

Prosiding

2021



4 SEMINAR PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN

<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar>



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

JL. KH. Ahmad Dahlan No.. 76, Kota Kediri, Telp. (0354) 771576

PROSIDING

Seminar Pendidikan dan Pembelajaran

"Pembelajaran Adaptif dan Pemanfaatan IPTEKSS Untuk Mendukung Pelaksanaan MBKM"

Volume 4, Desember 2021

KETUA DEWAN REDAKSI

Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd

REVIEWER

- Dr. Agus Muji Santoso, M. Pd
- Dr. Mumun Nurmilawati, M. Pd
- Dr. Rr. Forijati, M.M
- Dr. Aan Nurfahrudianto, S.Pd., M. Pd
- Dr. Irwan Setyo Widodo, M. Si
- Dr. Hanggara Budi Utomo, M. Psi
- Dr. Dewi Kencanawati, S.Pd., M.Pd.
- Dr. Abdian Asgi Sukmana, M.Or

EDITOR

- Nora Yuniar Setyaputri, M. Pd
- Nurita Primasatya, M.Pd.
- Widi Wulansari, M.Pd.
- Kharisma Eka Putri, M.Pd.
- Agung Wicaksono, M.Pd.
- Wikan Sasmita M. Pd.
- Mahendra Puji Permana Aji, M. Pd.
- Guruh Sukma Hanggara, M.Pd.
- Marista Dwi Rahmayantis, M.Pd.
- Irawan Hadi Wiranata, M.Pd.
- Nara Setya Wiratama, M.Pd.
- Siska Nurazizah Lestari, M. Hum.
- Encil Puspitaningrum, M.Pd.

PENERBIT

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. KH. Ahmad Dahlan no.76, Kota Kediri

ISSN: 2598-6139

Website: <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar>

Email: semdikjar@gmail.com

DAFTAR ISI

Vol. 4 (2021): SEMDIKJAR 4

Penerapan the Graphics Interchange Format untuk Memotivasi Siswa Berliterasi di Pembelajaran Daring SD Kota Jambi

Andari Amalia Syahrial, Desmisawati, Sapiroh, Winda Junike, M. Satria Budi
1-5

Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua Dan Self-Esteem Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V SDN Susuhbango

Aulia Maghfiroh, Novi Nitya Santi, Frans Aditia Wiguna
6-11

Struktur Cerita Anak Dalam Cerita Rakyat Timun Mas dan Buto Ijo Dalam Saluran Youtube Riri Cerita Anak Interaktif (Kajian Sastra Anak)

Endang Waryanti, Encil Puspitoningrum, Dinda Astrid Violita, Moch. Muarifin
12-29

Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Engklek Fantasi

Putri Maula Sujarwati, Ridwan, Widi Wulansari
30-35

Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Macam-Macam Gaya Antara Lain: Gaya Otot, Gaya Listrik, Gaya Magnet, Gaya Gravitasi Dan Gaya Gesek Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Meisy Della Meyrelda, Kharisma Eka Putri, Wahyudi
36-45

Tindak Ilokusi Direktif Pada Iklan Layanan Masyarakat Pandemi Covid-19 Di Kota Kediri Tahun 2020

M. Misbachul Munir, Sempu Dwi Sasongko, Marista Dwi Rahmayantis
46-54

Pengaruh Verbal Bullying Terhadap Self Esteem Siswa Kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri

Puan Nur Jannah, Novi Nitya Santi, Ilmawati Fahmi Imron
55-61

Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar

Icha Biassari, Kharisma Eka Putri
62-74

Pengembangan Kecerdasan Logis-Matematis Melalui Penggunaan Bahan Alam Pada Anak Usia 5-6 Tahun Tanaya Susilatama Novanti, Intan Prastihastari Wijaya

