



MENINGKATKAN LITERASI BERBAHASA INDONESIA SISWA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA CD INTERAKTIF

Chotimah

Sekolah Dasar Negeri Pekaan Dajah, Bangkalan-Jawa Timur, Indonesia

Contributor Email: chotimahaja1@gmail.com

Received: Des 6, 2021

Accepted: Feb 10, 2023

Published: Nov 30, 2022

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/895>

Abstract

The purpose of this research is to find out the increase in students' Indonesian literacy through the use of interactive CD media in 6th grade elementary school students. The research method is classroom action research. Collecting data using observation techniques, tests, and interviews. The results of the study show that learning using interactive CD media can increase the activity and literacy skills in Indonesian for 6th graders of Pakaan Dajah Elementary School. Indonesian language literacy skills in students have increased, we can see from the average score of students. In the initial conditions the average value was 40, in cycle I it increased to 60, and in cycle II it increased to 85. It can be concluded that the application of Interactive CD media is quite significant in improving literacy skills in Indonesian for grade 6 students at SDN Pakaan Dajah.

Keywords: *Language skill; Compact disk; Literacy skill.*

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan literasi Bahasa Indonesia siswa melalui penggunaan media CD interaktif pada siswa kelas 6 SD. Metode penelitian yaitu penelitian tindakan kelas. Pengumpuln data menggunakan teknik observasi, tes, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media CD interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan keterampilan literasi berbahasa Indonesia siswa kelas 6 SDN Pakaan Dajah. Keterampilan literasi berbahasa Indonesia pada peserta didik mengalami peningkatan dapat kita lihat dari nilai rata-rata peserta didik. Pada kondisi awal rata-rata nilai 40, di siklus I meningkat menjadi 60, dan pada siklus II menjadi 85. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media CD Interaktif cukup signifikan dalam meningkatkan keterampilan literasi berbahasa Indonesia siswa kelas 6 SDN Pakaan Dajah.

Kata Kunci: *Keterampilan Bahasa; Compact Disk; Keterampilan literasi.*

A. Pendahuluan

Pelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang memuat dasar dasar ilmu membaca dan menulis. Keterampilan literasi berbahasa Indonesia dapat dilatih dengan mempelajari pelajaran Bahasa Indonesia. Membaca membuka jendela dunia, dengan membaca semua informasi dapat ditangkap dan dicerna dengan cepat dan mudah. Menulis juga tak kalah pentingnya. Dengan menulis manusia juga dapat berkomunikasi bahkan di era sekarang dengan menulis dapat memperoleh ilmu melalui media internet. Jadi membaca dan menulis memiliki peran yang sangat penting dalam konteks kehidupan umat manusia, terlebih pada era informasi dan komunikasi seperti sekarang ini. Membaca dan menulis merupakan jembatan bagi siapa saja yang berkeinginan meraih kemajuan dan kesuksesan. Membaca dan menulis merupakan literasi yang sangat penting untuk dimiliki oleh setiap orang, terlebih lagi bagi siswa.

Pembelajaran abad XXI diarahkan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi, berfikir kritis, berkolaborasi, dan kreatif (Pudji Astutik, 2018). Empat keterampilan tersebut dibutuhkan untuk mampu bersaing dalam kehidupan global abad ini. Banyak keuntungan yang diperoleh siswa apabila dapat menjadi pembaca teks yang efisien dan efektif.

Siswa akan memiliki kemampuan untuk memperoleh informasi baik informasi secara umum maupun informasi khusus, yang terkait dengan materi pelajaran. Kemampuan literasi yang baik dapat digunakan untuk menikmati beragam informasi melalui media cetak dan juga menikmati karya sastra baik prosa maupun puisi yang dapat menambah wawasan dan meningkatkan kepekaannya terhadap keindahan karya seni (Rizqoh, 2019).

Pada kenyataan pembelajaran membaca dan menulis di lapangan banyak keluhan yang disampaikan oleh para guru. Pada persoalan minat pembelajaran membaca dan menulis, merupakan masalah yang sangat mempengaruhi efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah. Masalah minat ini sangat personal sifatnya sehingga pola penanganannya pun sangat bervariasi.

Faktor penggunaan metode penyajian dan pengevaluasian hasil pembelajaran di sekolah erat sekali hubungannya dengan penumbuhan minat belajar pada siswa. Hasil pengamatan dan wawancara dengan rekan-rekan guru menunjukkan masih seringnya terjadi pembelajaran yang kurang variatif yang dilakukan oleh guru. Pelaksanaan pembelajaran membaca dan menulis cenderung konvensional. Pembelajaran dilakukan dengan menugasi peserta didik untuk membaca dan menulis teks, kemudian menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan teks. Namun peserta didik seakan-akan mereka merasa bosan dan tidak berminat terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang terkesan monoton dan tidak menarik untuk dipelajari.

