TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN : 2810-0395
e-ISSN : 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i4.1241

UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATERI DALAM MUATAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN VIDEO INTERAKTIF DI KELAS II SDN 64/ 1 MUARA BULIAN

Silvi Ouralita[1], Eny Safitri[2], Bella Fazliani[3], Soleh Budiman[4], Destrinelli[5]
Universitas Jambi
silviouralita9922@gmail.com ; enysafitri003@gmail.com

Abstract

Indonesian language learning should involve the active role of students directly, so that students will interact using the media that has been presented by the teacher. Observations made in the field found a problem, namely students lack of focus and lack of understanding of the concept of material in Indonesian language content. The purpose of writing this journal is to analyze related efforts to improve understanding of material concepts in Indonesian content by using interactive videos in class II SDN 64/1 Muara Bulian. The type of research used is PTK (Classroom Action Research). This research was conducted at SD Negeri 34/I Teratai, in class II to be precise. The results obtained are that students are still confused when using interactive videos, and are more comfortable when the teaching process is carried out using traditional methods, namely by using a blackboard that is devoted to providing subject matter related to how to write cursive in stories by paying attention to the use of capital letters. The conclusion is that the use of interactive videos in increasing students' understanding of concepts in Indonesian language subjects with non-continuous writing material in stories with attention to the use of capital letters is effective at the elementary school level.

Keywords: *Indonesian; Capital; Straight Up*

Abstrak: Pembelajaran bahasa Indonesia sebaiknya melibatkan peran aktif dari peserta didik secara langsung, sehingga siswa akan melakukan interaksi dengan menggunakan media yang telah disajikan oleh guru. Observasi yang dilakukan dilapangan ditemukan sebuah permasalahan yaitu peserta didik kurang fokus dan kurangnya pemaham konsep materi dalam muatan bahasa Indonesia. Tujuan dari penulisan jurnal ini adalah untuk menganalisis terkait upaya meningkatkan pemahaman konsep materi dalam muatan bahasa Indonesia dengan menggunakan video interaktif di kelas II SDN 64/1 Muara Bulian. Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri34/I Teratai, tepatnya di kelas II. Hasil yang didapatkan masih dijumpai peserta didik yang bingung saat penggunaan video interaktif, dan lebih nyaman saat proses pengajaran dilakukan dengan menggunakan metode tradisional, yaitu dengan menggunakan papan tulis yang dikhususkan dalam memberikan materi pelajaran terkait cara penulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital. Simpulanmya adalah penggunaan video interaktif dalam meningkatkan konsep pemahaman peserta didik pada mata pelajaran bahasa

Jurnal Tsaqofah is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Indonesia dengan materi penulisan tergak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital efektif dilakukan pada jenjang Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia; Kapital; Tegak Bersambung

PENDAHULUAN

Pemahaman konsep dalam suatu mata pelajaran merupakan suatu tuntutan yang harus dilakukan oleh semua peserta didik dan pada semua jenjang sekolah (Siwardani, dkk., 2015). Jadi, jika peserta didik sudah memiliki pemahaman konsep yang baik, maka dia akan bisa menjelaskan ulang kembali terkait materi yang telah ia pahami (Gusmania & Agustyaningrum, 2020). Pada pembelajaran bahasa Indonesia, peran guru sangat besar untuk menciptakan suatu lingkungan pembelajaran agar peserta didik dapat memahami terkait konsep yang dipelajari dalam kelas tersebut (Wahyuni, dkk., 2023).

Pembelajaran bahasa Indonesia sebaiknya melibatkan peran aktif dari peserta didik secara langsung, sehingga siswa akan melakukan interaksi dengan menggunakan media yang telah disajikan oleh guru (Amin, 2022). Observasi yang dilakukan dilapangan ditemukan sebuah permasalahan yaitu peserta didik kurang fokus dan kurangnya pemaham konsep materi dalam muatan bahasa Indonesia di kelas II SDN 64/1 Muara Bulian. Pada penelitian ini, materi yang dijadikan fokus utama adalah materi dalam penulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital.

Permasalahan dalam penerapan pembelajaran bahasa Indonesia secara umum adalah dengan menggunakan pembelajaran yang terkesan monoton, dimana peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa ada keterlibatan aktif dari peserta didik. Banyak dari siswa yang menganggap pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang membosankan, terlebih lagi dengan pemaparan teks yang cukup panjang dan guru meminta peserta didik untuk terus membaca tanpa mengetahui kebermaknaan dari teks tersebut.