75-81

Manfaat Permainan Tradisional Untuk Peningkatan Tumbuh Kembang Anak

Heri Yusuf Muslihin, Resa Respati, Cahyana
82-88

- Meningkatkan Perkembangan Bahasa Dalam Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Pohon Bahasa (KARPOSA) Pada Anak Usia Dini
Siti Winda Arifah, Ridwan
89-95
- Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Instructional Games Materi Huruf Kapital Dan Tanda Baca Pada Siswa Kelas II SD Negeri Mrican 2
Nisfia Rani, Rian Damariswara, Ita Kurnia
96-106
- Makna Ritual “Saung Ta’a” Dalam Upacara Adat Kematian Pada Masyarakat Desa Bea Ngencung Kecamatan Rana Mese Kabupaten Manggarai Timur Tahun 2021
Priska Ratnasari Gonar, Heru Budiono, Sigit Widiatmoko
107-117
- Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Loose Parts
Ega Shabrina, Anik Lestaringrum, Intan Prastihastari Wijaya
118-124
- Implementasi Metode Alehe (Audiotory: Learning By Hearing) Dan Metode Menyanyi Pada Mata Pelajaran IPA Di SD
Sindy Kartika, Frans Aditia Wiguna, Alfi Laila
125-131
- The Effectiveness Of 3-2-1 Reflection Technique On Students Having Different Cognitive Styles
Devi Kusuma Ardhani, Khususiyah Khususiyah
132-136
- Permainan Bowling Botol Mini Untuk Motorik Halus Anak Di TK Kartini Krajan
Aulia Mahdalena, Annisa Ariningtyas, Rike Wahyu Kartika Sari, Liestin Sesarpebriana, Vivi Sufiati
137-148
- Respon Siswa SD Di Kota Dan Di Desa Dalam Potret Pembelajaran Daring
Yayuk Setiyowati, Dhea Nur Agustin, Oktaviola Bunga Nadila, Rian Damariswara
149-155
- Meningkatkan Keterampilan Argumentasi Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Diskusi Kelompok Berbasis Lesson Study
Mumun Nurmilawati, Sulistiono, Ida Rahmawati
156-162
- Pendekatan Kreatif Pendidikan Jasmani: Adaptasi Pandemi Covid-19 Untuk Membentuk Gaya Hidup Sehat
Hendra Mashuri, Adam Mappaompo, Peby Gunarto, Reo Prasetyo Herpandika
163-177
- Peningkatan Kualitas Pembelajaran Mata Kuliah PKN Berbasis Isu-Isu Kontroversial Untuk Mengembangkan Rasa Kebangsaan Melalui Lesson Study
Nur Salim, Etty Andyastuti, Suratman
178-187

Tradisi Selamatan Sumur Gede Di Desa Tanjungtani Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk
Samsul Ma'arif, Agus Budianto, Yatmin
188-197

Pengembangan Media Visual Pohon Faktor Untuk Materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) Dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) Dari Dua Bilangan Siswa Kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2020/2021
Jian Fitri Aprilia, Endang Sri Mujiwati, Nurita Primasatya
198-206

Peran Tokoh Adat Dalam Menyikapi Masalah Tradisi Minuman Keras (Sopi) Di Desa Tengku Kecamatan Kuwus Barat Kabupaten Manggarai Barat
Egidius Santo, Yatmin, Agus Budianto
207-221

Inovasi Media Pembelajaran Food House Materi Hubungan Antar Komponen Ekosistem Dan Jaring-Jaring Makanan Sekolah Dasar
Vinia Pratama, Abdul Aziz Hunaifi, Bagus Amirul Mukmin
222-229

Perkembangan Tenun Ikat Kediri Masa Pandemi Covid-19
Novia Gita Firoyamaya Ibrohim, Zainal Afandi, Siska Nurazizah Lestari
230-242

Study Tentang "Mbaru Niang" Di Masyarakat Wae Rebo Kabupaten Manggarai, Nusa Tenggara Timur Tahun 2021
Yunita Salinda Setia, Agus Budianto, Yatmin
243-252

Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Relief Bubuksah-Gagangaking di Candi Surowono
Alkari, Ferry Ferdian, Nara Setya Wiratama
253-260

Upaya Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Hitungan Campuran Melalui Model Problem Based Learning Peserta Didik Kelas VI SD Negeri Teluk Kota Jambi
Ayu Sulistiya Niingsih, Bunga Rahmi Putri, Namela Wirawan, Yandri, Safriansyah
261-268

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Mamaga Pada Materi Macam-Macam Gaya Kelas IV Sekolah Dasar
Luthfi Nurfarida, Sutrisno Sahari, Ilmawati Fahmi Imron
269-276

Min (Mlaku-Mlaku Ing Nganjuk Nyawiji) Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Pada Aspek Pengembangan Motorik Anak
Widya Apria Alfionita, Widi Wulansari
277-281

Pengembangan Media Dadada (Dadu Dalam Dadu) Untuk Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini

Qurroti A'yunin, Rosa Imani Khan, Anik Lestaringrum
282-290

Nilai Nasionalisme Mahasiswa Prodi Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri

Breliana Setyaning. A.P, Heru Budiono
291-297

Analisis Faktor Kesulitan Mahasiswa Dalam Mempelajari Materi Ekologi

Ida Rahmawati, Tutut Indah Sulistiyowati, Mumun Nurmilawati, Siti Zubaidah, Susriyati Mahanal
298-303

Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kelud Untuk Materi IPS Siswa Sekolah Dasar

Hesinta Mita Aprilia, Kukuh Andri Aka, Erwin Putera Permana
304-309

Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Metamorfosis

Agil muamar Qathafi, Farida Nurlaila Zunaidah, Wahyudi
310-318

Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdote Berbasis Online Pada Siswa Kelas X SMK Al Huda Kediri Tahun Ajaran 2020/2021

