaktif yang telah selesai di proses, kemudian klik menu *student-paced*. Setelah itu bagikan kode kelas yang muncul kepada peserta didik.

Join with this CODE at join.nearpod.com or in the app

A8FML

Require student responses and prevent skipping

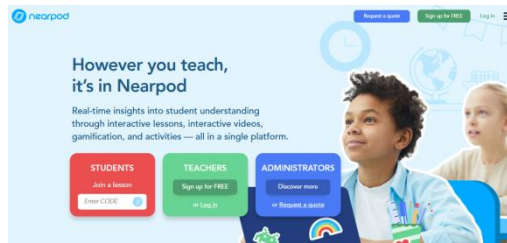
Valid from Thu, Aug 12th 2021 until Sat, Sep 11th 2021
29 days remaining



Gambar 5. Kode Kelas untuk Mengakses Video Pembelajaran Interaktif (Dokumentasi Pribadi)

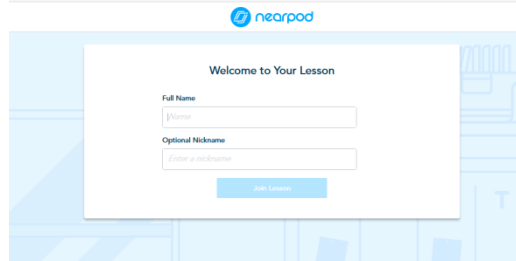
Cara untuk mengakses media video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi nearpod ini juga cukup mudah, diantaranya:

1. Buka aplikasi nearpod pada perangkat elektronik yang dimiliki oleh peserta didik.
2. Masukkan kode kelas pada menu *students*, kemudian klik tanda panah untuk melanjutkan.



Gambar 6. Tampilan Awal Aplikasi Nearpod (Dokumentasi Pribadi)

3. Masukkan nama peserta didik, selanjutnya klik *join lesson*.



Gambar 7. Tampilan setelah Memasukkan Kode Kelas (Dokumentasi Pribadi)

4. Putar video tersebut dan jawab pertanyaan yang muncul pada layar perangkat elektronik peserta didik.



Gambar 8. Tampilan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikais Nearpod pada Perangkat Elektronik Peserta Didik (Dokumentasi Pribadi)

Adapun kelebihan pembelajaran dengan aplikasi nearpod menurut (Kholishoh, 2021) adalah:

1. Nearpod adalah aplikasi yang menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Pembelajaran dengan nearpod meminimalisir penggunaan LCD proyektor karena peserta didik dapat mengaksesnya melalui perangkat elektronik seperti smartphone, laptop, komputer, dan lain-lain.
3. Pembelajaran dengan aplikasi nearpod adalah salah satu bentuk penerapan *teaching technology*.
4. Aktivitas siswa tercatat secara otomatis, sehingga pengajar dapat mengetahui siapa saja yang mengikuti kelas dan tidak.
5. Analisis soal hasil evaluasi terbentuk secara otomatis setelah dilakukan pengisian.

Sedangkan kelemahan dari penggunaan aplikasi nearpod ini menurut (Kholishoh, 2021) adalah:

1. Sangat membutuhkan koneksi internet agar pembelajaran dapat berjalan secara maksimal.
2. Aplikasi berbayar untuk menambah fitur.
3. Media video pembelajaran interaktif hanya dapat diakses selama 1 bulan.

Kecepatan

Materi kecepatan yang dimaksud pada artikel ini adalah materi pembelajaran yang ada pada BAB II mata pelajaran matematika kelas 5 sekolah dasar kurikulum 2013. Materi kecepatan ini mencakup beberapa subbab, diantaranya:

1. Konversi Satuan Waktu

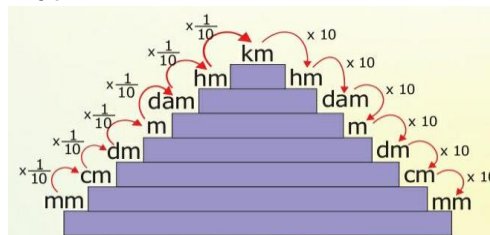
Konversi satuan waktu adalah mengubah satuan waktu tertentu menjadi satuan lainnya yang sudah ditetapkan (Mirza, 2021). Konversi satuan waktu dapat dibagi menjadi beberapa kategori, diantaranya: 1) satuan waktu dalam detik, 2) satuan waktu dalam menit, 3) satuan waktu dalam jam, 4) satuan waktu dalam hari, 5) satuan waktu dalam minggu, 6) satuan waktu dalam bulan, 7) satuan waktu dalam tahun, dan lain sebagainya. Berikut beberapa contoh konversi satuan waktu:

Berikut ini adalah konversi beberapa satuan waktu.		1 tahun = 12 bulan
1 menit = 60 detik		1 tahun = 2 semester
1 jam = 60 menit		1 triwulan = 3 bulan
1 jam = 3.600 detik		1 caturwulan = 4 bulan
		1 tahun = 3 caturwulan
		1 tahun = 4 triwulan
		1 tahun = 52 minggu
1 hari = 24 jam		1 lustrum = 5 tahun
1 minggu = 7 hari		1 windu = 8 tahun
1 bulan = 4 minggu		1 abad = 100 tahun
1 bulan = 30 hari		1 milenium = 1.000 tahun

Gambar 9. Contoh Konversi Satuan Waktu (Purnomosidi et al., 2018:47)