Rendahnya respon peserta didik berimplikasi pada hasil belajar sehingga tujuan akhir pembelajaran tidak akan sampai. Selain itu, kurangnya minat membaca dan menulis berdampak pada tidak sukanya peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Seseorang yang mempunyai kemampuan literasi yang tinggi kemungkinan akan mendapat informasi lebih banyak. Kompetensi yang harus dikuasai tidak akan tercapai apabila informasi yang terdapat dalam bahan ajar tidak bisa sampai pada peserta didik karena peserta didik sudah tidak termotivasi

dan tidak senang. Tetapi ketidak senjangan sampai mengakibatkan tumpulnya kemampuan peserta didik dalam mencapai kompetensi literasimembaca dan menulis.

Heryati (dalam Rizqoh; 2019: 343) menyebutkan empat tingkatan literasi, yaitu *performative*, *functional*, *informational*, dan *epistemic*. *Performative literacy* masih sekedar kemampuan membaca dan menulis, *functional literacy* menunjukkan kemampuan menggunakan bahasa untuk keperluan hidup atau *skill for survival*. *Informational literacy* merupakan kemampuan mengakses pengetahuan. Sedangkan *epistemic literacy* merupakan kemampuan mentransformasikan pengetahuan.

Secara psikologis, peserta didik pada rentang usia 11 - 14 tahun cenderung menyukai hal-hal baru yang berbau modern dan serba canggih. Karakteristik inilah yang menjadi pijakan guru untuk mencari media yang tepat. Media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SD tersebut adalah media audio-visual yang berbentuk CD Interaktif dengan memanfaatkan media LCD. Media audio-visual (media pandang-dengar) mungkin lebih memikat bagi peserta didik dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah di kelas. Media audio-visual yang digunakan berupa Compact Disk (CD) Pelajaran interaktif yang berisi paket pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikemas sehingga menarik peserta didik untuk belajar lebih banyak dan nyata karena berbentuk audio-visual.

Media audio-visual yang berupa CD interaktif merupakan multimedia berbasis komputer. Multimedia adalah kolaborasi berbagai media yang diwujudkan melalui program aplikasi sistem komputer sehingga menghasilkan media interaktif berupa teks, suara, dan gambar. Komputer dengan fasilitasnya tentu mampu memfasilitasi aneka model pembelajaran yang diinginkan guru. Penggunaan media audio-visual yang berupa CD Interaktif sangat berguna untuk membantu proses komunikasi antara guru dan peserta didik agar lebih efektif. CD Interaktif adalah salah satu media interaktif yang bisa terbilang baru.

Media pembelajaran membaca dan menulis berupa CD interaktif ini dipilih, sebab menggunakan teknologi membuat minat dan motivasi siswa

terpacu, sehingga kemampuan literasi meningkat. Permasalahan penelitian ini adalah (a) bagaimanakah proses pembelajaran dengan CD interaktif sebagai media pelajaran untuk memotivasi?; (b) apakah terjadi peningkatan kemampuan literasi Bahasa Indonesia melalui penggunaan CD interaktif? Tujuannya adalah mendeskripsikan (a) proses pembelajaran dengan CD interaktif sebagai media pelajaran untuk memotivasi dan (b) peningkatan kemampuan literasi Bahasa Indonesia melalui penggunaan CD interaktif.

Manfaatnya penelitian ini antara lain hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan acuan untuk mengembangkan bahan ajar mata pelajaran Bahasa Indonesia dan menambah perbendaharaan media pembelajaran, dasar melaksanakan penelitian pengembangan pelajaran yang lainnya, serta menjadi bahan pengambilan kebijakan sekolah berkaitan dengan bahan ajar khususnya bahan ajar untuk meningkatkan literasi pada mata pelajaran lainnya.

Penguasaan keterampilan berbahasa Indonesia akan berpengaruh terhadap penguasaan keterampilan berbahasa lainnya. Tidak semua guru sekolah dasar siap untuk melakukan hal-hal yang lebih, agar keterampilan berbahasa Indonesia siswa menjadi lebih baik. Kesiapan semua guru sangat diperlukan dalam hal yang terkait dengan kemampuan berbahasa Indonesia tersebut, hal ini senada dengan apa yang dijelaskan oleh Saliman, Widiastuti, dan Supardi (2016), bahwa kesiapan sangat perlu diperhatikan dalam suatu proses, karena jika seseorang sudah memiliki kesiapan, maka hasilnya akan memuaskan.