Among Karlina Ayu Anggraini, Sujarwoko Sujarwoko, Subardi Agan
319-326

Strategi Eksplorasi Gerak Tari Anak Sekolah Dasar Berbasis Permainan Tradisional

Wahyudi, Ayu Titis Rukmana Sari
327-332

Pendidikan Populer dan Penguatan Karakter Peserta Didik: Sebuah Kajian

Thomas Tokan Pureklolon
333-345

Gaya Bahasa Retorika Iklan Makanan Pada Media Sosial Instagram

Oktavia Nur Aisyah, Sempu Dwi Sasongko, Nur Lailiyah
346-352

Pola Komunikasi Pendampingan Belajar Dari Rumah Di Tk Negeri Kecamatan Kramat Jati Jakarta Timur

Muasisah Jadidah, Eva Riza, Putri Ratih Puspitasari, Sisca Nurul Fadila
353-365

Media Tateman (Tancap Tepat Keberagaman) Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Sekolah Dasar

Siska Karisma Dewi, Kukuh Andri Aka, Frans Aditia Wiguna
366-375

Penerapan Aplikasi Quizizz Pada Siswa Kelas X Mipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN

Addin Zuhrotul Aini, Palupi Rahayu
376-383

Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Masalah Kontekstual Dan Kemampuan Metakognisi
Ade Sukma Kurnia, Kukuh Andri Aka, Wahyudi
384-393

Bermain Pasir Ajaib Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak
Diana Kusuma Dewi, Veny Iswantiningtyas, Isfauzi Hadi Nugroho
394-402

Implementasi Penilaian Pembelajaran Masa Pandemi Di TK Dharma Wanita Klampitan
Findi Dwi Wijayanti
403-411

Nilai Karakter Pembelajaran Relief Garudeya Di Gua Selomangleng Kota Kediri Tahun 2021
Fitria Kartika Sari, Sigit Widiatmoko
412-420

Media Flash SIPA (Sila Pancasila) Pada Lambang Garuda Pancasila Dalam Pembelajaran PPKN Muatan Simbol
Sila-Sila Pancasila Kelas 1 SD
Eva Qur'ain Nurdinia, Sutrisno Sahari, Frans Aditia Wiguna
421-427

Puzzle Alphabet Tokoh Punakawan Sebagai Pengembangan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini
Dini Oftaviani, Widi Wulansari
428-435

Persepsi Orang Tua Tentang Respon Emosi Anak Selama Pembelajaran Daring
Dhea Septya Syahnanda, Nuraini, Afnin Dita Arianti Mawarningsih, Rukma Setianingrum, Dian Ratnaningtyas
Afifah
436-444

Manajemen Pelatihan Dalam Rangka Pengembangan Karir Dosen Di Lembaga Peningkatan Pengembangan
Pembelajaran Univeristas Pancasila
Muasisah Jadidah
445-449

Interferensi Bahasa Inggris Terhadap Penggunaan Bahasa Indonesia Dalam Komunikasi Remaja Di Twitter Dan
Instagram
Melina Ikbar Cahyani, Subardi Agan, Nur Lailiyah
450-462

Implementation Of Character Education Through Strengthening Curriculum Implementation As A Grand
Design Of Character Education For The 2045 Golden Generation
Nindy Dewi Iryanto
463-474

Pembelajaran Daring Pada Sekolah Dasar Berbasis Aplikasi Libera
Sandra Diah Ayu Pitaloka, Kukuh Andri Aka, Novi Nitya Santi
475-483

Nilai Karakter Pembelajaran Relief Cerita Sudamala Pada Candi Tegowangi Di Kecamatan Plemahan Kabupaten Kediri
Weni Permata Sari, Heru Budiono
484-492

Penguatan Karakter Dalam Fun Learning Based On Adventure And Experiment Games SDN Banjarejo 2
Widiya Retno Wahyuni
493-498

Perkembangan Industri Batik Tradisional Sri Siji Nusantara Indah Di Desa Gejagan Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk Tahun 2000-2020
Yuly Meiasih, Siska Nurazizah Lestari, Zainal Afandi
499-511

Pengaruh Probing-Prompting Learning Terhadap Kemampuan Menjelaskan Kegiatan Ekonomi Pada Siswa Kelas IV Model SDN Mojoroto 4 Kota Kediri
Amelia Putri Chesa, Frans Aditia Wiguna, Susi Damayanti
512-520

Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Kemampuan Menjelaskan Berkaitan Dengan Upaya Pelestarian Lingkungan Dan Sumber Daya Alam Pada Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri
Yasinta Indah Sri W., Ita Kurnia, Bagus Amirul Mukminin
521-529

Urgensi Authentic Assessment Dalam Praksis Belajar Dari Rumah (BDR) Melalui Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Darurat Covid-19
Atrup
530-537

Pengembangan Media Mobil Hitung Untuk Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Pada Peserta Didik Sekolah Dasar
Faisyal Purnomo, Bagus Amirul Mukmin, Sutrisno Sahari
538-549

Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Pada Materi Macam-Macam Sumber Energi Kelas IV Sekolah Dasar
Melli Puspitasari, Nurita Primasatya, Wahyudi
550-559