2. Konversi Satuan Panjang

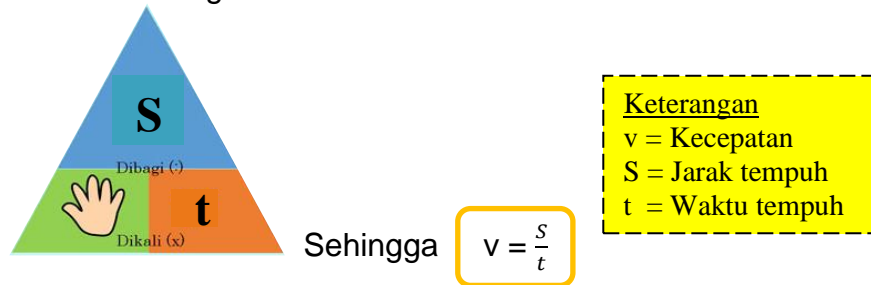
Konversi satuan panjang adalah mengubah satuan panjang tertentu menjadi satuan lainnya yang sudah ditetapkan (Mirza, 2021). Satuan panjang terdiri dari km, hm, dam, m, dm, cm, dan mm yang ditunjukkan dengan gambar berikut ini:



Gambar 10. Konversi Satuan Panjang (Purnomosidi et al., 2018:50)

3. Menentukan Kecepatan

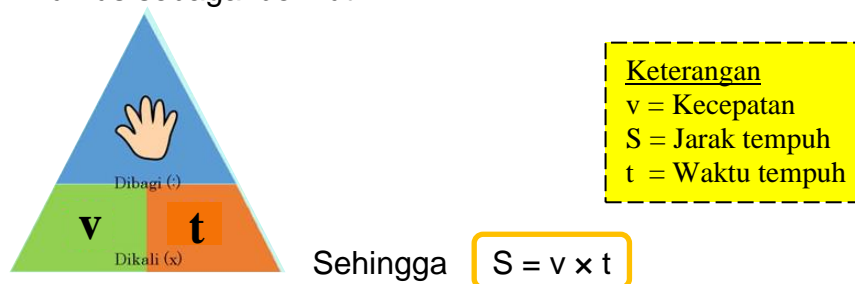
Kecepatan adalah perbandingan antara jarak dengan waktu tempuh yang memiliki rumus sebagai berikut :



Gambar 11. Rumus Menentukan Kecepatan (Pujiati, 2008:11)

4. Menentukan Jarak Tempuh

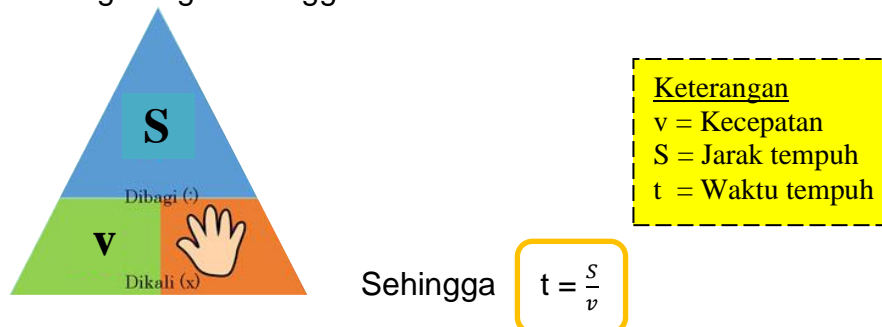
Jarak adalah ukuran panjang dari satu tempat ke tempat lainnya yang memiliki rumus sebagai berikut :



Gambar 12. Rumus Menentukan Jarak Tempuh (Pujiati, 2008:11)

5. Menentukan Waktu Tempuh

Waktu tempuh atau lama perjalanan adalah lama waktu yang terpakai dalam perjalanan untuk menempuh suatu jarak tertentu. Waktu tempuh dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:



Gambar 13. Rumus Menentukan Waktu Tempuh (Pujiati, 2008:11)

KESIMPULAN DAN SARAN

Di era pembelajaran daring seperti sekarang ini tenaga kependidikan harus mampu menyesuaikan diri dan meningkatkan kreativitas mereka dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar agar pembelajaran tetap berjalan secara efektif. Salah satu alternatif cara yang dapat dilakukan oleh para pendidik adalah dengan menggunakan media video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi nearpod. Langkah pembuatan media ini terdiri dari: pengajar harus membuat video pembelajaran yang menarik terlebih

dahulu, kemudian video tersebut diunggah pada aplikasi youtube, setelah itu pengajar mempersiapkan ruang kelas virtual pada aplikasi nearpod serta menyisipkan beberapa pertanyaan/topik diskusi. Kelebihan dari penggunaan media ini adalah dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat elektronik dan dapat membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Mencermati efektifitas media video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi nearpod pada pembelajaran daring seperti sekarang ini maka layak dilakukan sebuah penerapan praktis untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran matematika yang memiliki konsep abstrak khususnya pada materi kecepatan di sekolah dasar. Adapun saran dari hasil kajian ini adalah diperlukannya sebuah kegiatan melalui penelitian tindakan kelas atau penelitian eksperimen menggunakan media pembelajaran ini guna mengetahui proses, hasil belajar, dan kecakapan-kecakapan era digital yang dihasilkan siswa sekolah dasar setelah menggunakan media video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi nearpod.

DAFTAR RUJUKAN

- Apa itu Nearpod & Tutorial Menggunakannya*. 2020. (Online). (<https://virtualiable.com/apa-itu-nearpod-tutorial-menggunakannya/>), Accessed on August 13th 2021.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. 2020. Pembelajaran Daring sebagai Upaya Study From Home (SFH) selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503. DOI: <https://doi.org/10.1093/fampra/cmy005>.
- Hardianti, & Asri, W. K. 2017. Keefektifan Penggunaan Media Video dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 123–130. DOI: <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4408>.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. 2019. Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158. DOI: <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>.
- Konversi Satuan Waktu, Cara Menghitung dan Contohnya [Lengkap]*. 2021. (Online). (<https://saintif.com/satuan-waktu/amp/>), Accessed on August 13th 2021.
- Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27–33.
- Miftah, M. 2013. Peran dan Fungsi Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95–105.
- Nearpod*. n.d. (Online). (<http://www.microsoft.com/id-id/education/partners/showpartnersdetails.aspx?id=2033491&i=false&t=>

