



Peningkatan Kemampuan Menulis Kalimat Rumpang melalui Media Audio Visual Berbasis Digital Kelas III di SD Gelam 1 Candi

Nur Azizah*, Kemil Wachidah

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual berbasis digital dalam menulis kalimat rumpang pada siswa SD Negeri 1 Gelam Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo. Adapun yang menjadi variabel pada penelitian ini adalah media audio visual sebagai variabel bebas, sedangkan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat. Analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif; dan analisis statistika inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar sebelum menggunakan media audio visual berbasis digital menunjukkan rata-rata 60,80; kemudian rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media audio visual adalah 79,20. Hal ini menunjukkan nilai peserta didik mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 18,40. Dan pengaruh penggunaan media audio visual sangat berpengaruh; Jika ditinjau dari persentase ketuntasan peserta didik dapat dikategorikan dalam "Sangat Berpengaruh" jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan media audio visual.

Kata Kunci: Kemampuan Menulis, Media Audio Visual, Kalimat Rumpang

DOI:

<https://doi.org/10.47134/emergent.v2i1.32>

*Correspondence: Kemil Wachidah

Email: kemilwachidah@umsida.ac.id

Received: 01-01-2023

Accepted: 15-02-2023

Published: 25-03-2023



Copyright: © 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This study aims to determine the effect of digital based audiovisual media in writing missing sentence for students SD Negeri 1 Gelam Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo. As for the variable in this study is the audio-visual media as the independent variable, while student learning outcomes as the dependent variable. Data analysis in this study is by using descriptive data analysis techniques; and inferential statistical analysis. The results showed that the learning outcomes before using digital-based audio-visual media showed an average of 60,80; then the average student learning outcomes after using audio-visual media is 79,20. This shows the value of students has increased the average value of 18.40. And the effect of using audio-visual media is very influential. If viewed from the percentage of students' completeness can be categorized into "Very Influential" when compared to before using audio-visual media.

Keywords: Writing Ability, Audio Visual Media, Paragraph Sentences

Pendahuluan

Terjadinya wabah covid-19 di tahun 2020 mengakibatkan pandemi yang terjadi di seluruh dunia. Hal tersebut berimbas pada segala aspek, termasuk pada aspek Pendidikan (Akhadiyah, 2003). Terjadinya pandemi yang diakibatkan virus covid-19 membuat banyak negara yang akhirnya memutuskan untuk menutup sekolah. Berbagai kebijakan dibuat oleh setiap negara guna mengatasi masalah yang sedang terjadi. Salah satu kebijakan yang dilakukan antara lain adalah dengan menerapkan gerakan Social Distancing, yakni sebuah gerakan dalam membatasi interaksi manusia dalam lingkup yang lebih luas (Arsyad, 2009). Dampak pemberlakuan Social Distancing akhirnya membuat proses belajar mengajar di sekolah menjadi terhambat karena tidak dapat dilakukan secara tatap muka sehingga akan mempengaruhi pada pelaksanaan kegiatan pensisipan. Proses pembelajaran pada awalnya dilakukan dengan cara tatap muka akhirnya tidak dapat dilaksanakan untuk sementara waktu, hal ini akhirnya terjadi perubahan pada proses belajar mengajar. Selama pandemi berlangsung untuk menyasiasi kegiatan Social Distancing, proses belajar mengajar dilakukan dengan cara metode daring atau jarak jauh agar penyebaran Covid-19 berkurang. Munculnya pandemi yang diakibatkan oleh virus covid-19 mengharuskan dunia pendidikan untuk mengikuti alur guna meminimalisir kondisi yang sedang terjadi. Oleh karena itu penerapan belajar mengajar dilakukan melalui daring.