Penggunaan Permainan Untuk Menstimulus Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini
Rinni Eka Harianti, Rini Lailatul Hidayah, Widi Wulansari
560-565

Pengembangan Bahan Ajar Leaflet Berbasis Qr Code Untuk Materi Organ Peredaran Darah Dan Fungsinya Pada Hewan Dan Manusia Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Rika Vebriyanti, Endang Sri Mujiwati, Sutrisno Sahari
566-577

Hubungan Antara Perkembangan Karakter Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ppkn Peserta Didik Kelas X SMK PGRI 4 Kediri
Vatnarias, Suratman, Etty Andyastuti
576-583

Strategi Mengajarkan Keterampilan Sains Bidang Fisika Pada Siswa Sma Secara Virtual: Sebuah Tinjauan Literatur
Fitria Dwi Fatmawati
584-590

Implementasi Keterlibatan Kolaborasi Anak Dengan Orang Tua Selama Belajar Dari Rumah
Dewi Safitri, Anik Lestarinigrum
591-600

Penguatan Kearifan Lokal Dalam Menghadapi Problematika Remaja Di Sekolah
Galang Surya Gumilang
601-609

Meningkatkan Disiplin Diri Siswa SMK Melalui Media Permainan Stik Prabu Angling Darma
Melinda Dewi Utami, Yuanita Dwi Krisphianti
610-618

Implementasi Program Holistik Integratif Di Tk Labschool UNP Kediri Melalui SDIDTK
Pangestika Regita Pramesti, Anik Lestarinigrum
619-626

Metode Demonstrasi Berbantuan Media Pembelajaran Microsoft Sway Pada Peningkatan Prestasi Belajar Di Sekolah Dasar
Pungky Saheriestyan, Nurita Primasatya
627-638

Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Roda Pintar Untuk Perkembangan Kognitif
Prajna Paramarthasatya Ningrum
639-645

Pemanfaatan Permainan Sirkuit Sebagai Pengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini
Rini Lailatul Hidayah, Rosa Imani Khan
646-654

Kajian Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Dan Pengembangannya Menggunakan Media Belajar
Elsa Vania Febriyani, Rosa Imani Khan
655-664

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Gambar Ilustrasi Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Dalam Pembelajaran Daring Untuk Siswa Kelas XI SMKN 2 Kediri
Encil Puspitoningrum, Aelsa Putri Raza Aiza, Sardjono
665-685

Mengembangkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Dahi Edukatif (Dadu Hitung Edukatif) Pada Anak Usia 4-5 Tahun
Ana Febriani, Hanggara Budi Utomo
686-690

Mengembangkan Kemampuan Membaca Menggunakan Media Flash Card “Kaca Mata” (Kartu Membaca Awal Kata” Pada Anak Usia 4-5 Tahun
Natasha Ratna Wijaya, Hanggara Budi Utomo
691-694

Pohon Karier Sebuah Inovasi Media BK Pohon Karir Dalam Meningkatkan Kematangan Karier Siswa Di MTs Darul Hikmah Ngancar-Kediri
Alex Iskandar, Laelatul Arofah
695-707

Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa MTs Sunan Kalijaga Kabupaten Tulungagung
Sinta Ayuardhi Wahyuningtyas, Sri Panca Setyawati
708-716

Validitas Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing
Ahmad Zakiamani
717-728

Manajemen Pendidikan Bermasyarakat Pada Pembelajaran Online Siswa Sekolah Dasar
Evi Rizqi Salamah
729-741

Does Students’ School Culture Observation Guide Students’ Teaching and Learning Practice Competence?
Desi Ariska Sari, Sulistyani
742-745

Keefektifan Pembelajaran Secara Online (Daring)
Sri Panca Setyawati, Sinta Ayuardhi Wahyuningtyas
746-758

Pembelajaran Daring Di Sekolah Menengah Ditinjau Dari Perspektif Orang Tua : Studi Fenomenologi
Dwi Ari Budiretnani, Lilia Pasca Riani
759-767

Sebuah Kajian Teori: Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Daring Ditinjau Dari Perpektif Filsafat Pendidikan Humanisme
Rino Sardanto
768-747

The Online Learning Process of Elementary School Students during a pandemic as far as the Kediri Residency
Nesyadila Dyah Adista, Mochamad Widi Faturrahman, Rusthoni Alfin, Rian Damariswara
775-781

Pengaruh Pengelolaan Perpustakaan Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa : Sebuah Kajian Pustaka

Suparman, Suci Okta Piyana, Eka Feri Kurniawati, Erni Fitriani Sipayung, Wardah Dihan

782-794

Pengaruh Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan

Meilaha Dwi Astuti, Agus Widodo, Yunita Dwi Pristiani

795-800

Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdot Berbasis *Online* Pada Siswa Kelas X SMK Al Huda Kediri Tahun Ajaran 2020/2021