Supriyati (2003) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia yang dikemas sebagai CD/VCD mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan memecahkan masalah fisika. Materi pembelajaran fisika dikemas dalam bentuk VCD tayangan sehingga siswa dapat melihat sesuatu yang abstrak menjadi kongkrit. Setidaknya penelitian tersebut dapat digunakan sebagai pijakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan format yang berbeda. Dalam penelitian ini, CD yang dibuat bersifat interaktif untuk memotivasi siswa agar menyukai pelajaran bahasa Indonesia.

Arisandi (2021: 407) menyatakan penilaian ketrampilan berbicara siswa mengukur keterampilan berbicara menjadi enam kategori, yaitu dari segi tata bahasa, kosa kata, pemahaman, kefasihan, pengucapan, dan tugas. Syarat seseorang mempunyai keterampilan berbicara secara lancar tidak hanya dari pengetahuan tentang ciri-ciri bahasa, tetapi juga dari kemampuan memproses informasi bahasa tersebut.

Marshall Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memberikan batasan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak, audio visual, serta peralatannya Media atau alat dalam pembelajaran bahasa adalah segala alat yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan-tujuan yang sudah ditentukan. Hardjito (2015: 203) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat berupa audio visual bergerak, audio visual diam, visual gerak, visual diam, audio, dan teks. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran berupa audio visual bergerak, audio visual diam, visual gerak, visual diam, audio, dan teks sehingga memungkinkan memengaruhi peserta didik dalam proses tersebut menjadi lebih interaktif.

Teknologi komputer mampu menghadirkan media yang demikian sehingga peserta didik dapat belajar secara optimal. Media interaktif lebih berorientasi ke konten termasuk di dalamnya interaktivitas, grafis, sound dan berbagai teknik untuk membantu memahami ke peserta didik dengan cepat. Merancang proses pembelajaran yang menekankan pada proses kegiatan mandiri peserta didik melalui kegiatan pembelajaran interaktif pada dasarnya berupaya agar proses pembelajarannya berkualitas. Salah satu caranya adalah dengan mengimplementasikan media dan teknologi komputer dalam pembelajaran.

Media CD adalah media pembelajaran berbasis teknologi komputer yang secara terintegrasi menggabungkan teks, grafik, gambar, foto, suara, video, dan animasi yang interaktif dan menyenangkan sehingga implementasinya dalam pembelajaran dapat memperkuat

respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin. Dengan CD interaktif tersebut diharapkan hasil belajar peserta didik dapat lebih baik dari pada bila peserta didik belajar dengan hanya menerima informasi saja dari guru yang dilakukan secara konvensional melalui ceramah, diskusi ataupun latihan soal-soal. Melalui kegiatan belajar dengan media CD interaktif peran guru tidak mendominasi proses pembelajaran. Sebaliknya, guru memberikan kesempatan seluas-luasnya pada peserta didik untuk berperan aktif dalam proses belajar yang interaktif sehingga mampu menemukan dan merumuskan sendiri suatu konsep dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Peserta didik termotivasi untuk belajar karena adanya kesempatan luas mengembangkan kemampuan melalui kegiatan mandiri berupa eksplorasi materi di dalam multimedia untuk penemuan sendiri konsep-konsep, pengamatan, analisis, observasi dan pemecahan masalah. Berdasarkan gambaran media CD interaktif yang banyak memiliki kelebihan dari media pembelajaran konvensional maka penting untuk dipertimbangkan oleh guru dalam merencanakan pembelajaran. Namun demikian masalah yang timbul tidak semudah yang dibayangkan. Untuk mengimplementasikan media CD interaktif dalam pembelajaran maka dibutuhkan ketersediaan perangkat komputer dan peralatan khusus lainnya yang harganya relatif mahal. Perangkat komputer tersebut berupa perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras komputer antara lain adalah CPU, keyboard, monitor, dan harddisk, CD ROM, printer, sedangkan perangkat lunak komputer adalah berupa program-program bahasa pemrograman komputer.

Dimiyati dan Mudjiono (2009) menyebutkan tiga komponen dalam motivasi yaitu kebutuhan yang ia harapkan, dorongan untuk mencapai harapan dan tujuan yang mengarahkan perilaku, dalam hal ini adalah perilaku belajar. Motivasi terdiri dari dua jenis yaitu motivasi dari dalam diri seseorang (intrinsik) dan motivasi dari luar diri seseorang (ekstrinsik) dimana motivasi adalah hal yang bisa berubah-ubah setiap waktu.