- [0&p=1&ps=24](#)), Accessed on August 13th 2021.
- Penerapan Aplikasi Nearpod pada Pembelajaran IPA. 2021. (Online). (<https://pdfcoffee.com/penerapan-aplikasi-nearpod-pada-pembelajaran-ipa-pdf-free.html>), Accessed on August 13th 2021.
- Pujiati. 2008. *Permasalahan Pembelajaran Jarak, Waktu, dan Kecepatan serta Alternatif Pemecahannya di SD*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Purnomosidi, Wiyanto, Safiroh, & Gantiny, I. 2018. *Senang Belajar Matematika*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. 2020. Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. 2020. Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224. DOI: <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.
- Salahuddin. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet pada Pembelajaran Ekonomi dalam Meningkatkan Proses dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Bolo Tahun Pelajaran 2015/2016. *JUPE*, 1, 113–129.
- Sukur, Halim, M., Kurniadi, B., Haris, & Faradillahisari, R. 2020. Penanganan Pelayanan Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19 dalam Perspektif Hukum Kesehatan. *Journal Inicio Legis*, 1(1), 1–17. <https://journal.trunojoyo.ac.id/iniciolegis/article/download/8822/4912>.
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. DOI: <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Umar. 2014. Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 11(1), 131–144.
- Video Interaktif, Cara Kreatif Guru dalam Masa Pembelajaran Jarak Juh (PJJ)*. 2020. (Online). (<https://m.kumparan.com/amp/rizqi-rahmatika/video-interaktif-cara-kreatif-guru-dalam-masa-pembelajaran-jarak-jauh-pjj-1uaC0SBcZfv>), Accessed on August 13th 2021.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. 2018. Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381. DOI: <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>.
- Yohana, Muzakir, & Hardianti, D. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Koperasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Qamarul Huda Badaruddin. *Jurnal Tirai Edukasi*, 1(4), 1–8.
- Yueniwati, Y., Susanti, N., Riskiyah, & Ulhaq, Z. S. 2021. *The Covidpedia*. Malang: Media Nusa Creative.
- Yuliana. 2020. Corona Virus Diseases (COVID-19); Sebuah Tinjauan Literatur. *Wellness and Healthy Magazine*, 2(1), 187–192. DOI: <https://doi.org/10.2307/j.ctvzxxb18.12>.

Pengembangan Kecerdasan Logis-Matematis Melalui Penggunaan Bahan Alam Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Tanaya Susilatama Novanti¹, Intan Prastihastari Wijaya²

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2}

tanayanova5@gmail.com¹, intanwijaya@unpkediri.ac.id²

ABSTRACT

Logical mathematical intelligence is one of the most important aspects of the development of intelligence in children. The logical ability of mathematics plays a role in the development of critical thinking, logic, and child creativity. Furthermore, a child who has sound mathematical intelligence will be able to deal with and solve all the problems encountered in daily life. However, due to the development of logical intelligence at the age of 5-6 years in the Labschool Kediri Kindergarten are still very limited. This is because there is still a shortage of learning media. Much of the natural material that exists around children yet has not been used properly. This use of natural materials was intended to increase logico-mathematical intelligence in children as young as 5-6 years of age. The learning of children should be simply packaged. The research design to be used is qualitative descriptive. The data source comes from planning, pemaas, and assessments and articles, journals, books, as well as the internet according to research focus. The data collected will be analyzed and evaluated and then described in graphic terms and drawn conclusions. The expected conclusion is that teachers at other institutions also utilize natural resources in learning to develop logical, mathematical, intelligence in children of a young age.

Keywords: natural materials, logical-mathematical intelligence, the learning medium

ABSTRAK

Kecerdasan logis-matematis merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan kecerdasan pada anak. Kemampuan logis-matematis berperan dalam pengembangan berpikir kritis, logis, dan kreativitas anak. Selain itu, anak yang memiliki kecerdasan logis-matematis yang baik akan mampu menghadapi serta memecahkan segala permasalahan yang dihadapi dalam keseharian. Akan tetapi, terkait pengembangan kecerdasan logis-matematis pada anak usia 5-6 tahun di TK Labschool Kediri masih sangat terbatas. Hal ini terjadi sebab masih sedikitnya penggunaan media pembelajaran yang ada. Banyak bahan alam yang ada di sekitar anak namun belum digunakan secara tepat. Penggunaan bahan alam ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan logis-matematis pada anak usia 5-6 tahun. Pembelajaran bagi anak harus dikemas secara menyenangkan. Desain penelitian yang akan digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Sumber data berasal dari perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian serta artikel, jurnal, buku, dan juga internet sesuai dengan fokus penelitian. Data yang telah terkumpul akan di analisis dan dievaluasi dan kemudian diuraikan secara deskriptif serta ditarik kesimpulan. Kesimpulan yang diharapkan semoga guru pada lembaga lain juga memanfaatkan bahan alam dalam pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan logis-matematis pada anak usia dini.

Kata Kunci: bahan alam, kecerdasan logis-matematis, media pembelajaran

PENDAHULUAN

Anak usia merupakan generasi berharga bagi kemajuan bangsa. Pendidikan dan bimbingan yang diberikan pada anak akan sangat berpengaruh pada kehidupan yang selanjutnya. Pengembangan yang

dilakukan pada anak usia dini sangat kompleks. Tidak hanya terbatas pada *hard skill*, tetapi juga *soft skill*. Pada usia dini perkembangan otak berlangsung sangat pesat. Hal tersebut berarti bahwa pada usia dini anak akan lebih cepat belajar dan memahami segala sesuatu yang diajarkan. Segala hal yang dipelajari, dialami, dan dirasakan oleh anak akan terekam dalam memori otak hingga dia dewasa. Oleh karena itu penting untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan pada anak, terutama lima aspek perkembangan pada anak. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu usaha untuk memberikan pembinaan pada anak usia dini dalam merangsang aspek perkembangan sebagai bekal pada pendidikan lebih lanjut (Madyawati et al., 2016).