Among Karlina Ayu Anggraini¹, Sujarwoko², Subardi Agan³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

amongkarlinaayu@gmail.com¹, sujarwoko.unp@gmail.com²,

subardiagan@gmail.com³

ABSTRACT

Writing skills as productive and expressive skills are considered as skills that require more attention than other skills. Lack of knowledge about students' writing results in students being less skilled in writing and lazy to put their ideas into writing. During the current covid-19 pandemic, efforts can be made to reduce these obstacles by applying learning media during the teaching and learning process. Audio visual media is considered to be able to improve students' writing skills because there are sounds and images that students can see so that the material presented will be accepted more quickly. This type of research is quantitative research. Collecting data using anecdotal text writing test. The subjects of this study were students of class X SMK Al Huda Kediri. The data analysis technique used is inferential statistics with normality test and homogeneity test. The results showed that the class that received audio-visual media treatment in the form of stand-up comedy videos experienced an increase in test scores. That is, audio-visual media has an effect on students' writing skills. This is based on the calculation of t-test and t-count is the result of $t_{count} > t_{table}$, which is $8.487 > 1.671$ at the level of 5% (0.05) so it is significant. Based on the results of this study, Indonesian language teachers should be able to utilize learning media especially during the current pandemic and be more creative and innovative in teaching and learning activities. Determining the right media can certainly have a positive impact on increasing student enthusiasm and curiosity during the learning process. One of them is audio-visual media which is judged to be appropriate with the subject matter, namely writing anecdotal texts.

Keywords: Writing Skills, Audio Visual Media, Anecdotal Text

ABSTRAK

Keterampilan menulis sebagai keterampilan yang produktif dan ekspresif dianggap sebagai keterampilan yang membutuhkan perhatian lebih daripada keterampilan lainnya. Kurangnya pengetahuan tentang menulis siswa mengakibatkan siswa kurang terampil dalam menulis dan malas menuangkan gagasan mereka ke dalam sebuah tulisan. Di masa pandemi covid-19 saat ini, usaha yang bisa dilakukan untuk mengurangi hambatan tersebut dengan menerapkan media pembelajaran saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media audio visual dinilai dapat meningkatkan keterampilan siswa menulis karena terdapat suara dan gambar yang dapat dilihat siswa sehingga materi yang disampaikan akan lebih cepat diterima. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan tes menulis teks anekdot. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Al Huda Kediri. Teknik analisis data yang dipakai adalah statistik inferensial dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil penelitian diperoleh kelas yang mendapat perlakuan media audio visual berupa video stand up comedy mengalami peningkatan nilai tes. Artinya, media audio visual berpengaruh terhadap keterampilan menulis siswa.. hal ini didasari penghitungan t-tes dan t hitung adalah hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,487 > 1,671$ pada taraf 5% (0,05) sehingga signifikan. Berdasarkan hasil penelitian ini, hendaknya guru bahasa Indonesia dapat

memanfaatkan media pembelajaran terlebih di masa pandemi saat ini dan lebih kreatif dan inovatif dalam kegiatan belajar mengajar. Menentukan media yang tepat tentu dapat memberikan dampak positif meningkatkan antusiasme siswa dan rasa ingin tahu selama proses pembelajaran. Salah satunya adalah media audio visual yang dinilai tepat dengan materi pelajaran, yaitu menulis teks anekdot.

Kata Kunci: Keterampilan Menulis, Media Audio Visual, Teks Anekdot

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis sebagai keterampilan yang produktif dan ekspresif dianggap sebagai keterampilan yang membutuhkan perhatian lebih daripada keterampilan lainnya. Menulis adalah keterampilan berbahasa secara tidak langsung maupun tidak bertatap muka yang dipakai antar individu untuk berkomunikasi (Tarigan, 2013:3). Keterampilan menulis tidak bisa diturunkan tetapi wajib banyak berlatih dan praktik secara terus- menerus, karena sebagai suatu keterampilan berbahasa, kegiatan menulis merupakan sesuatu yang kompleks. Menulis bisa dikatakan juga sebagai kegiatan merangkai huruf menjadi kata, huruf menjadi kalimat yang nantinya digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat kegiatan pembelajaran menulis, jenis teks yang wajib dipelajari oleh siswa sekolah menengah atas adalah teks anekdot. Anekdot ialah cerita pendek yang lucu karena menarik dan mudah diingat. Umumnya, cerita anekdot memuat tokoh penting atau terkenal, dan ceritanya didasarkan oleh kejadian nyata (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Teks anekdot sebagai sebuah cerita lucu atau menggelitik bukan sekadar menceritakan peristiwa yang lucu di dalamnya memuat unsur kritikan dan sindiran yang ditujukan kepada tokoh tertentu. Biasanya, tokoh ini merupakan tokoh terkenal atau tokoh masyarakat yang bersifat faktual. (Kosasih, 2016:84–85).