Hamalik (2008) mengatakan bahwa ada dua komponen motivasi yaitu yaitu: komponen dalam (inner component) dan komponen luar (outer component). Komponen dalam ialah perubahan dalam diri seseorang, keadaan merasa tidak puas dan ketegangan psikologis. Komponen luar ialah apa yang diinginkan seseorang, tujuan yang menjadi arah kelakuannya. Berdasarkan definisi tersebut, komponen dalam ialah kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipuaskan, sedangkan komponen luar ialah tujuan yang hendak dicapai.

CD Interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (Compact Disk) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya. CD ROM (Read Only Memory) merupakan satu-satunya dari beberapa kemungkinan yang dapat menyatukan suara, video, teks, dan program dalam CD (Tim Medikomp, 1994). CD Interaktif juga dipandang sebagai sebuah CD yang berisi menu-menu yang dapat diklik untuk menampilkan sebuah informasi tertentu. Dari sini jelas bahwa sistem interaktif yang dipakai CD Interaktif sama persis dengan sistem navigasi pada internet, hanya yang berbeda di sini adalah media yang dipakai keduanya. CD Interaktif memakai media off line berupa CD sementara I internet memakai media online. CD interaktif bisa dioperasikan tanpa adanya jaringan internet karena data yang ada didalam CD interaktif sudah disediakan sesuai dengan keinginan pembuatnya.

Proses pembelajaran umumnya terdiri dari tiga bagian yakni persiapan/pendahuluan (awal), kegiatan inti, dan penutup (akhir). Persiapan atau kegiatan awal diwakili menu Apersepsi; kegiatan inti diwakili oleh Materi, dan penutup diwakili oleh menu Evaluasi yang dilengkapi latihan yang memadai. Media CD interaktif dimaksud meminimalkan dominasi guru. Saat alat atau media berproses, peran guru sebagai fasilitator. Tugas Fasilitator adalah memulai proses belajar, lalu menyingkir untuk melapangkan jalan agar pembelajar bebas menciptakan pengetahuannya. Yang utama untuk fasilitator harus bisa mendorong pembelajaran untuk berbuat, mengajak mereka terlibat sepenuhnya dalam aktivitas belajar mereka sendiri. Peserta didik melakukan aktifitas

belajar sesuai kecepatan masing-masing dan dapat menilai diri sendiri (selfadjustment) atas kompetensi yang dikuasai. Apabila pembelajaran menilai diri telah siap uji kompetensi, mereka dapat mengikuti uji kompetensi sesuai petunjuk di dalam media tersebut. Di sini letak kelebihan dari media CD interaktif dalam hal proses pembelajaran.

B. Metode

Penerapan menggunakan produk CD interaktif sebagai media literasi berbahasa Indonesia yang berkualitas, model pengembangan yang dipakai penelitian ini dibagi menjadi tiga tahapan. Hal ini dilakukan dengan alasan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Ketiga tahapan tersebut adalah sebagai berikut. (1) Tahapan pengamatan pada sebuah proses pembelajaran, (2) Tahapan pengumpulan data, (3) Tahapan analisis pengamatan (Walidin, et al., 2015).

Hasil analisis kebutuhan ini dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media. Media CD interaktif ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi kesulitan para guru dalam literasi Bahasa Indonesia. Dengan demikian, media CD Interaktif sesuai dengan kebutuhan lapangan, karena didalamnya mengandung kemasan pembelajaran yang lebih lengkap yang merupakan gabungan dari media audio-visual.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pakaan Dajah Kecamatan Galis Kabupaten Bangkalan. Sasaran siswa penelitian adalah siswa kelas VI dengan jumlah sebanyak 24 siswa. Penelitian juga melibatkan seorang Guru wali kelas VI yang merupakan pelaku pengguna media CD interaktif. Teknik pengumpulan data berkaitan dengan penelitian ini di bagi menjadi tiga yaitu observasi, angket, dan wawancara.

Data diperoleh dari observasi, angket dan wawancara. Data kemudian dikelompokkan berdasarkan sumbernya, yaitu data dari Guru, data dari siswa. Data kuantitatif deskriptif yang diperoleh digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk penarikan simpulan berupa analisis kualitatif (Patimah & Tabrani ZA, 2018). Oleh sebab itu, analisis data dalam penelitian ini akan dilakukan secara analisis kualitatif.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang dipaparkan meliputi, (a) Proses pembelajaran dengan CD interaktif sebagai media pelajaran Bahasa Indonesia; (b) Kelebihan dan kekurangan yang dihadapi saat media CD Interaktif; (c) Peningkatan literasi Bahasa Indonesia melalui penggunaan media pembelajaran CD interaktif.