Pada proses pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, salah satunya adalah kemampuan menulis (Kurniawan, 2016). Menulis merupakan aktivitas dalam menyampaikan sebuah pesan melalui bahasa tulis. Bahasa tulis merupakan bahasa yang digunakan dalam menulis, dengan menggunakan media yang mendukung dapat membuat kegiatan menulis lebih mudah untuk dilakukan. Kegiatan menulis sudah dapat dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar, para siswa dikenalkan dengan berbagai media pelajaran guna memudahkan dalam memahami sebuah pembelajaran. Dalam menunjang kemampuan siswa dalam belajar menulis penggunaan media sangat berperan penting, khususnya untuk jenjang sekolah dasar. Menulis adalah pembelajaran dasar yang akan diajarkan kepada siswa oleh seorang guru. Salah satu kegiatan pembelajaran dalam menulis antara lain menyalin dan melengkapi cerita serta dikte. Proses pembelajaran mengenai menulis yang dilakukan secara terus-menerus akan membuat siswa memiliki kemampuan menulis yang baik. Siswa yang memiliki kemampuan menulis yang baik akan mudah dalam menuangkan gagasan-gagasan yang ada dalam pikirannya menjadi ke dalam bentuk tulisan.

Dalam menyusun sebuah kalimat, menulis juga sangat diperlukan diantaranya adalah menulis pada kalimat rumpang. Kalimat rumpang merupakan sebuah kalimat yang di dalamnya perlu ditambahi agar menjadi kalimat yang lengkap atau utuh. Kalimat rumpang berguna untuk menguji, melatih dan menilai kemampuan para siswa dalam pelajaran bahasan Indonesia. Definisi kalimat rumpang yang lain yakni menyempurnakan sebuah kalimat yang didalamnya terdapat kalimat yang dihilangkan agar para peserta didik bisa menyusun kalimat rumpang tersebut menjadi kalimat yang baik dan tersusun dengan rapi.

Berlandaskan pada hasil wawancara serta pengamatan yang dilakukan di sekolah ditemukan masalah dalam proses pembelajaran menulis yang kurang mendukung, kondisi tersebut antara lain adalah para siswa kesulitan menulis dalam penggunaan huruf kapital, merangkai kata dan tanda baca dalam menulis sebuah kalimat. Yang kedua, pada proses pembelajaran guru melakukan pembelajaran yang bersifat konvensional sehingga dalam menyampaikan materi menjadi kurang menarik. Proses pembelajaran berlangsung hanya satu arah, yakni para siswa hanya mendengarkan ketika guru sedang menjelaskan materi. Yang ketiga, para siswa mengalami kesulitan dalam menulis dikarenakan tidak adanya media pembelajaran.

Dari hasil wawancara serta pengamatan yang dilakukan dapat ditarik sebuah kesimpulan mengenai faktor pemicu rendahnya keterampilan menulis kalimat rumpang yakni tidak dilakukan proses pembelajaran melalui media. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Kurniawan, 2016). Pada sebuah proses pembelajaran, penggunaan sebuah media memiliki peran yang penting. Penggunaan sebuah media memiliki dampak pada motivasi belajar oleh siswa.

Metode

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif menurut Sugiyono adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen yang menguji penggunaan media digital dalam menulis kalimat rumpang pada siswa kelas III. Penelitian ini menggunakan jenis rancangan peneliti Pre eksperimental Design (nondesigns). Desain penelitian ini menggunakan One-Group Pretest-Posttest Design. Karena menurut Sugiyono One-Group Pretest-Posttest yaitu desain penelitian dimana terdapat pretest sebelum diberi perlakuan, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat dengan membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan (Machfiroh, 2019).

Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data melalui metode untuk membuat kesimpulan dan penggunaan metode kuantitatif data yang diperoleh akan mampu membandingkan dengan keadaan sebelumnya.

B. Definisi Operasional, Identifikasi Variabel dan Indikator Variabel

Variabel penelitian adalah “segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan” (Wu et al., 2017). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu :

- a. Variabel Independen (Variabel Bebas/X). variabel bebas adalah “variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau penyebab timbulnya variabel dependen (terikat)”.
- b. Variabel Dependen (Variabel terikat/Y). Variabel terikat yang sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. variabel terikat adalah “variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas III sd yang berjumlah 25 siswa (Meijer et al., 2012).