Kurangnya pengetahuan tentang menulis oleh siswa, menyebabkan siswa mengalami hambatan saat menuliskan gagasan yang ingin ditulis. Hal tersebut juga menjadi salah satu sebab siswa kurang terampi ketika menulis. Permasalahan yang dihadapi oleh siswa disebabkan oleh berbagai kendala salah satunya adalah tidak ada media pembelajaran sebagai fasilitas yang mendukung pembelajaran. Padahal, apabila kita memilih media yang akan digunakan saat pembelajaran dengan tepat maka hal itu dapat membuat proses belajar mengajar berjalan efektif dan menarik. Media pembelajaran bisa meningkatkan perhatian anak, media juga bisa menumbuhkan motivasi belajar dengan saling berinteraksi serta menumbuhkan bakat siswa (Arsyad, 2019:29). Dalam konteks ini, media dipahami sebagai alat penunjang ketika proses pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas. Jadi, media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu untuk menunjang performa guru di kelas yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau maksud pendidikan.

Saat ini, kita tengah menghadapi pandemi covid19 yang menyebabkan pembelajaran harus beralih menjadi *online*. Sehingga, tak jarang siswa mengalami kejenuhan saat proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi solusi dari kejenuhan yang dialami oleh siswa. Dari berbagai jenis media pembelajaran, media audio visual dipilih karena dinilai tepat sesuai dengan materi pembelajaran, yakni menulis teks anekdot. Media audio visual adalah media yang melibatkan dua indra dalam satu proses sekaligus, indra yang digabungkan adalah indra pendengaran dan penglihatan. Pengajaran yang menggunakan media audio visual merupakan bentuk penggunaan bahan ajar yang tidak bergantung kepada kata atau simbol, tetapi melalui penglihatan dan pendengaran (Arsyad, 2019:32). Guru dapat menyajikan peristiwa-peristiwa nyata saat materi tersebut disampaikan tanpa perlu memakai metode ceramah. Video sebagai jenis dari media audio visual dipilih peneliti karena cocok untuk pembelajaran menulis teks anekdot karena video dapat memaparkan informasi, konsep, proses, keterampilan, dan sebagainya. (Arsyad, 2011:50) mengemukakan kelebihan dari penggunaan media video. *Pertama*, video bisa memenuhi bagian bawah pengalaman siswa. *Kedua*, video bisa memutar sebuah peristiwa dengan cara berulang-ulang dengan benar. *Ketiga*, video bisa mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.

Situasi pandemi covid-19 yang berbahaya saat ini menyebabkan pembelajaran hampir seluruhnya dilaksanakan secara *online*. Pembelajaran secara *online* atau dikenal *e-learning* adalah upaya meningkatkan proses belajar dengan menggunakan sejumlah peralatan teknologi (Rosenberg et al., 2009). Pembelajaran dengan berbasis *online* juga dimanfaatkan untuk menyampaikan pengetahuan karena bersifat fleksibel, memungkinkan pengguna mengakses informasi dan sumber belajar tanpa terbatas ruang dan waktu. Pembelajaran dalam bentuk web yang sering digunakan antara lain *Schoology*, *Edmodo*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Zoom*, dan masih banyak lainnya. Dalam penelitian ini, menggunakan *google meet* dan *google formulir* sebagai sarana pembelajaran *online*. Pemilihan ini dilandaskan karena *google meet* dan *google formulir* merupakan salah satu teknologi internet yang memiliki sifat interaktif, fleksibel, tidak terbatas ruang dan waktu, hemat biaya, dan dapat dilakukan di manapun dan kapanpun.

METODE

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif dipakai karena data penelitian yang dihasilkan berupa skor mulai dari mengumpulkan data, menafsirkan data, serta pemahaman terhadap kesimpulan penelitian untuk menunjukkan keterampilan menulis teks anekdot.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

SMK Al Huda Kediri yang bertempat di Jalan Masjid Al Huda NO. 196, Ngadirejo, Kota Kediri dipilih sebagai tempat pelaksanaan penelitian dengan sasaran penelitian siswa kelas X. Adapun pemilihan tersebut berdasarkan pertimbangan bahwa masih ditemui guru yang menyampaikan materi pelajaran masih bersifat konvensional atau tradisional. Mereka cenderung hanya menggunakan satu metode saja, misalnya metode ceramah. Apalagi, pembelajaran yang dilaksanakan juga tidak didukung media pembelajaran yang relevan dan menarik.