1. Hasil

Sejalan dengan desain penelitian maka CD interaktif sebagai mediaproses pembelajarannya dapat dibagi dalam tiga tahap yaitu ; (1) pendahuluan; (2) kegiatan inti; dan (3) penutup. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang yang dipersiapkan oleh guru. Dari hasil pengamatan peneliti terlihat siswa banyak bertanya tentang media yang dipersiapkan oleh guru, antusias siswa ini mengundang rasa penasaran yang membuat hidupnya proses pembelajaran di kelas.

Pada kegiatan inti guru memerintahkan siswa untuk memperhatikan tanyangan beberapa rekaman berita televisi dan mengulangnya hingga beberapa kali. Setelah itu nampak dilayar LCD ada penjelasan berupa tulisan dan suara yang menjelaskan maksud dari penanyangan rekaman berita di televisi tersebut. Penjelasan menggunakan beberapa contoh dan diulang hingga beberapa kali dalam bentuk dan contoh yang bervariasi. Pada tahap ini Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum dimengerti.

Guru sedikit mengulang pelajaran yang sudah dilakukan untuk memberikan penguatan kepada siswa. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan inti dari pelajaran yang telah mereka laksanakan. Simpulan siswa dicocokkan dengan simpulan yang tersedia di CD interaktif melalui tayangan di layar LCD.

Tabel 1: Tampilan CD Interaktif

No.	Materi
1.	Kompetensi Dasar (sebagai judul pelajaran)
2.	Rekaman Video Berita 1
3.	Rekaman Video Berita 2
4.	Rekaman Video Berita 3
5.	Penjelasan (animasi gambar, suara dan tulisan)
6.	Pengulangan penjelasan dengan contoh lain
7.	Contoh soal dan cara menjawabnya
8.	Rekaman Video Berita 1, 2, 3
9.	Soal berupa suara, tulisan dan animasi (kelompok)
10.	Soal individu
11.	Kesimpulan dan penutup

Pada tahap penutup, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum dimengerti. Guru sedikit mengulang pelajaran yang sudah dilakukan untuk memberikan penguatan kepada siswa. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan inti dari pelajaran yang telah mereka laksanakan. Simpulan siswa dicocokkan dengan simpulan yang tersedia di CD interaktif melalui tanyangan di layar LCD. Adapun proses pembelajaran yang dilakukan oleh Guru dan siswa dilihat dari Tabel.3 di bawah ini.

Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran

No.	Kegiatan	Ket.
1.	Mempersiapkan media pelajaran	V
2.	Membuka pelajaran	V
3.	Berdoa dipimpin oleh ketua kelas	V
4.	Presensi	V
5.	Apersepsi materi pelajaran	V
6.	Guru membagi siswa dalam kelompok kecil	V
7.	Guru menayangkan materi pelajaran CD Interaktif di layar LCD	V
8.	Guru memberikan kesempatan bertanya	V
9.	Guru menambah penjelasan yang kurang pada media CD interaktif	V

No.	Kegiatan	Ket.
10.	Siswa memperhatikan materi pelajaran yang ditampilkan di LCD	V
11.	Guru berkeliling ke tempat duduk siswa	V
12.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya lagi materi pelajaran yang kurang jelas	V
13.	Guru menjelaskan kembali dengan bantuan media CD interaktif yang ditampilkan di layar LCD	V
14.	Siswa mengerjakan soal tugas yang ada di layar LCD bersama kelompoknya	V
15.	Guru berkeliling ke tempat duduk siswa	V
16.	Siswa melakukan diskusi dalam kelompok masing-masing	V
17.	Guru menayangkan kembali video berita di layar LCD	V
18.	Siswa memperhatikan dengan cermat	V
19.	Diskusi kelompok antar kelompok tentang soal tugas	V
20.	Guru dan siswa menarik kesimpulan pelajaran	V
21.	Guru memberikan soal individu	V
22.	Guru menutup pelajaran dengan memberikan penguatan	V

Semua kegiatan pembelajaran di atas dilakukan menggunakan pedoman pada RPP yang telah disusun. Proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan siswa terlihat sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Untuk melengkapi data penelitian, masih diperlukan lagi satu data penting yaitu wawancara pendapat Guru dan siswa mengenai penggunaan media CD Interaktif. Wawancara bagi Guru dilakukan setelah proses pembelajaran selesai. Hasilnya diketahui bahwa Guru sangat nyaman menggunakan media CD interaktif ini dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional yang terkesan monoton dan membosankan. Disamping itu, siswa sangat bersemangat dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia.

