

Implementasi media audio visual berbasis *game* dengan teknik akrostik dalam pembelajaran menulis puisi kelas iv sekolah dasar

F I Nurlaili^{1*}, R Winarni², dan J Daryanto²

¹ Mahasiswa PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No.449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

² Dosen PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No.449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

[*fadillaintannurlaili13@gmail.com](mailto:fadillaintannurlaili13@gmail.com)

Abstract. The purpose of this study was to describe the implementation of the use of game-based audio-visual media with acrostic techniques in learning poetry writing skills for class IV. The subjects of this study were classroom teachers and fourth grade students. The data collection techniques used were interviews with fourth grade teachers, observations during poetry writing lessons, and documentation studies regarding the syllabus, and lesson plans. The validity test technique used in this research is source triangulation and technique triangulation. The research got the results that the application of game media can be carried out well in learning poetry writing skills. This can be proven when the learning takes place the teacher has used the media through the features in the game, such as material features and assignment features. This feature is also used by teachers to evaluate students, so that with the media game it is able to facilitate teachers in assessing and can attract students' interest in learning. The media makes the learning atmosphere fun so that students can easily accept the information conveyed by the teacher about writing poetry.

Keywords: Poetry, teachers, students, game media, elementary school

1. Pendahuluan

Pelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu muatan pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan, termasuk di sekolah dasar. Pelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan agar peserta didik mempunyai kemampuan berkomunikasi lisan maupun tulis dengan baik secara efektif dan efisien [1]. Implementasi tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 dapat dicapai dengan menggunakan pendekatan berbasis teks tertulis atau lisan. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi, dan rangsangan kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran yang dikelola guru dapat membantu siswa memahami materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. media pembelajaran berfungsi untuk memberi stimulus informasi dan sikap yang dapat meningkatkan koordinasi penerimaan informasi peserta didik. Media pembelajaran yang menarik memudahkan peserta didik untuk mengingat informasi yang diperoleh. media pembelajaran memiliki banyak jenis media yang digunakan oleh sekolah pada umumnya, diantaranya media audio (pendengaran), media visual (penglihatan), dan media audio visual, yang masing-masing memiliki kekurangan dan kelebihan dalam penggunaannya [2].

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki kompetensi yang memuat empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek tersebut saling berkaitan satu sama lain, adapun keterampilan yang paling rumit adalah keterampilan menulis, hal ini karena menulis adalah suatu kegiatan mengembangkan dan menuangkan pikiran-pikiran kedalam struktur tulisan yang padu dan teratur [3] [4]. Menulis adalah suatu kegiatan untuk melahirkan ide, gagasan, pikiran atau perasaan. Menulis sebagai kegiatan yang dilakukan peserta didik untuk mengekspresikan kemampuannya secara kreatif dan imajinatif kedalam bentuk karya sastra, khususnya dalam menulis puisi [5].

Berdasarkan silabus, keterampilan menulis puisi diajarkan pada peserta didik kelas IV dengan kompetensi dasar yaitu menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah menciptakan kelas yang kondusif dan memberi kebebasan kepada peserta didik untuk menulis sesuai tema pembelajaran yang akan dilaksanakan. Rukayah (2020) menyatakan keterampilan menulis puisi adalah keterampilan yang harus dikembangkan pada jenjang sekolah dasar, karena keterampilan tersebut dapat membentuk karakter dan watak peserta didik. Rukayah juga memaparkan dalam teori piaget bahwa peserta didik kelas tinggi dapat berpikir reflektif serta mampu mengungkapkan perasaan dan gagasannya melalui simbol-simbol dan dituangkan dalam bentuk puisi [6].

Harapan untuk hasil penelitian ini yaitu peserta didik dapat menuangkan gagasan dan ide dalam bentuk puisi yang sesuai dengan unsur pembentukan puisi serta sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Kesenjangan yang terjadi yaitu pada keterampilan menulis puisi peserta didik masih mengalami kendala dalam penulisan serta belum adanya media yang digunakan oleh guru sebagai komponen pendukung pembelajaran. Solusi untuk permasalahan yang muncul di kelas IV yaitu guru sebaiknya merancang sebuah pembelajaran yang dapat menerapkan media secara efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif tidak melakukan penalaran secara umum dalam pengumpulan data, karena teknik dalam pengumpulan data menggunakan triangulasi dan purposive sampling [7]. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini mendeskripsikan fakta-fakta secara komprehensif tentang implementasi pendekatan saintifik dalam pembelajaran keterampilan menulis puisi pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Kedungwuluh Kidul tahun ajaran 2021/2022.

Peneliti menggunakan triangulasi teknik dan sumber untuk melakukan uji kredibilitas data, triangulasi teknik yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi dalam penelitian untuk mengetahui pendekatan saintifik yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran keterampilan menulis puisi. Data yang digunakan dalam penelitian kualitatif diperoleh dari berbagai cara atau pengamatan yang dianalisis menggunakan kata-kata dan disusun menjadi teks yang diperluas. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara interaktif. Miles dan Huberman membagi teknik menjadi 3 tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan simpulan. Prosedur penelitian ini melalui tiga tahap, yaitu tahap pra-lapangan, tahap pekerjaan lapangan dan tahap analisis data [8] [9].

3. Hasil dan Pembahasan

1.1. Pelaksanaan

Pelaksanaan penggunaan media game dalam pembelajaran berdasarkan data penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan media game mempermudah guru untuk menyampaikan materi. Media dapat membantu peserta didik dalam memahami materi, juga membantu guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Media menjadikan suatu hal yang awalnya abstrak menjadi lebih konkret. Hal ini sejalan dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa usia peserta didik 7-11 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret sehingga permainan game yang guru terapkan pada pembelajaran menghasilkan pengalaman yang konkret bagi peserta didik, peserta didik dapat mengonstruksi pengetahuan dengan mengembangkan ide mereka. [10].