Selain alasan di atas, terdapat juga alasan berdasarkan kualitas dari sekolah tersebut. SMK Al Huda Kediri merupakan salah satu sekolah favorit dengan berbagai kompetensi keahlian di Kota Kediri. Sarana dan prasarana yang dimiliki SMK Al Huda Kediri juga cukup lengkap untuk menunjang pembelajaran, seperti ruang kelas yang dilengkapi LCD proyektor, laboratorium, perpustakaan, masjid, dan UKS.

b. Waktu Penelitian

Penelitian sebagai proses pemecahan masalah dilaksanakan secara sistematis dan terencana. Mulai penelitian pada tahun akademik 2020/2021 pada Mei 2020 dan berakhir pada bulan Juni 2021.

c. Instrumen Penelitian

Tes menulis teks anekdot dipakai sebagai instrumen penelitian dalam penelitian ini. Tes adalah serangkaian ujian yang dilaksanakan untuk mengetahui intelektual, bakat, kepribadian, dan kemampuan seorang individu (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Sebelum melaksanakan tes, peneliti perlu menyusun pedoman menulis teks anekdot.

d. Teknik Pengumpulan Data

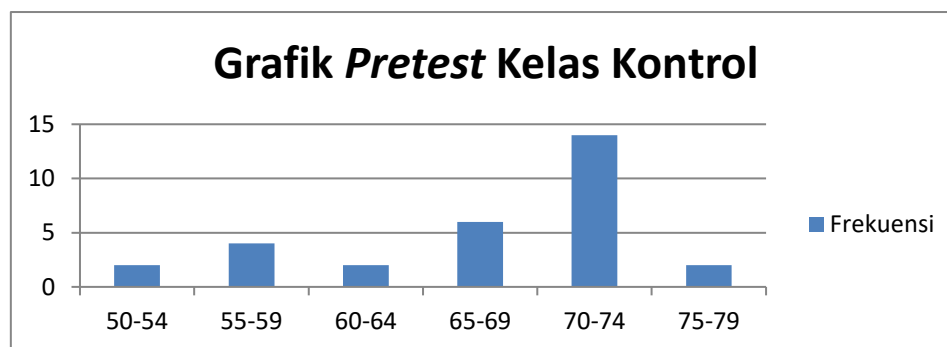
Adapun langkah-langkah operasional pengumpulan data pada penelitian ini meliputi: (1) Tes; (2) Pengamatan. Tahap-tahap dalam pengumpulan data berupa tes termasuk di dalamnya (1) Tahap Persiapan, (2) Tahap Pelaksanaan. Sedangkan pengamatan dilaksanakan untuk mengamati sikap dan perilaku siswa dan bagaimana kecakapan serta hasil yang diraih dari sebuah aktivitas.

e. Teknik Analisis Data

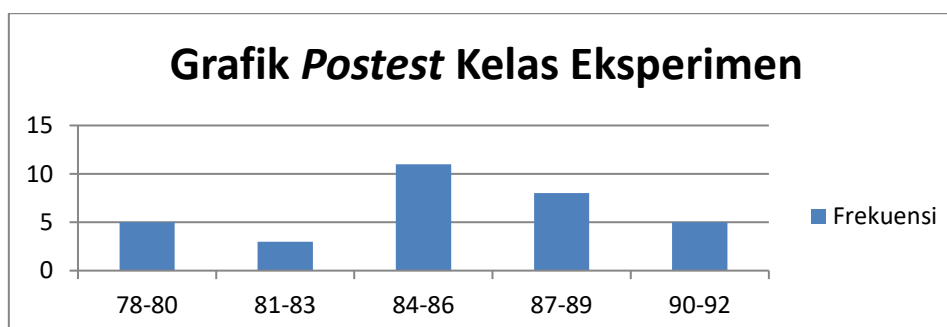
Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik inferensial. Teknik tersebut digunakan supaya peneliti mengetahui apakah terdapat efek dari video *stand up comedy* pada kelompok eksperimen. Adapun langkah-langkah analisis data meliputi: (1) Melakukan uji t; (2) Melakukan uji normalitas; (3) Melakukan uji homogenita; dan (4) Menggunakan norma keputusan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan tes menulis teks anekdot berbasis *online*, kelompok siswa yang tidak mendapatkan perlakuan media audio visual diperoleh rata-rata nilai siswa $67 < 78$. Nilai tersebut memperlihatkan ternyata keterampilan menulis siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), yakni 78 dan masih tergolong rendah. Perolehan nilai siswa yang masih tergolong rendah bisa disebabkan karena mereka mengalami hambatan ketika akan menuliskan gagasan maupun ide mereka. Kurangnya materi pengetahuan tentang menulis dan materi pembelajaran yang sulit dipahami juga menyebabkan hal ini terjadi. Apalagi di tengah situasi dan kondisi covid19 saat ini, siswa juga mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Kejenuhan yang dialami oleh siswa juga tidak didukung dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menyebabkan mereka semakin enggan mengikuti pembelajaran dengan fokus.



Pada pelaksanaan tes menulis teks anekdot berbasis *online*, kelompok siswa yang mendapatkan perlakuan media audio visual diperoleh nilai rata-rata $85 > 78$. Nilai ini menunjukkan bahwa keterampilan menulis siswa sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan meningkat secara signifikan. Peningkatan nilai siswa terjadi akibat adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran tersebut mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan rasa ingin tahu. Hal tersebut berdampak pada siswa, yaitu membuat hasil belajar siswa menjadi maksimal.



