

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:

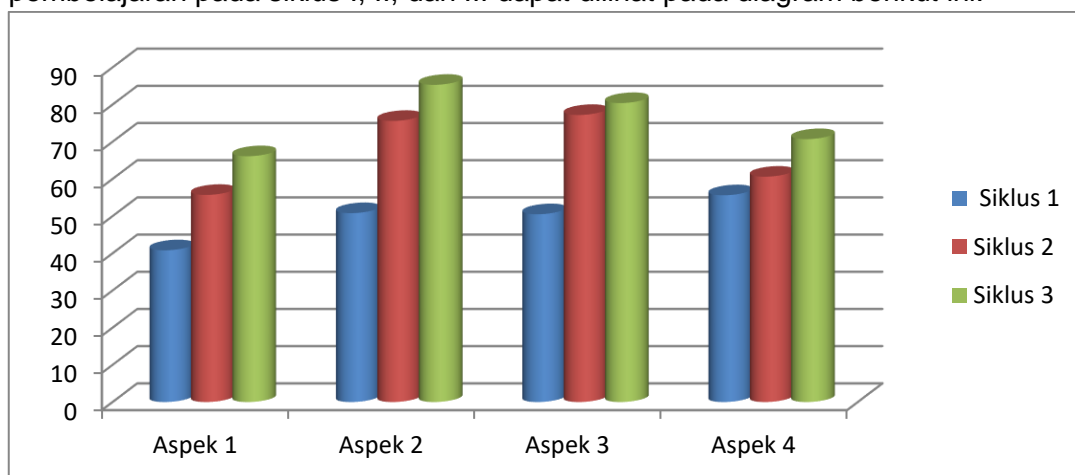


Diagram 1. Hasil Observasi dari Motivasi Belajar Siswa

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.