Teks ataupun konsep yang disajikan pada jenjang kelas II, sebaiknya teks yang dilengkapi dengan gambar, kartun, animasi, dan lain sebagainya (Lubis, 2017). Hal tersebut bertujuan dalam menarik minat pesera didik dalam memahami konsep materi dalam pelajaran bahasa Indonesia (Hijjah & Bahri, 2021). Selain itu, guru juga bisa memberikan media pembelajaran untuk mendukung aktivitas belajar dari peserta didik. Contoh media penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dengan melibatkan keterampilan

peserta didik adalah dengan menggunakan video pembelajaran berbasis interaktif (Shalikhah, 2016).

Penggunaan dari video interaktif memberikan kesan dan stimulus tersendiri kepada peserta didik, sehingga proses penyampaian informasi akan menjadi lebih mudah. Penggunaan dari video sendiri melibatkan beberapa komponen dari media yang lain seperti gambar, animasi, dan lain sebagainya (Gunawan, dkk., 2015). Media-media tersebut kemudian dipadukan menjadi satu kesatuan yang utuh dengan dilengkapi tombol navigasi, sehingga proses interaktif antara pengguna (peserta didik) dengan media berupa video interaktif akan lebih mudah terjadi (Ramansyah, 2016).

Berdasarkan paparan diatas, penulis mengambil judul "Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi dalam Muatan Bahasa Indonesia Menggunakan Video Interaktif di Kelas II SDN 64/ 1 Muara Bulian". Tujuan dari penulisan jurnal ini adalah untuk menganalisis terkait upaya meningkatkan pemahaman konsep materi dalam muatan bahasa Indonesia dengan menggunakan video interaktif di kelas II SDN 64/1 Muara Bulian.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri34/I Teratai, tepatnya di kelas II. Peneliti memilih lokasi SDN 64/1 Muara Bulian karena berdasarkan pengamatan dilapangan pemahaman konsep peserta didik di kelas II dalam kategori rendah sehingga diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan konsep tersebut melalui sebuah media pembelajaran. Pada penelian ini peneliti menggunakan video interaktif sebagai media yang digunakan dalam PTK.

Subyek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas II di SDN 64/1 Muara Bulian. Data yang didapatkan bersumber dari data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data didapatkan dari dokumentasi, catatan lapangan, observasi, dan wawancara. Selanjutnya untuk teknik analisis data dilakukan melalui analisis data kualitatif (reduksi, penyajian data, serta penarikan kesimpulan), data observasi, dan data angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemahaman konsep dalam belajar bahasa Indonesia dapat divisualisasikan terhadap hasil utama pendidikan. Konsep adalah proses mental yang memiliki ketinggian dalam permusan beberapa generalisasi dan prinsip (Purwaningrum, 2016). Pada proses pemecahan masalah yang dihadapi oleh peserta didik harus diketahui lebih dulu terkait aturan yang relevan. Pola aturan yang digunakan didasarkan pula pada konsep yang diperoleh. Menurut definisi yang lain memaparkan bahwa pemahaman konsep dapat diartikan sebagai suatu metode pengajaran yang diberikan kepada siswa yang bertujuan agar peserta didik mengetahui terkait hal-hal apa yang telah dipajari, sehingga pengajaran tidak hanya sebatas pada proses hafalan (Natalia, dkk., 2017).

Pengukuran terkait variabel pemahaman konsep dapat dinilai melalui beberapa indikator, diantaranya adalah:

1. Pengaplikasian konsep terhadap pemecahan masalah.
2. Penggunaan, pemanfaatan, dan pemilihan terkait prosedur tertetnu.
3. Pengembangan syarat terhadap suatu konsep.
4. Penyajian konsep dalam bentuk representasi.
5. Pengklasifikasian beberapa objek berdasarkan sifatnya.
6. Menyatakan ulang sebuah konsep (Rahayu & Pujiastuti, 2018).

Dalam membelajarkan sebuah konsep kepada peserta didik dibutuhkan seorang guru yang bisa bertindak sebagai fasilitator. Pembelajaran yang dilakukan meliputi beberapa pengembangan terkait kterampilan, sikap, dan pengetahuan dari peserta didik. Pada proses pengajaran, maka diperlukan sebuah keterampilan bahasa yang baik dan dalam proses penyampaiannya dapat diterima juga oleh peserta didik (Umam, dkk., 2021).

Pembelajaran bahasa Indonesia pada tingkatan dasar SD, yaitu dimulai dari kelas satu sampai dengan kelas tiga memiliki tujuan yang berbeda jika dibandingkan dengan kelas empat sampai dengan kelas enam di jenjang SD. Fokus utama dalam penelitian ini didasarkan pada jenjang kelas dua. Pada kelas dua, pembelajaran bahasa Indonesia difokuskan terkait peningkatan keterampilan dasar dari peserta didik, seperti membaca, menulis awal, serta membaca pada tingkatan yang masih sederhana (Shabrina, 2022).