2. Sampel dan Teknik Sampling

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang diteliti. Untuk menentukan jumlah sampel dilakukan sebuah sampling (Kumalasari, 2017). Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Sampling jenuh yaitu pengumpulan sampel penelitian. Penggunaan sampel ini apabila jumlah populasi yang akan diteliti relatif kecil, kurang dari 30 orang. Sampel jenuh juga bisa disebut dengan sensus dimana semua anggota populasi dijadikan sampel pada semua penelitian. Dari jumlah populasi kelas III sebanyak 25 siswa, maka akan dipilih seluruhnya untuk dijadikan sampel penelitian (Adianto Asdi Sangki & Gosal, 2016).

Hasil dan Pembahasan

A. Pengujian Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berasal dari distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini menghitung uji normalitas menggunakan program SPSS. Peneliti menetapkan uji Kolmogorov Smirnov pada uji normalitas pada penelitian ini (Faridah, 2015).

Dari hasil pengujian normalitas yang telah dilakukan, didapatkan nilai signifikansi pada kelas eksperimen adalah $0,074 > 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi dengan normal. Hasil pengolahan uji normalitas dapat dilihat pada lampiran (Tutis et al., 2018).

B. Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dimana data telah berdistribusi dengan normal yang telah memenuhi uji statistik inferensial, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji – t, yaitu uji untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel

terikat (Thi et al., 2017). Menggunakan uji koefisien regresi variabel bebas apakah mempunyai pengaruh yang bermakna atau tidak terhadap variabel terikat.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji - t Pre-Test dan Post-test

Kelas Signifikansi	Rata-rata	t-hitung	t-tabel	N
Pre-Test			2,064	
				25
				0,000
Post-Test	60,80			
		14,732		
	79,20			

Sumber : Hasil Pengolahan Data Primer, 2022.

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa rata – rata nilai Pre-Test adalah 60,80 sedangkan rata-rata nilai Post-Test sebesar 79,20. Nilai tersebut mengalami peningkatan sebesar 18,40. Selanjutnya nilai t-hitung terhadap t-tabel adalah $14,732 > 2,064$, dengan nilai signifikansi adalah $0,000 < 0,05$, yang berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan secara signifikan pada nilai belajar siswa kelas 3 SD Negeri 1 Gelam Kecamatan Sidoarjo (Han et al., 2019).

C. Frekuensi persentase penggunaan media audio visual berbasis digital dalam menulis kalimat rumpang

Berikut merupakan besaran persentase dan kriteria pengaruh penggunaan media audio visual berbasis digital yang dilakukan pada siswa kelas 3 SD Negeri 1 Gelam Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo:

Tabel 2. Kriteria Persentase Pengaruh Media Audio Visual

Presentase	Kriteria
100%-81%	Sangat Berpengaruh
80%-61%	Berpengaruh
60%-41%	Cukup Berpengaruh
40%-21%	Kurang Berpengaruh
20%-0%	Tidak Berpengaruh

Sumber : Data Diolah Peneliti, 2022.

Dari tabel diatas, selanjutnya akan dibandingkan dengan persentase ketuntasan belajar siswa dalam menulis kalimat rumpang pada tabel berikut ini :