Media CD interaktif memiliki banyak keunggulan dan kelebihan karena di dalam media ini mencakup 2 aspek yaitu audio dan visual. Para

ahli berpendapat, bahwa 75% dari pengetahuan manusia sampai ke otaknya melalui mata dan yang selebihnya melalui pendengaran dan indera-indera yang lain. Dari hasil pengamatan ditemukan kelebihan yang dimiliki oleh media CD interaktif adalah (a) Antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran meningkat, ini dibuktikan oleh berjalannya suasana diskusi yang dilakukan. Antusiasme siswa ini merupakan modal besar bagi siswa dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya; (b) Banyaknya pertanyaan yang keluar dari siswa.

Ini membuktikan bahwa rasa ingin tahu siswameningkat sehingga motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran lebih baik; (c) Banyaknya siswa yang berebut untuk menjawab pertanyaan, hal ini menandakan pengetahuan siswa meningkat dan rasa penasaran untuk mencoba secara langsung menjawab pertanyaan di laptop Guru.Kelebihan ini bisa berjalan maksimal jika didukung oleh peranan guru sebagai fasilitator harus memiliki kemampuan menjalankan komputer.

Penelitian ini juga menemukan kelemahan CD Interaktif juga yang bisa menjadi kendala saat digunakan, yaitu (a) Memerlukan perlengkapan komputer/ laptop. Sekolah tidak memiliki perangkat komputer yang banyak sehingga tidak semua siswa mendapatkan kesempatan mengoperasikan komputer sendiri. Aplikasi pembelajaran CD interaktif ini akan lebih maksimal jika semua siswa memiliki laptop sendiri-sendiri; (b) Memerlukan layar LCD sebagai alat visualisai materi pelajaran. Penggunaan layar LCD dirasa kurang memadai karena belum bisa mewakili penggunaan media CD interaktif yang sebenarnya. Masih banyak siswa yang tidak bisa merasakan pengalaman langsung mengoperasikan komputer sendiri.

Kekurangan ini masih bisa dibantu dengan menambahkan jam-jam lain diluar pelajaran bagi siswa yang belum kebagian menjalankan aplikasi ini secara langsung. Kegiatan ini dilakukan sekadar sebagai tambahan pelajaran, namun sangat penting karena rasa penasaran siswa bisa terpenuhi; (c) Memerlukan alat pengeras suara untuk membesarkan volume suara pada komputer/laptop. Hal ini hanyalah bentuk antisipasi Guru guna

mengurangi kendala kurangnya komputer yang ada di sekolah. Seharusnya sekolah memiliki satu komputer untuk satu siswa. Pengeras suara yang digunakan cukup menggunakan spiker aktif yang pengoperasiannya sangat mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus.

Semua kekurangan dan kendala yang tersebut diatas, sudah dapat diatasi karena sebelum penelitian, peneliti sudah mengadakan observasi ditempat yang akan dijadikan tempat penelitian.

2. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan berdasarkan temuan dilapangan tentang kendala yang dihadapi oleh guru tentang literasi Bahasa Indonesia. Banyak diantara Guru yang merasa kesulitan dalam mencari variasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kegagalan sebuah pembelajaran bukan hanya dilihat dari hasil nilai siswa melainkan juga dapat dilihat dari antusias atau motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Jika siswa didalam mengikuti pelajaran banyak yang mengantuk, ini menandakan bahwa pembelajarannya membosankan.

Jika terjadi sebaliknya siswa merasa enjoy dan senang dalam mengikuti pelajaran berarti pembelajaran tersebut dapat diterima oleh siswa. Terlepas dari baik atau tidak baiknya nilai yang diperoleh siswa, karena satu hal yang sangat penting di dalam proses interaksi belajar mengajar adalah siswa harus senang terhadap guru dan pelajaran tersebut. Jika aspek tersebut sudah tercapai, secara berbanding lurus hasil yang diperoleh akan meningkat juga.

Penggunaan model pembelajaran CD interaktif ini diambil karena secara psikologis, peserta didik pada rentang usia 11-14 tahun cenderung menyukai hal-hal baru yang berbau modern dan serba canggih. Karakteristik inilah yang menjadi pijakan guru untuk mencari media yang tepat. Media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SD tersebut adalah media audio-visual yang berbentuk CD Interaktif dengan memanfaatkan media LCD.

Menurut ilmu filsafat dan sejarah pendidikan, apa yang diketahui manusia (pengetahuan) disalurkan ke otak melalui satu indera atau lebih. Banyak ahli berpendapat, bahwa 75% dari pengetahuan manusia sampai ke otaknya melalui mata dan yang selebihnya melalui pendengaran dan indera-indera yang lain. Kecenderungan menggunakan media audio-visual yang berupa CD Interaktif dalam proses pembelajaran timbul karena memungkinkan adanya berbagai keuntungan penggunaan media ini.