Berdasarkan perolehan nilai tersebut, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media audio visual. Kelompok eksperimen yang

mendapatkan perlakuan menggunakan media audio visual memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan menggunakan media audio visual. Hasil ini menunjukkan keterampilan menulis siswa kelas X SMK Al Huda Kediri berbasis *online* meningkat secara signifikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan pembahasan di atas, yakni menggunakan media audio visual untuk menunjang proses pembelajaran menulis teks anekdot siswa kelas X SMK Al Huda Kediri ternyata berpengaruh terhadap keterampilan menulis siswa. Ditunjukkan dari hasil tes yang mengalami peningkatan secara signifikan. Kelompok siswa yang mendapat perlakuan dengan media audio visual mendapat nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak mendapat perlakuan dengan media audio visual. Oleh karena itu, media audio visual dapat diaplikasikan dalam pembelajaran menulis teks anekdot sebagai alat penunjang guru saat menyampaikan materi pelajaran.

Berdasarkan simpulan tersebut, diajukan saran-saran sebagai berikut. *Pertama*, bagi siswa disarankan hendaknya giat untuk menulis. Selain itu, siswa dapat menuangkan pendapat atau kritiknya kepada tokoh dan dapat disampaikan melalui teks anekdot. Dengan kritikan yang dibalut dengan humor, kritik tersebut akan lebih mudah untuk diterima.

Kedua, peran guru yang tidak terlepas dari proses pembelajaran hendaknya membuat mereka lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Guru bahasa Indonesia dapat memanfaatkan media pembelajaran terlebih di masa pandemi saat ini. Menentukan media yang benar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai tentu akan mampu menumbuhkan antusiasme siswa dan rasa ingin tahu selama proses pembelajaran. Salah satunya adalah media audio visual yang dinilai tepat dengan materi pelajaran, yaitu menulis teks anekdot.

Ketiga, pihak sekolah diharapkan lebih menunjang kompetensi guru dengan memberikan pelatihan terkait dengan bagaimana memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat guna menarik perhatian siswa, yang nantinya akan berdampak dengan nilai siswa tersebut. Pihak sekolah juga diharapkan mampu memberikan fasilitas yang memadai dan mendukung kegiatan pembelajaran demi membantu guru khususnya siswa dalam menerima materi pelajaran.

Keempat, peneliti selanjutnya dapat memakai penelitian ini sebagai sumber acuan atau rujukan di masa mendatang ketika akan melakukan penelitian yang serupa. Hal ini guna proses pembelajaran menulis teks anekdot dapat berkembang dan berjalan maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

Adawi, R. (2016). *Pembelajaran Berbasis E-Learning*. Skripsi. Universitas Negeri Medan. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/541>.

- Arikunto, Suharsimi. (2014). *prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dalman. (2018). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2002). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2016). *KBBI Online*.
- Komaidi, D. (2007). *Aku bisa menulis: panduan praktis menulis kreatif lengkap*. Yogyakarta: Sabda Media.
- Kosasih, E. (2016). *Jenis-Jenis Teks: Fungsi, Struktur, dan Kaidah Kebahasaan*. Bandung: Yrama Widya.
- Mayora, S. R. (2018). *Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lembah Gumanti Kabupaten Solok*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 192–200.
- Mulyasa, E. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Papana, R. (2016). *Stand Up Comedy Indonesia*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Putri, Ika Yuliana, R. D. G. A. (2020). *PR: Bahasa Indonesia Untuk SMA/MA*. Jakarta: Intan Pariwara.
- Riduwan. (2015). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rifjiana, P. M. (2015). *Peningkatan Keterampilan Memproduksi Teks Anekdote Berbentuk Dialog Menggunakan Pendekatan Saintifik Dengan Media Audiovisual Pada Siswa X Tpk 2 Di SMK Negeri 10 Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Rosenberg, A. L., Dechert, R. E., Park, P. K., Bartlett, R. H., & Network, N. I. H. N. A. (2009). *Review of a large clinical series: association of cumulative fluid balance on outcome in acute lung injury: a retrospective review of the ARDSnet tidal volume study cohort*. *Journal of Intensive Care Medicine*, 24(1), 35–46.
- Stand Up Kompas TV. (2020). 24 Mei. Anggota DPR Sudah Gila Sejak Awal-SUCI 4. *Youtube*. (<https://www.youtube.com/watch?v=dcFDe7JDe9I>).
- Sufanti, M. (2010). *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suherli, D. (2017). *Buku Guru Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan. Jakarta: Balitbang, Kemdikbud.
- Tarigan, G. H. (2013). *Menulis: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar>

2021

SEMDIKJAR 4

Seminar Pendidikan dan Pembelajaran
FKIP - Universitas Nusantera PGRI Kediri

FOKUS DAN LINGKUP PROSIDING

1. Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi
2. Penguatan Karakter Peserta Didik
3. Pengembangan Media Pembelajaran
4. Evaluasi Pembelajaran Berbasis Proyek
5. Multikultural
6. Tema Lain yang Relevan



ISSN: 2598-6139



9 772598 613009