Selain mengembangkan lima aspek perkembangan anak, kecerdasan juga merupakan aspek vital yang juga perlu distimulasi pada anak. Kecerdasan adalah kecakapan dalam mengendalikan tindakan serta menganalisa secara tajam pemikiran diri sendiri (Musfiroh, 2014). Penguasaan kecerdasan yang optimal, membuat anak akan lebih mudah dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru. Ada sembilan macam jenis kecerdasan, yaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan naturalis, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan musikal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan ekstensial (Suarca et al., 2016).

Kecerdasan logis-matematis merupakan salah satu kecerdasan yang perlu distimulasi pada anak usia dini. Kecerdasan logis-matematis merupakan kecakapan dalam menganalisis setiap hal dengan fakta empiris dan senantiasa berpikir secara abstrak (Mufarizuddin, 2017). Perkembangan kecerdasan logis-matematis yang baik sangat membantu anak dalam berpikir kritis dan kreatif terhadap setiap permasalahan yang dialami oleh anak. Banyak strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk menstimulasi perkembangan kecerdasan logis-matematis pada anak, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Pada dasarnya, usia dini berada pada tahap berpikir konkrit. Hal tersebut berarti bahwa anak mempelajari sesuatu berdasarkan media nyata dan hal konkrit yang dialami.

Media pembelajaran adalah sarana dalam menyampaikan pesan dari pengirim yang bertujuan untuk memberikan dukungan agar memperoleh hasil belajar yang diharapkan (Nurlaela, 2018). Salah satu media yang dapat digunakan untuk merangsang perkembangan kecerdasan logis-matematis pada anak adalah penggunaan bahan alam. Mutiah dalam (Taniara et al., 2019) mengatakan bahwa bahan alam adalah segala sesuatu yang berada di lingkungan sekitar dan berasal dari alam. Bahan alam dipilih karena lebih ramah lingkungan dan mudah ditemukan di lingkungan sekitar sekolah maupun rumah. Mengingat saat ini pembelajaran tatap muka juga dilakukan secara terbatas dan lebih banyak daring karena adanya pandemi COVID-19, maka bahan alam juga menjadi salah satu solusi pembelajaran yang dapat

dilakukan di rumah oleh orang tua dalam mendampingi anak maupun melalui *home visit* yang dilakukan oleh peneliti.

Penelitian yang dilakukan oleh (Oktari, 2017) mengemukakan bahwa penggunaan bahan alam sebagai media pembelajaran lebih menarik minat anak untuk belajar dan juga membantu anak untuk lebih mengenal lingkungan serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini juga dikuatkan oleh hasil penelitian dari (Widiastini et al., 2013) yang menyatakan bahwa terjadi peningkatan kreativitas pada peserta didik sebesar 23,00% dalam pembelajaran dengan menggunakan media bahan alam.

Berdasarkan urian dari hasil penelitian terkait penggunaan bahan alam sebagai media pembelajaran, menunjukkan bahwa bahan alam merupakan media yang cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut juga dilakukan di TK Labschool Kediri. Selain ramah lingkungan dan mudah didapat, bahan alam juga dipilih karena aman dan juga mudah untuk dikreasikan menjadi bentuk apapun sesuai imajinasi yang dimiliki oleh anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan data yang diperoleh akan diolah dengan deskriptif kualitatif. Peneliti akan memaparkan bagaimana penggunaan bahan alam yang untuk meningkatkan kecerdasan logis-matematis di TK Labschool Kediri yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelompok B sejumlah 7 laki-laki dan 13 perempuan. Data penelitian diperoleh dari perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran, sedangkan uji keabsahan data akan dilakukan dengan *triangulasi*. Selain itu, sumber juga berdasar pada artikel dan jurnal yang relevan agar diperoleh kesimpulan yang cermat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahan alam merupakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar. Ada berbagai jenis bahan alam, diantaranya daun, ranting, batu, dan biji-bijian.



Gambar 1.1. Contoh Bahan Alam

Peneliti dapat berkoordinasi dengan guru dan orang tua untuk menggunakan bahan ini saat mendampingi anak belajar di rumah maupun saat *home visit*. Peneliti menyiapkan bahan alam yang akan digunakan sebagai media pembelajaran sesuai dengan tema pada hari itu untuk dibawa ketika melakukan *home visit*. Untuk pembelajaran di rumah bersama orang tua, peneliti memberikan instruksi kepada orang tua mengenai bahan alam apa saja yang perlu disiapkan untuk pembelajaran pada hari itu, kemudian juga memberikan pengarahannya tentang kegiatan dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan. Setelah itu peneliti akan menjelaskan tentang kegiatan yang akan dikerjakan oleh anak-anak dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk menyelesaikan kegiatan yang telah diberikan oleh peneliti secara mandiri. Peneliti akan mengamati selama proses kegiatan berlangsung serta memberikan penilaian terhadap proses dan hasil belajar anak.



Gambar 1.2. Anak menggambar dan menggunting bentuk geometri dari daun

Pada kegiatan menggambar dan menggunting geometri, anak-anak diminta untuk menyebutkan jenis-jenis geometri yang telah disediakan oleh guru seperti lingkaran, persegi, segitiga, dan lingkaran. Setelah itu anak diminta untuk memilih salah satu jenis geometri yang disukai, kemudian menggambar bentuk geometri tersebut pada daun dan mengguntingnya. Selain belajar tentang bentuk geometri, anak juga belajar tentang warna daun.