Tabel 3. KKM Hasil Post - Test Menulis Kalimat Rumpang

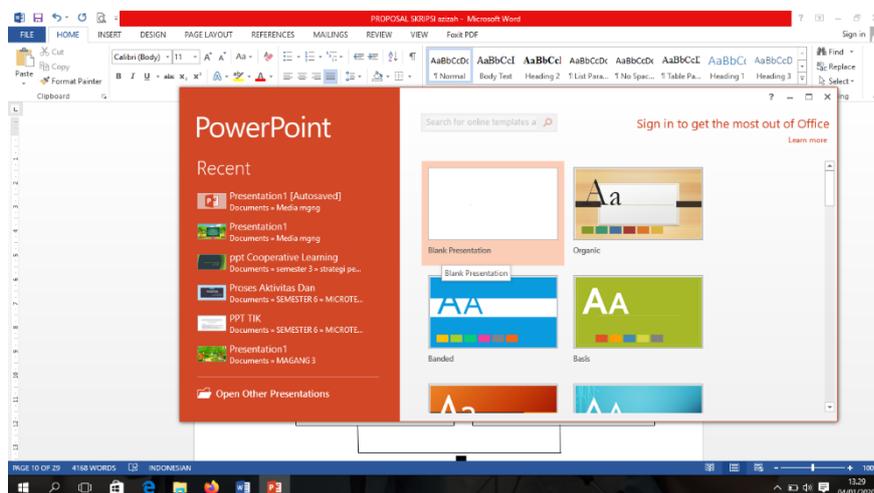
	KKM	Frekuensi Ketuntasan Ketuntasan	Presentase
Nilai	75	Tuntas	22
Post-Test		Tidak Tuntas	3

KKM	Frekuensi Ketuntasan Ketuntasan	Presentase
	Tuntas	88%
	Tidak Tuntas	12%

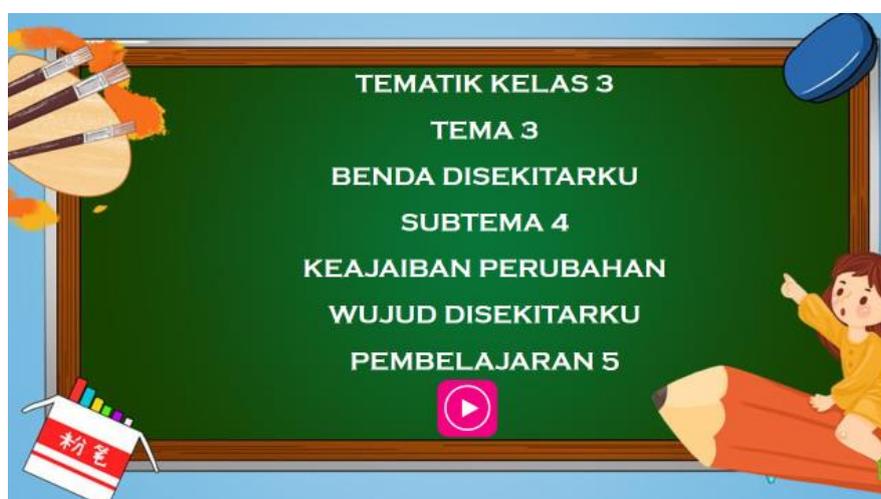
Sumber : Hasil Pengolahan Data Primer

Dari tabel diatas diketahui bahwa persentase ketuntasan nilai belajar siswa dalam menulis kalimat rumpang sebesar 88%, yang artinya nilai tersebut merupakan masuk kategori Sangat Berpengaruh.

Dalam proses pembuatan media audio visual membutuhkan Microsoft power point yang merupakan salah satu program berbasis multimedia yang dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik, dengan tujuan guru dapat mengajak siswa untuk berfikir aktif dalam proses belajar.



Gambar 1. Tampilan Powerpoint Untuk Mendesain Media Audio Visual



Gambar 2. Tampilan Desain Media Audio Visual

1. Hasil belajar siswa setelah penerapan media audio visual berbasis digital dalam menulis kalimat rumpang

Sebelum digunakan media audio visual berbasis digital dalam proses pembelajaran terhadap siswa kelas 3 SD Negeri 1 Gelam Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo dalam menulis kalimat rumpang, peneliti terlebih dahulu melakukan pretest guna mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis kalimat rumpang. Dengan menerapkan proses pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis digital diharapkan mampu membuat siswa lebih fokus dalam menulis kalimat rumpang (Muslim, 2016).