Observasi yang dilakukan dilapangan ditemukan sebuah permasalahan yaitu peserta didik kurang fokus dan kurangnya pemaham konsep materi dalam muatan bahasa Indonesia di kelas II SDN 64/1 Muara Bulian. Pada penelitian ini, materi yang dijadikan fokus utama

adalah materi dalam penulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital.

Penulisan dari tegak bersambung di kelas II tentu harus mendapatkan pendampingan dari guru agar siswa lebih memahami dan mengerti terkait bagaimana cara menulis tegak bersambung dengan memperhatikan huruf kapital. Umumnya, metode yang digunakan oleh guru dalam proses pengajaran tegak bersambung adalah dengan menggunakan metode tradisional dengan teknik langsung. Melalui cara tersebut, peserta didik akan langsung mendapatkan perhatian dari guru terkait bagaimana cara yang tepat untuk menuliskan tegak bersambung. Disisi lain, guru juga harus bisa membantu dari sebagian peserta didik yang masih kesulitan dalam menulis tegak bersambung (Rikmasari, 2022).

Dalam menuliskan tegak bersambung, guru menggunakan media papan tulis secara langsung untuk memberikan contoh kepada peserta didik terkait cara yang benar dalam penulisan tegak bersambung dengan memperhatikan huruf kapital. Aspek yang perlu diamati dalam melakukan penulisan tegak bersambung oleh guru, diantaranya adalah:

1. Langkah-langkah yang digunakan oleh guru dalam memberikan penjelasan secara langsung terkait penulisan tegak bersambung dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital.
2. Kondisi peserta didik terkait pemberian materi pengajaran yang diberikan oleh guru.
3. Pengamatan langsung kepada peserta didik yang langsung menuliskan tegak bersambung (Tanjung, 2015).

Selain menggunakan cara tradisional dalam melaksanakn proses belajar mengajar terkait penulisan tegak bersambung dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital, guru juga bisa menggunakan media pembelajaran untuk memfasilitasi siswa dalam proses belajar mengajar. Penggunaan video interaktif yang memiliki unsur teks, gambar, gerak, dan suara sebagai satu kesatuan dalam media pembelajaran (Wahyuningsih, dkk., 2023). Video interaktif memberikan peningkatan terhadap pemahaman konsep dalam penulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital dengan benar (Hidayati & Astuti, 2020).

Dalam proses pengembangan terkait video interaktif pada konsep penulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital, ada beberapa komponen dan indikator yang bisa dijadikan sebagai pengembangan video interaktif, diantaranya adalah:

1. Penyajian materi

   Materi yang disajikan tidak hanya berbentuk tulisan saja, tetapi dilengkapi dengan animasi ataupun gambar-gambar pendukung. Hal ini disebabkan pada jenjang kelas II SD, peserta didik cenderung lebih memperhatikan terkait penggunaan animasi yang menarik dibandingkan dengan pemaparan tulisan-tulisan saja. Video interaktif yang dikembangkan bisa menggabungkan dari beberapa elemen, contohnya adalah teks, suara, dan gambar yang dikombinasikan menjadi satu kesatuan. Selain itu, pokok-pokok penting dari penyajian materi terkait penulisan tegak bersambung dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital juga harus termuat dalam pemaparan video interaktif tersebut.
2. Cara mengatasi keterbatasan daya indra, waktu dan ruang

   Penyampaian materi akan lebih dipersingkat melalui pemaparan video interaktif kepada peserta didik. Hal tersebut akan memiliki dampak siswa tidak akan cenderung bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar. Dalam proses pemberlajaran, peserta didik akan menggunakan alat indra yang dimilikinya, seperti mata digunakan dalam mengamati penayangan video interaktif. Selain alat indra yang lain seperti telinga juga bisa digunakan dalam mendengaran mater-materi pembelajaran dalam video agar peserta didik menjadi lebih semangat.
3. Penggunaan media secara tepat

   Peserta didik akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, jika pada proses pembelajaran ditampilkan animasi yang menarik yang bertujuan dalam meningkatkan stimulus dari peserta didik. Selain itu, penggunaan dari video interaktif juga akan memudahkan peserta didik untuk menangkap ilmu yang akan disampaikan pada proses pembelajar yaitu penulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital.
4. Meminimalisir miskonsepsi

   Miskonsepsi seringkali terjadi pada peserta didik yang telah memperoleh materi dari guru. Melalui penggunaan video interaktif ini diharapkan peserta didik dapat meminimalisir terkait kesalahan dalam memahami konsep. Untuk itu, perlu diperhatikan dalam pengembangan video pembelajaran yang interaktif harus melalui uji validitas dan uji kepraktisan terlebih dahulu. Pemaparan materi pada video interaktif juga harus lengkap, sehingga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

5. Mengkonkritkan hal yang bersifat abstrak

   Seperti yang telah diketahui bahwa terdapat beberapa konsep mata pelajaran yang masih baru didengar oleh peserta didik. Dalam materi penulisan tegak bersambung juga demikian. Sebelumnya peserta didik hanya belajar terkait penggunaan alfabet dan membaca terkait bacaan yang bersifat sederhana saja. Materi penulisan tegak bersambung merupakan hal yang baru dan untuk memvisualisasikan hal tersebut bisa dengan menggunakan bantuan media seperti penggunaan video interaktif yang telah disajikan materi yang dilengkapi dengan suara, gambar, dan animasi. Penjelasan dari materinya pun akan lebih efektif (Agustin, 2021).