Pada kegiatan mengumpulkan ranting, anak diminta untuk mengambil ranting sesuai dengan angka yang sudah disediakan pada mangkuk. Selain belajar tentang angka, anak juga belajar tentang tekstur dan warna pada ranting pohon. Sedangkan pada kegiatan bermain batu, anak akan diminta untuk menentukan jumlah batu yang lebih banyak atau lebih sedikit. Selain belajar jumlah, anak juga belajar tentang tekstur batu.



Gambar 1.3. Mengelompokkan ranting daun sesuai angka di mangkok



Gambar 1.4. Menentukan lebih banyak dan lebih sedikit dengan batu

Penguasaan kemampuan pedagogik yang cakap akan memudahkan peneliti dalam beradaptasi dan membuat strategi pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi, seperti saat pandemi COVID-19 sekarang ini. Kemampuan pedagogik yang baik pada guru juga berpengaruh terhadap cara guru dalam memberikan pembelajaran untuk anak sesuai dengan kebutuhan dan minat anak, sehingga perkembangan yang terjadi akan lebih optimal. Hal ini didukung oleh pernyataan (Sum & Taran, 2020) yang menyatakan bahwa kecakapan yang dimiliki oleh guru menunjukkan kualitas yang dimiliki. Kecakapan tersebut dapat tercermin dari profesionalitas guru dalam bersikap, menjalankan tugas serta penguasaan keterampilan.

Kecerdasan logis-matematis yang berkembang secara optimal akan membuat anak lebih kreatif, kritis, dan mudah dalam mencari solusi atas setiap permasalahan yang dialami. Penggunaan bahan alam dalam peningkatan kecerdasan logis-matematis merupakan hal yang tepat, karena selain untuk

menstimulasi kecerdasan logis-matematis, anak juga akan belajar untuk lebih mengenal lingkungan sekitar sehingga akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna pada anak sesuai dengan Surat Edaran Kemdikbud No 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19). (Kemdikbud, 2020).

Manfaat penggunaan bahan alam dalam pengembangan kecerdasan logis-matematis juga merangsang kemampuan berpikir kritis karena dalam kegiatan tersebut anak didorong untuk memahami instruksi yang diberikan guru serta mengkoordinasikan instruksi tersebut pada tindakan nyata secara sistematis. Hal ini didukung dengan pernyataan Chresty Anggreani dalam (Imamah & Muqowim, 2020) yang menyatakan bahwa berpikir kritis ialah kerasionalan dalam membawa diri keluar dari permasalahan yang rumit serta ketepatan dalam mengambil keputusan. Dengan adanya kegiatan yang berupa tantangan dan permasalahan, maka anak akan terlatih dalam berpikir kritis. Selain itu, pemanfaatan bahan alam ini juga berdampak pada kreativitas anak. Kegiatan yang kreatif dan menarik akan menghasilkan sebuah proses. Adanya proses pada kegiatan dapat meningkatkan kreativitas (Fauziah, 2013).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pemaparan terkait penggunaan bahan alam dalam mengembangkan kecerdasan logis-matematis pada anak usia 5-6 tahun, hal tersebut dinyatakan efektif. Tujuan pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan perencanaan apabila strategi pembelajaran juga sesuai dengan situasi dan kondisi yang sedang terjadi, pemilihan strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan situasi dan kondisi akan terjadi apabila guru memiliki kemampuan pedagogik yang baik.

Peneliti yang merasakan langsung manfaat dari penggunaan bahan alam bagi pembelajaran, khususnya pengembangan kecerdasan-logis matematis dapat memberikan saran bahwa guru pada lembaga lain dapat menggunakan bahan yang ada di lingkungan sekitar untuk pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Fauziah, N. (2013). PENGGUNAAN MEDIA BAHAN ALAM UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK. *JIV*. <https://doi.org/10.21009/jiv.0801.4>
- Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>
- Kemdikbud, 2020. (2020). Surat Edaran menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020. *Osteoarthritis and Cartilage*.
- Madyawati, L., Mariana, S., Zubaidah, E., Kemendikbud RI, Putra, A. Y., Yudiernawati, A., Maemunah, N., Setyawan, F. H., Ramadani, R., Dewi, N. L. K. M., Putra, D. B. K. T. N. G. R. S., Suniasih, N. W., Widowati, D. A., Teftiani

- Karina, D., Amelia, L., Marsella, A., Fatmawati, S. R., Hardini, R. N. C., Adhimah, S., ... Arifa, T. R. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *PAUD Teratai*.
- Mufarizuddin, M. (2017). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.32>
- Musfiroh, T. (2014). Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences). *Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelegences)*.
- Nurlaela, L. (2018). pengembangan media pembelajaran bussy book dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Skripsi*.
- Oktari, V. M. (2017). Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak Kartika I-63 Padang. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Suarca, K., Soetjningsih, S., & Ardjana, I. E. (2016). Kecerdasan Majemuk pada Anak. *Sari Pediatri*. <https://doi.org/10.14238/sp7.2.2005.85-92>
- Sum, T. A., & Taran, E. G. M. (2020). Kompetensi Pedagogik Guru PAUD dalam Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.287>
- Taniara, H., Ahmad, A., & Fauzia, S. N. (2019). Pengembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase Menggunakan Media Bahan Alam Pasir Berwarna Di Tk Mon Kuta Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Widiastini, L. P., Raga, I. G., & Kusmaryatni, N. (2013). PENERAPAN METODE PEMBERIAN TUGAS BERBANTUAN MEDIA BAHAN ALAM UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MERONCE ANAK KELOMPOK B DI TK NURUL MUBIN. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undhiksa*, 1. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v1i1.1468>

Manfaat Permainan Tradisional Untuk Peningkatan Tumbuh Kembang Anak

Heri Yusuf Muslihin¹, Resa Respati², Cahyana³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya^{1,2,3}

heriyusuf@upi.edu¹, respati@upi.edu², cahyanacahya38@gmail.com³

ABSTRACT

This research is motivated by facts in the field regarding traditional games that are rarely played. This is caused by several factors and one of them is the very rapid development of technology in people's lives. In fact, traditional games have many benefits for body development, especially for children. The purpose of this study is to identify traditional games from various sides, including the benefits of traditional games for increasing children's growth and development. As well as socialization of traditional games to improve children's physical motor skills. This study uses a qualitative approach and the research method used is the case study method. The instrument used was the researcher using interview, observation and documentation study guidelines. The data analysis technique used is an interactive model, namely data reduction, data presentation, conclusion drawing or verification. The expected result of this research is to assist the identification process of traditional games and the benefits resulting from these traditional games to improve growth and development in children.