Penggunaan media audio visual berbasis *game* sebagai media pembelajaran terdapat 2 jenis fitur media audio visual berbasis *game* dengan teknik akrostik yang diterapkan pada peserta didik kelas IV, yaitu penjelasan materi, dan penugasan yang berisikan kuis serta soal membuat puisi melalui proses *game* yang berlevel yaitu level 1 sampai dengan level 6. Materi yang terdapat pada media tersebut berisikan mengenai pengertian puisi, ciri- ciri puisi, pengertian teknik akrostik, sampai contoh penulisan menggunakan teknik akrostik. Hasil nilai dengan menggunakan fitur penugasan dengan kuis dan simpulan akan langsung terlihat, sehingga fitur tersebut memudahkan guru dalam penialain pembelajaran. Penggunaan ini dapat diterapkan pada kegiatan inti serta evaluasi pada peserta didik.

Dampak media pembelajaran dalam penerimaan informasi peserta didik adalah informasi yang disampaikan melalui media audio-visual ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan berkesan untuk peserta didik. Hal ini sejalan dengan Teori Bruner bahwa media audio visual termasuk ke dalam tahapan ikonik. Tahapan ikonik ini didasarkan pada pikiran internal yaitu pengetahuan disajikan melalui serangkaian gambar atau grafik yang dilakukan oleh anak sehingga media dibutuhkan dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran menulis puisi dengan media *game* termasuk ke dalam tahapan ikonik, karena pengetahuan yang didapatkan peserta didik dapat diwujudkan dalam bentuk visual melalui situasi yang kongkret. [11] [12] [13]

3.2 Evaluasi

Berdasarkan nilai evaluasi pada pembelajaran menulis puisi menunjukkan bahwa semua peserta didik kelas IV SDN 2 Kedungwuluh Kidul mendapatkan nilai yang baik bahkan semua nilai peserta didik rata-rata berada di atas 80. Evaluasi ini penting dilakukan karena guru dapat mengetahui apakah materi yang diajarkan melalui media sudah dapat diterima oleh peserta didik, jika sebagian besar dari peserta didik belum mencapai tujuan pelajaran dari digunakannya media ini maka guru harus dapat mencari metode lain dalam belajar. Tujuan dari evaluasi pembelajaran adalah evaluasi pembelajaran ditunjukkan untuk menilai efektivitas strategi pembelajaran, membantu belajar peserta didik, dan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik. [14] [15] [16].

4. Kesimpulan

Pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis *game* dengan teknik akrostik ini peserta didik sudah dapat menyelesaikan tugasnya menulis puisi dengan teknik akrostik dan memperhatikan unsur-unsur pembangun puisi serta mampu menyampaikan pesan yang terkandung dalam puisi yang dibuatnya sehingga media yang digunakan pada pembelajaran tersebut berhasil untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kendala yang dialami oleh guru pada penggunaan media *game* adalah terkait sarana dan prasarana laptop yang kurang memadai, sehingga peserta didik harus bergantian untuk menggunakannya, selain itu kemampuan peserta didik untuk mengoperasikan laptop juga terbilang rendah.

Referensi

- [1] Khair, U Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di SD dan MI. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*. **2(1)** 81, 2018.
- [2] Sugiono Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Budidaya Tanaman Pangan pada Siswa Kelas IPA 2 Sekolah Menengah Atas *Jurnal Pendidikan Indonesia*. **6(2)** 1-6, 2020.
- [3] Martha, N., & Situmorang, Y Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa melalui Teknik Guiding Questions *Journal of Education Action Research*, **2(2)** 165–171, 2015.
- [4] Fuad, Z. Al, & Helminsyah Language Experience Approach Sebuah Pendekatan Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar *Jurnal Tunas Bangsa* **5(2)** 164–174, 2018.
- [5] Rukayah, Daryanto J & Budiarto T Puisi dan Pembelajarannya di Sekolah Dasar Salatiga. Widya Sari Press Salatiga, 2020.
- [7] Sugiyono. 2019 Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D Bandung, Alfabeta

- [8] Ahyar, H., Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., & Mada, U. G Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif (Issue April), 2020.
- [9] Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2010.
- [10] Schunk Dale H *Learning Theories: An Educational Perspective* New York: Person Education, 2012
- [11] Muktadir, A. M., & Ariffiando, N. F Penerapan Pembelajaran Menulis Puisi Dengan Teknik Kata Kunci *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar* **3(2)** 197–204, 2020.
- [12] Purnama H Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Kompetensi Dasar Sistem Pengapian Elektronik *Universitas Negeri Semarang*, 2020.
- [13] Kinasih A. A. P. K, Chumdari, & Karsono Penggunaan Media dalam Pembelajaran Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku ditinjau dari Gaya Belajar Siswa di Kelas IV F SD Ta'mirul Islam Laweyan Surakarta Tahun Ajaran 2019/ 2020 *Didaktika Dwija Indria*. **9(3)**, 2021
- [14] Astriani S A Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran *Universitas Nurul Jadid*, 2018.
- [15] Asrul, Ananda, R. & Rosnita Evaluasi Pembelajaran Bandung: Citapustaka Media, 2015
- [16] Mahfud Hasan, Adi F. P., Atmojo I. R. W, & Ardiansyah R Peningkatan Kompetensi Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Guru SD di Kota Surakarta *Jurnal Pendidikan Dasar*. **7(2)**, 2019