KESIMPULAN

Simpulan berdasarkan paparan diatas adalah penggunaan video interaktif dalam meningkatkan konsep pemahaman peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi penulisan tergak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital efektif dilakukan pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Akan tetapi, masih dijumpai peserta didik yang bingung saat penggunaan video interaktif, dan lebih nyaman saat proses pengajaran dilakukan dengan menggunakan metode tradisional, yaitu dengan menggunakan papan tulis yang dikhususkan dalam memberikan materi pelajaran terkait cara penulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital dengan benar.

Melalui jurnal ini disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan uji efektivitas terkait hasil penelitian yang dilakukan, sehingga hasil penelitian ini lebih valid dan layak. Selain itu disaarankan kepada para pendidik ataupun calon pendidik untuk meningkatkan keterampilannya dalam melaksanakan dan mempraktekkan kebermaknaan dalam belajar, sehingga suasana dan lingkungan belajar dari peserta didik tidak monoton yang bisa menyebabkan peserta didik cenderung bosan dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, R., Nurmalina, N., & Noviardila, I. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *3*(1), 71-79.

Amin, M. A. S. (2022). Peran Guru Dalam Pengembangan Keterampilan Sosial Siswa di SDN 1 Jatipamor. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(1), 195-202.

Gunawan, G., Harjono, A., & Sutrio, S. (2015). Multimedia interaktif dalam pembelajaran konsep listrik bagi calon guru. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, *1*(1), 9-14.

Gusmania, Y., & Agustyaningrum, N. (2020). Analisis pemahaman konsep matematis mahasiswa pada mata kuliah trigonometri. *Jurnal Gantang*, *5*(2), 123-132.

Hidayati, A., & Astuti, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Kata Bergambar Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis. *Journal for Lesson and Learning Studies*, *3*(2), 153-164.

Hijjah, N., & Bahri, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di Kelas V SD Negeri 064970 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, *1*(1), 24-32.

Lubis, M. A. (2017). The Using of Comic as a Teaching Material in Building Character of Elementary School Students. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, *1*(2), 246-258.

Natalia, S. S., Sujatmiko, P., & Chrisnawati, H. E. (2017). Analisis tingkat pemahaman siswa berdasarkan teori apos pada materi persamaan kuadrat ditinjau dari minat belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika SOLUSI*, *1*(5), 104-117.

Purwaningrum, J. P. (2016). Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis melalui discovery learning berbasis scientific approach. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *6*(2).

Rahayu, Y., & Pujiastuti, H. (2018). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Smp Pada Materi Himpunan: Study Kasus di SMP Negeri 1 Cibadak. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, *3*(2), 93-102.

Ramansyah, W. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, *3*(1), 28-37.

Rikmasari, R. (2022). Penerapan Metode Struktur Analitik Sintetik (Sas) Terhadap Keterampilan Menulis Tegak Bersambung Di Sekolah Dasar Dalam Systematic Literature Review. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *10*(2), 153-161.

Shabrina, L. M. (2022). Kegiatan Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(1), 916-924.

Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, *11*(1), 101-115.

Siwardani, N. W., Dantes, D. N., & Sunu, D. I. G. K. A. (2015). Pengaruh model pembelajaran addie terhadap pemahaman konsep fisika dan keterampilan berpikir

kritis siswa kelas X SMA negeri 2 Mengwi tahun pelajaran 2014/2015. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, *6*(1).

Tanjung, D. K. (2015). *Analisis Penggunaan Metode Penulisan Huruf Tegak Bersambung Di SDN Tanjungrejo 2 Malang Dan SDN Sukun 3 Malang* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).

Umam, C., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2021). Studi Pendahuluan Peningkatan Pemahaman Konsep pada Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III SDN Socah 4 Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, *11*(2), 41-45.

Wahyuni, S., Hariandi, A., & Alirmansyah, A. (2023). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Muatan IPA Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Video Interaktif. *Journal on Education*, *5*(2), 5152-5172.

Wahyuningsih, S., Suryanti, H. H. S., & Restuningsih, A. (2023). Pengaruh Model Inkuiri Berbantu Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, *5*(1), 5912-5918.