Kata Kunci: Traditional Games, Growth, Development, Children.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta-fakta di lapangan mengenai permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan. Hal itu disebabkan oleh beberapa faktor dan salah satunya adalah perkembangan teknologi yang sangat pesat dalam kehidupan masyarakat. Padahal, permainan tradisional memiliki banyak manfaat untuk perkembangan tubuh, khususnya pada anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi permainan tradisional dari berbagai sisi, antara lain manfaat permainan tradisional untuk peningkatan tumbuh kembang anak. Serta sosialisasi permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode penelitian yang digunakan yakni metode studi kasus atau case study. Instrumen yang dipergunakan adalah peneliti dengan menggunakan pedoman wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah model interaktif yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat membantu proses identifikasi permainan tradisional serta manfaat yang dihasilkan dari permainan tradisional tersebut untuk meningkatkan tumbuh kembang pada anak.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Pertumbuhan, Perkembangan, Anak.

PENDAHULUAN

Tahapan perkembangan anak secara langsung maupun tidak langsung akan sangat ditentukan oleh perkembangan fisik dan motorik anak. Karena perkembangan fisik cukup menentukan aktivitas motorik anak, yang pada akhirnya mempengaruhi aktivitas dan perilaku sehari – hari. Kecerdasan motorik anak juga dipengaruhi oleh aspek perkembangan lainnya, terutama dengan kaitan fisik dan intelektual anak. Tumbuh (*growth*) merupakan

perubahan fisik yang dapat dilihat dan diukur, sedangkan kembang (*development*) merupakan perubahan struktur kemampuan tubuh yang lebih kompleks. Jadi tumbuh kembang anak adalah pertumbuhan serta perkembangan anak yang terbagi menjadi 2 hal, yaitu pertumbuhan fisik dan pertumbuhan kemampuan struktur tubuh.

Salah satu bentuk kebudayaan yang ada di setiap wilayah adalah permainan tradisional/permainan rakyat. Permainan rakyat sekarang ini juga menyesuaikan dengan perkembangan jaman dan perkembangan teknologi. Seiring dengan perubahan yang cepat dari sisi teknologi mengakibatkan banyak permainan tradisional yang sudah ditinggalkan (S. Y. Saputra, 2017). Kondisi ini salah satunya karena inovasi teknologi yang membuat manusia malas untuk bergerak terutama anak-anak (Muslih et al., 2021). Salah satu teknologi yang meninabobokan manusia termasuk anak-anak adalah penggunaan internet yang memungkinkan manusia memainkan permainan hanya dengan menggunakan gawai atau computer.

Hasil analisis *Internet World Stats and Populations Statistics* (2017) mencatat per 30 Juni 2016 bahwa Indonesia termasuk peringkat 5 (lima) pengguna internet terbesar di dunia. Jumlah pengguna internet Indonesia mencapai 132,700,000 orang dari total penduduk Indonesia saat itu berjumlah 258.316.015 orang atau dengan tingkat penetrasi 51, 4 %. Hal ini tentu mengindikasikan bahwa internet telah menjadi bagian aktivitas keseharian dari masyarakat Indonesia, termasuk anak-anak. Melihat hal ini perlu dikaji apakah pemanfaatan gawai dan internet merupakan salah satu penyebab kepunahan permainan tradisional.

Ditinjau dari aspek fisik motorik, permainan tradisional dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik anak. Sejalan dengan itu bermain merupakan hak setiap anak, tanpa dibatasi oleh usia. Tedjasaputra menjelaskan mengenai pasal 31 Konvensi Hak-hak anak yang berisikan yaitu "hak anak untuk beristirahat dan bersantai, bermain dan turut serta dalam kegiatan rekreasi yang sesuai dengan usia anak yang bersangkutan dan untuk turut serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni . Perkembangan motorik kasar anak usia dini 5-6 tahun dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun meliputi: 1) melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan. 2) melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam 3) melakukan permainan fisik dengan aturan 4) terampil menggunakan tangan kanan dan kiri 5) melakukan kegiatan kebersihan diri.

Yudiwinata dan Handoyo mengungkapkan bahwa permainan tradisional lebih mengembangkan kemampuan kerjasama, sportifitas, kemampuan membangun strategi, serta ketangkasan (lari, loncat, keseimbangan) dan karakternya (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Ekawati mengungkapkan bahwa permainan tradisional mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak (Saputra & Ekawati, 2017). Sisi lain, meskipun manfaat permainan tradisional sangat baik bagi aspek fisik motorik anak, banyak orang yang tidak menyadari dan mengetahui pentingnya permainan tradisional. Permasalahan yang ditemui dilapangan banyak permainan tradisional yang tidak lagi dimainkan oleh anak-anak. Sebagai upaya dalam memperkenalkan permainan tradisional ini perlu kiranya untuk mengidentifikasi juga terkait manfaat dari permainan tradisional.

Permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak memiliki banyak manfaat. Terutama permainan-permainan yang dilakukan di luar rumah. Permainan yang masih dilakukan anak-anak sampai saat ini antara lain pece, congklak, dan ucing-ucingan. Akan tetapi dalam penerapannya masyarakat belum memahami secara menyeluruh terkait manfaat permainan tradisional terhadap tumbuh kembang anak. Indikasi seperti ini mengharuskan adanya upaya untuk penelitian yang mengarah pada jenis permainan yang bermanfaat bagi tumbuh kembang pada anak.

Permainan tradisional yang dilaksanakan di luar ruangan sangat banyak. Akan tetapi permainan tradisional relatif sudah sangat jarang dilakukan oleh anak-anak. Oleh karena itu sangatlah penting untuk dilakukan penelitian yang mengacu pada manfaat permainan tradisional untuk tumbuh kembang anak. Permainan tradisional syarat dengan berbagai komponen pengembangan jasmani dan rohani anak. Pengembangan jasmani mulai dari perkembangan pertumbuhan anak, perkembangan kemampuan gerak anak. Perkembangan rohani mulai perkembangan mental, sosial, dan emosional. Dengan demikian maka diperlukan adanya penggalian kembali potensi dari permainan tradisional dalam bentuk penelitian tentang manfaat permainan tradisional.

METODE

Pelaksanaan penelitian akan dilakukan selama 4 – 6 bulan. Pelaksanaannya akan dimulai pada bulan Februari sampai dengan bulan Juli tahun 2021. Tempat penelitian ini akan dilakukan di seluruh kecamatan di Kota Tasikmalaya yang berjumlah 10 kecamatan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode studi kasus atau case study. Studi kasus atau case study merupakan rancangan penelitian yang ditemukan di banyak bidang, khususnya evaluasi, dimana peneliti mengembangkan analisis mendalam atas suatu kasus, sering kali program, peristiwa, aktivitas, proses, atau satu individu atau lebih. Kasus-kasus dibatasi oleh waktu dan aktivitas, dan peneliti mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan (Stake, 1995 dalam Creswell, 2016).

Partisipan merupakan komponen pendukung yang terlibat dalam proses pelaksanaan penelitian. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini diantaranya peneliti sendiri sebagai observer dan partisipan yang berjumlah sepuluh orang dari masing-masing kecamatan dan satu orang dari dinas yang membidangi kebudayaan serta satu orang dari dinas yang membidangi olahraga. Partisipan yang berjumlah delapan orang merupakan anak usia 2 – 6 tahun. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara cross sectional sampling.

Penelitian ini menjadikan peneliti sebagai instrumennya dengan mengikuti panduan yang sudah ditetapkan. Adapun instrumen yang dipergunakan terdiri dari dua buah panduan yaitu panduan untuk kelompok usia 2 – 6 tahun dan panduan untuk dinas baik untuk yang membidangi kebudayaan maupun yang membidangi keolahragaan.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, sehingga teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni wawancara dan dokumentasi. Arikunto berpendapat bahwa wawancara atau kuisioner lisan adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk

memperoleh informasi dari narasumber (Muhlisian, 2013). Wawancara berdasarkan pelaksanaannya dibagi menjadi tiga jenis yaitu:

- a. *Interviu bebas (Inguided Interview)*, yaitu pewawancara bebas menanyakan apa saja, tetapi juga mengingat akan data apa yang dikumpulkan. Dalam pelaksanaannya pewawancara tidak membawa pedoman wawancara.
- b. *Interviu terpimpin (Guided Interview)*, wawancara yang dilakukan dengan membawa sederetan pertanyaan lengkap dan terperinci seperti yang dimaksud dalam *interviu terstruktur*.
- c. *Interviu bebas terpimpin*, merupakan kombinasi antara *interviu bebas* dan *interviu terpimpin*.

Pada penelitian ini, wawancara dilakukan untuk memperkuat data yang telah didapatkan dengan metode *interviu bebas terpimpin*.

Setiawan mendefinisikan dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode *observasi partisipan* dan wawancara dalam penelitian kualitatif (Setiawan, 2013). Dokumentasi dilakukan untuk mendukung dan menunjang teknik *observasi partisipan* dan wawancara dalam pengumpulan data tersebut. Adapun dokumentasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. *Rekaman*
Peneliti menggunakan alat bantu recorder untuk merekam wawancara dengan narasumber dan informan. Rekaman merupakan bukti audio dalam pengumpulan data yang digunakan sebagai pendukung dan penguat data yang telah diambil oleh peneliti.
- b. *Foto-foto penelitian*
Peneliti akan mengambil foto yang berhubungan dengan aktivitas narasumber sebagai deskripsi untuk memperkuat data-data yang telah diperoleh dari wawancara.

Analisis data adalah mengubah data mentah menjadi data yang bermakna dan mengarah pada kesimpulan (Arikunto, 2010 dalam Utami, 2014). Data penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan cara mengorganisasi data yang diperoleh kedalam sebuah kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, menganalisis data yang penting dalam bentuk laporan, dan membuat kesimpulan agar mudah untuk dipahami.

Teknik analisis data menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus hingga datanya sudah jenuh. Adapun model interaktif yang dimaksud sebagai berikut:

- a. *Reduksi Data*
- b. *Penyajian Data*
- c. *Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi*

HASIL

Permainan tradisional memiliki beberapa keunggulan yaitu diantaranya Beberapa keunggulan permainan 1) mereka tidak membutuhkan biaya yang banyak, 2) meningkatkan kreativitas anak, 3) mereka mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak-anak, 4) anak-anak semakin mengenal alam, 5) mereka membantu untuk mengajarkan nilai-nilai, 6) mereka

mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar anak-anak, 7) meningkatkan kesehatan anak dalam hal stamina fisik dan mental, 8) mereka mengoptimalkan kemampuan kognitif anak, 9) mereka menciptakan suasana kenikmatan, 10) mereka dapat digunakan dengan anak-anak dari berbagai usia, 11) mereka dapat membantu mengembangkan rasa seni dan keindahan (Rombot, 2017).