Media audio-visual (media pandang-dengar) mungkin lebih memikat bagi peserta didik dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah di kelas. Media audio-visual yang berupa CD Interaktif merupakan multimedia berbasis komputer. Multimedia maksudnya adalah kolaborasi berbagai media yang diwujudkan melalui program aplikasi sistem komputer sehingga menghasilkan media interaktif berupa teks, suara, dan gambar. Komputer dengan fasilitasnya tentu mampu memfasilitasi aneka model pembelajaran yang diinginkan guru. Adanya gabungan dari banyak media memungkinkan siswa terlibat aktif untuk mengembangkan kreativitasnya sehingga akan menambah minat dan motivasi belajar. Penggunaan media audio-visual yang berupa CD Interaktif sangat berguna untuk membantu proses komunikasi antara guru dan peserta didik lebih efektif.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi siswa di dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari hidupnya kegiatan diskusi yang dilakukan oleh siswa saat pembelajaran berlangsung. Hal lain juga dapat dilihat dari banyaknya pertanyaan yang keluar dari siswa, ini menandakan bahwa mereka benar-benar mengikuti pelajaran tersebut. Motivasi siswa sudah terlihat meningkat sebelum pelaksanaan pembelajaran yaitu ketika Guru melibatkan siswa didalam mempersiapkan alat media CD interaktif. Siswa mulai penasaran dan rasa keingintahuan mereka mulai terpancing sehingga semangat belajar mereka bertambah.

Pada kegiatan persiapan sebelum pelajaran dimulai, siswa terlihat sangat antusias membantu guru didalam mempersiapkan alat dan bahan.

Sesekali guru menjelaskan kepada siswa bahwa alat yang mereka lihat adalah sebuah perangkat komputer yang berisi banyak program-program yang sangat membantu tugas seseorang penggunaannya. Guru memberitahukan siswa bahwa kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini akan menggunakan sebuah program pembelajaran yaitu CD interaktif.

Pendahuluan dimulai dengan sebuah apersepsi yaitu pengantar pelajaran dan sedikit pengertian mengenai materi pelajaran yang akan diajarkan. Antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia sangat terlihat dari pandangan mereka yang tidak pernah lepas dari tampilan di layar LCD. Rasa ingin tahu siswa mulai terpancing dan beberapa pertanyaan terlontar dari mereka. Pertanyaan-pertanyaan itu baik yang berkenaan dengan media yang digunakan maupun materi yang akan disampaikan oleh guru.

Kegiatan inti menampilkan situasi diskusi kelompok yang sebelumnya siswa mendengarkan tanyangan di layar LCD yang berisi materi pelajaran dan penjelasan yang dikemas dalam bentuk interaktif. Kalau dilihat dari suasana kelas, menggambarkan suasana kelas yang aktif karena baik Guru maupun siswa sama-sama bersemangat didalam proses pembelajaran tersebut. Hal ini dapat terlihat dengan ramainya suasana kelas dengan kegiatan siswa yang sedang mengerjakan tugas kelompok. Dari sisi Guru, terlihat bahwa ia merasa enjoy karena melihat anak didiknya bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Hal ini juga tergambar setelah hasil wawancara dengan Guru setelah pelajaran selesai. Peran guru sebagai fasilitator lebih nampak karena kegiatan siswa lebih aktif dalam belajar.

Model pembelajaran dengan menggunakan CD interaktif ternyata mendapat tanggapan baik dari Guru dan siswa. Mereka berpendapat bahwa model pembelajaran CD interaktif lebih baik dari model pembelajaran konvensional yang terkesan monoton dan membosankan. Guru menggambarkan bahwa model pembelajaran CD interaktif merupakan solusi model pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran.

Sedangkan menurut siswa model pembelajaran CD interaktif sangat menarik karena dalam pembelajarannya ada gambar dan suara yang lebih nyata dibandingkan dengan hanya membaca dan mendengarkan penjelasan dari Guru saja. Perlengkapan yang canggih membuat siswa merasa dibawa pada sebuah teknologi baru. Hal ini adalah hal yang sangat diinginkan siswa, yaitu suatu yang berbau teknologi canggih dan modern.

Terlepas dari nilai positif yang dimiliki oleh model pembelajaran CD interaktif, ada juga kendala yang harus dihadapi. Kendala atau kekurangan dari model pembelajaran CD interaktif antara lain diperlukannya perangkat komputer/ laptop yang banyak, sejumlah siswa sehingga pelaksanaan pembelajaran CD interaktif dapat lebih baik seperti yang diharapkan. Pengalaman langsung mengoperasikan laptop sendiri membuat hasil pembelajaran akan lebih baik, karena tujuan dari model pembelajaran CD interaktif itu sendiri adalah untuk meningkatkan daya imajinasi siswa sehingga mereka dapat mengatur sendiri pembelajaran tersebut sesuai dengan kemampuan sendiri-sendiri.