Tugas yang diberikan kepada siswa antara lain; menulis kalimat dengan tepat, menulis kalimat dengan baik dan benar, serta menuliskan dan memahami kalimat. Dalam menerapkan proses pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis digital pada siswa kelas 3 SD Negeri 1 Gelam Kecamatan Candi

Kabupaten Sidoarjo memiliki nilai rata – rata sebesar 79,2. Siswa dengan kategori tuntas belajar sejumlah 22 siswa dengan persentase sebesar 88%.

2. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pre-Test dan Post-Test

Dilihat dari hasil ketuntasan belajar melalui Pre-Test dan Post-Test, proses pembelajaran menggunakan menggunakan media audio visual berbasis digital memperoleh tingkat ketuntasan belajar hingga sebesar 88%. Hal tersebut menandakan bahwa siswa yang diajar menggunakan media audio visual berbasis digital memiliki tingkat ketuntasan belajar lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum menggunakan media audio visual berbasis digital (Sugiyono, 2016).

Pada tabel 4.5 dapat dilihat bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa sebesar 88% merupakan masuk dalam rentang 81% - 100%, yang artinya bahwa proses pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis digital pada siswa kelas 3 SD Negeri 1 Gelam Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo masuk dalam kategori “Sangat Berpengaruh”.

Sedangkan dari hasil uji – t pada analisis statistik inferensial terdapat perbedaan yang signifikan dalam proses pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis digital pada siswa kelas 3 SD Negeri 1 Gelam Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Media audio visual memiliki karakter antara lain: 1) Memiliki kapasitas dalam menumbuhkan persepsi; 2) Memiliki kapasitas dalam menumbuhkan pengertian; 3) Kapasitas dalam mentransfer pembelajaran; 4) Memiliki Kapasitas dalam pemantapan maupun pengetahuan hasil yang dicapai; 5) Memiliki kemampuan dalam peningkatan ingatan (Basirang & Aprianti, 2021).

Simpulan

Dengan hasil uji statistik mengenai proses pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis digital pada siswa kelas 3 SD Negeri 1 Gelam Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo, didapatkan data penelitian bahwa tingkat ketuntasan dengan proses pembelajaran menggunakan audio visual berbasis digital sebesar 88%, dengan nilai rata –

rata 79,2. Persentase 88% tersebut masuk dalam rentang 81% - 100% dengan kategori "Sangat Berpengaruh"

Hal tersebut menandakan bahwa proses pembelajaran siswa dalam menulis kalimat rumpang memiliki tingkat ketuntasan yang lebih tinggi dibandingkan dengan tidak menggunakan audio visual berbasis digital.

Daftar Pustaka

- Ahyaruddin, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode SAS.
- Akhadiah, S. (2003). Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia. Jakarta: Erlangga.
- Arsyad, A. (2009). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Basirang, S., & Aprianti, I. D. (2021). Indikator Membaca Permulaan, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 03(1), 1–15.
- Faridah. (2015). Membaca dan Menulis di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 4(5), 1–20.
- Han, E. S., Goleman, D., Boyatzis, R., & Mckee. (2019). Reliabilitas dan Validitas. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Kumalasari. (2017). Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D.
- Kurniawan, A. (2016). Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar. *Dimensia*, 13(2), 1–12.
- Machfiroh, I. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Riset Aksara*, 1(1), 14–21. doi: 10.34128/jra.v1i1.5.
- Meijer, A. J., Curtin, D., & Hillebrandt, M. (2012). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Buku Besar. *Journal of Educational Psychology*, 78(1), 10–29. doi: 10.1177/0020852311429533.
- Muslim, M. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. *Jurnal Wahana*, 1(10), 77–85.
- Sangki, J. K. A. A., & Gosal, R. (2016). Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar.
- Sugiyono. (2016). Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: CV Alfabet.
- Thi, T., Hoa, T., Korea, S., & States, U. (2017). Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar. *Journal of Pedagogical Advances and Practices*, 7(4), 38–57. doi: 10.5296/jpag.v7i4.12044.
- Tutis, Y. G., Utami, I., & Hapsari, A. N. S. (2018). Perkembangan Masa Hidup.
- Wu, W., Ma, L., & Yu. (2017). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Model Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together.