Pada saat anak diberikan stimulasi melalui permainan tradisional anak mampu merubah arah posisi dengan cepat dan tepat. Kecepatan dibagi menjadi dua kecepatan reaksi dan gerak, kecepatan reaksi merupakan kemampuan seseorang dalam menjawab suatu rangsang dalam waktu sesingkat mungkin. Ketika anak bermain permainan tradisional anak akan mampu merespon secara cepat stimulus yang telah diberikan guru. Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi, dalam tulisan ini kemampuan anak dalam mempertahankan posisi melompat sambil berpindah-pindah tempat dengan kombinasi gerak kaki yang bervariasi sudah dapat dikatakan baik.

Jenis-jenis permainan Tradisional antara lain sebagai berikut:

- a. Engklek, congklak, lompat tali, dan tebak-tebakan. Permainan ini selain membantu mengembangkan logika dan fisik anak seperti: berhitung dan dapat juga mengembangkan kemampuan fisik dan bersosialisasi anak.
- b. Permainan petak umpet, gobak sodor, dan benteng-bentengan. Permainan ini bisa dikategorikan ke dalam permainan yang bersifat Olah Raga.
- c. Mobil-mobilan, egrang, bola sodok sepak. Jenis permainan ini akan membantu perkembangan kecerdasan natural anak karena anak diajak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Melihat pada jenis-jenis permainan tradisional diatas, dapat dilihat bahwa seluruh jenis permainan menggunakan aktifitas fisik. Hal ini menandakan bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan perkembangan fisik motorik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran khususnya anak usia dini.

PEMBAHASAN

Dengan kehadiran teknologi pada zaman sekarang membuat salah satu warisan budaya menjadi pudar. Salah satu warisan budaya yang perlu dilestarikan keberadaannya ialah permainan tradisional. Tidak banyak orang tahu bahwa permainan tradisional memiliki banyak manfaat. Selain itu, permainan tradisional juga memiliki unsur edukatif yang mampu membawa manfaat bagi perkembangan anak.

Tumbuh kembang anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah aktivitas fisik yang dilakukan. Tumbuh kembang setiap anak berbeda-beda, tergantung dari aktivitas, makanan serta lingkungan yang mendukung yang ada disekitarnya. Kehidupan sosial anak juga sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak, contohnya ketika mereka bermain dan berinteraksi dengan teman sebayanya.

Permainan tradisional berkembang dari kebiasaan masyarakat tertentu yang kemudian menjadi bentuk kegiatan permainan dan olahraga. Pada

perkembangan selanjutnya permainan tradisional dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli yang disesuaikan dengan budaya daerah setempat. Permainan tradisional ini yang sering dimainkan anak-anak mulai dari lingkungan sekitar rumah sampai lingkungan sekolah. Dengan demikian permainan tradisional sangat penting dijaga dan dilestarikan keberadaannya mengingat pentingnya manfaat dari permainan tradisional itu sendiri dan nilai-nilai budaya yang terdapat didalamnya.

Banyak permainan tradisional yang memiliki manfaat untuk meningkatkan tumbuh kembang anak, khususnya permainan tradisional yang dilakukan dengan aktivitas fisik tertentu. Yudiwinata dan Handoyo mengungkapkan bahwa permainan tradisional lebih mengembangkan kemampuan kerjasama, sportifitas, kemampuan membangun strategi, serta ketangkasan (lari, loncat, keseimbangan) dan karakternya (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Dengan berkembangnya kemampuan-kemampuan tersebut ketika anak bermain permainan tradisional, maka tumbuh kembang anak pun akan berkembang dan mengalami peningkatan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Permainan tradisional harus dilestarikan karena merupakan budaya bangsa dan warisan nenek moyang yang penuh dengan arti dan manfaat yang dapat diperoleh dari permainan tradisional tersebut. Permainan tradisional bukan semata-mata permainan saja, akan tetapi terdapat nilai dan unsur budaya yang melekat di dalamnya.

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat, salah satunya perkembangan fisik motorik. Dengan begitu permainan tradisional dapat diterapkan di dunia pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari sebagai hiburan dan media pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Creswell, Jhon W. 2016. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhlisian, A. A. 2013. *Analisis Kesalahan Terjemahan Bahasa Jepang Yang Terdapat Dalam Karya Ilmiah Mahasiswa S2*. Unpublished Dissertation. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Muslihin, H. Y., Respati, R., Shobihi, I., & Shafira, S. A. 2021. Kajian Historis dan Identifikasi Kepunahan Permainan Tradisional. *Jurnal Sosial Budaya*, 18(1). <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SosialBudaya/article/view/11787>
- Rombot, O. (2017). *Penerapan permainan tradisional untuk mengembangkan keterampilan sosial dan motorik kasar anak usia 4-5 tahun : penelitian tindakan kelas TK B HHK Gem*. Unpublished Dissertation. Tangerang: Universitas Pelita Harapan.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. 2017. Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children ' S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–53.
- Saputra, S. Y. 2017. Permainan Tradisional vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *ESEJ (Elementary School Education Journal)*, 1(1), 1–7. Retrieved from <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/873>
- Setiawan, A. 2013. Pengaruh Disiplin Kerja Dan Motivasi Terhadap Kinerja

- Karyawan Pada Rumah Sakit Umum Daerah Kanjuruhan Malang. *Jurnal Ilmu Manajemen*. Vol 1, No 4.
- Tedjasaputra, M. 2007. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Penerbit Grasind.
- Utami, A. 2014. Pengaruh Nilai Pelanggan dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan (Studi Kasus pada Penumpang K.A Kaligung Mas di Stasiun Poncol Semarang). *Jurnal Undip*. Vol.1 No. 2.
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Jurnal Paradigma*, 02, 1–5.