Penggunaan layar LCD dan pengeras suara adalah solusi yang ditawarkan oleh peneliti untuk mengatasi masalah jumlah komputer/ laptop yang tidak mencukupi. Memberikan kesempatan kepada beberapa siswa untuk mengoperasikan laptop secara langsung juga merupakan bentuk solusi yang dilakukan oleh peneliti agar siswa memperoleh pengalaman langsung sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, berbahasa Indonesia.

D. Penutup

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa (a) Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran CD interaktif mengikuti Rencana Program Pembelajaran (RPP) yang telah disusun yaitu; pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Semua pelaksanaan kegiatan berjalan dengan baik dan siswa sangat senang

dalam mengikutinya. Pada pendahuluan, guru sudah melibatkan siswa dimulai dari mempersiapkan alat pelajaran dan siswa mulai terpancing motivasi belajarnya. Kegiatan inti pembelajaran berjalan sesuai rencana, antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sangat meningkat. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan soal interaktif, dan hasilnya siswa banyak berebut untuk menjawab pertanyaan; (b) Pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan CD interaktif dapat meningkatkan pengetahuan siswa dan memotivasi mereka dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia

Pengembangan penelitian selanjutnya diharapkan menitik beratkan pada bagaimana guru bisa merancang sendiri aplikasi CD interaktif untuk siswa SD. Dengan merancang sendiri aplikasi CD interaktif diharapkan materi pelajaran yang akan disampaikan sesuai dengan kondisi sekolah masing-masing. Pengembangan penelitian selanjutnya, mungkin bisa dikembangkan pada uji coba dalam kegiatan pembelajaran pada pelajaran lain, dan alternatif model pembelajaran lain yang bisa meningkatkan prestasi belajar siswa. Pengembangan model pembelajaran juga perlu di arahkan untuk meningkatkan motivasi guru dalam mengajar. Guru sebagai motivator siswa perlu juga mendapatkan perlakuan yang sama dan diharapkan bisa meningkatkan motivasinya dalam mengajar.

Daftar Referensi

- Ahmad, F., Sukaya, & Hadi, A. (2015). Hubungan Motivasi Belajar Dan Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Siswa Kelas X Jurusan Teknik Audio Video di SMKN 2 Solok. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informatika* 3(1), 121-131.
- Anasari, T. (2009). Membuat Media Pembelajaran Pembuatan Blog Berbasis
- Arisandi, Y. (2021). Model Pembelajaran Rolex Berbantuan Media Boneter Meningkatkan Keaktifan dan Keterampilan Berbicara Teks Descriptive . *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 399-420. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.247>

- Binuko, H. (2010). *Pengembangan cd interaktif bimbingan belajar pada siswa kelas VII di SMPN 5 Sleman*. Skripsi tidak diterbitkan. FIP UNY.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka
- Hamalik, O. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hardjito. (2015). Peran Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Ditinjau dari Persepektif Pendidikan Progresif. *Jurnal Teknodik*, 8(14), 203.
- Khoimah, S. (2020). Peningkatan Kreativitas Dan Literasi Digital Peserta Didik Melalui Metode Resitasi Dalam Pembuatan Film Pendek Sejarah. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(3), 677-692. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i3.138>
- Mardani, A & Tjendrowasono, T.I. (2012). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi untuk Sekolah Menengah Kejuruan Kelas XI. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 4(2), 46-51.
- Multimedia Pada SMK Negeri 1 Gondang Sragen. *Journal Speed - Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 1(3), 58-66.
- Patimah, S., & Tabrani ZA. (2018). Counting Methodology on Educational Return Investment. *Advanced Science Letters*, 24(10), 7087-7089. <https://doi.org/10.1166/asl.2018.12414>
- Pudji Astutik, P. (2018). Pembelajaran dengan Memanfaatkan Media Sampah untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(2), 415-432. Retrieved from <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/85>
- Rizqoh, A. (2019). Penerapan Media Amazing Topeng Malang untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Keterampilan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 2 Girimoyo, Malang. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(2), 341-358. Retrieved from <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/93>
- Saliman, Anik Widiastuti, dan Supardi. (2016). "Perbedaan Kesiapan Guru IPS SMP Kabupaten Sleman dalam Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Kurikulum 2013". *JIPSINDO*, 2(3), 105.

- Siswanjaya, S. (2021). Penggunaan Canva pada Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan dan Motivasi Menulis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 421-442. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.259>
- Supriyati (2021). "Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 356.
- Walidin, W., Idris, S., & Tabrani ZA. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press.