

Analisis Tingkat Kejenuhan Belajar Siswa Kelas I pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Author:

Agus Satria Daulay¹
Cindi Safittra Saragih²
Jesika Sitorus³
Yeanny Suryadi⁴

Affiliation:

Universitas Negeri
Medan^{1,2,3,4}

Corresponding email

author email

Histori Naskah:

Submit: 2022-11-03
Accepted: 2022-11-24
Published: 2022-11-25



*This is an Creative Commons
License This work is licensed
under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0
International License*

Abstrak:

Permasalahan dalam belajar di sekolah diantaranya adalah turunnya motivasi siswa saat mengikuti pembelajaran. Rasa jenuh membuat motivasi dari belajar menurun, sehingga kondisi di dalam kelas menjadi tidak kooperatif terhadap materi ajar. Hal yang paling mempengaruhi kejenuhan siswa tersebut adalah sikap guru dalam menguasai kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran yang mengandung muatan ilmu pengetahuan dan teknologi, mampu menekan kejenuhan siswa saat belajar, sehingga hasil belajar yang didapatkan lebih tinggi sesudah media tersebut digunakan oleh guru. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif untuk memperoleh serta mengetahui perbedaan motivasi dan tingkat kejenuhan siswa atau hasil belajar pada muatan Bahasa Indonesia antara pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dan dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran pada kelas 1 SD. Hasil penelitian membuktikan, tingkat kejenuhan menurun dengan ukuran nilai yang meningkat, yaitu sebesar 20,25%, dimana sebelum menggunakan media hanya mencapai 60,20%. Sedangkan setelah penerapan media mencapai 80,45%.

Kata kunci: Belajar; Bahasa Indonesia; IPTEK; Kejenuhan; Motivasi.

Pendahuluan

Kejenuhan peserta didik dalam belajar memiliki arti bahwa pelajar kurang mampu untuk memproses informasi maupun menyimpan informasi, sehingga motivasi dalam belajar siswa menjadi menurun. Menurut Teori Kognitivisme, mengalihkan perhatiannya pada “otak” saat menyimak suatu informasi, sehingga menimbulkan motivasi dalam belajar. Motivasi menurut teori humanistik adalah usaha individu untuk memaksimalkan seluruh potensinya sebagai manusia. Pada siswa berarti motivasi belajar adalah usaha untuk memaksimalkan potensinya dalam usaha tercapainya tujuan pembelajaran. Tingkat kejenuhan siswa saat pembelajaran berlangsung akan menurun apabila motivasi belajar terawat dengan baik melalui adanya media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini berpusat pada faktor eksternal yaitu motivasi pada murid, yang dipengaruhi oleh diantaranya adalah media pembelajaran yang dibawa oleh guru saat di kelas. Berdasarkan observasi dilapangan, didapati dalam pembelajaran siswa kurang antusias dalam belajar. Siswa cenderung bercerita dengan teman sekelas, mengganggu teman sekelas bahkan tertidur. Dalam pembelajaran pun, didapati guru kurang dalam penggunaan media. Guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Melihat hal tersebut, berdampak dengan hasil belajar siswa yang dicapai tidak sesuai target. Hal ini sangatlah tidak patut untuk terus dibiarkan, perlu sekali diterapkan suatu perubahan dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan Judul : “Analisis Tingkat Kejenuhan Belajar Siswa Siswa Kelas 1 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 107955 Lubuk Pakam.”

Studi Literatur

Faktor keberhasilan dalam belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, yaitu faktor internal dan eksternal. Kondisi sekolah, sarana prasarana dan media pembelajaran adalah termasuk dalam faktor internal, sedangkan motivasi siswa, keadaan lingkungan siswa adalah faktor eksternal. Namun demikian, kedua faktor ini sangat berkaitan erat satu dengan lainnya. Kejenuhan peserta didik dalam belajar memiliki arti bahwa pelajar kurang mampu untuk memproses informasi maupun menyimpan informasi, sehingga motivasi dalam belajar siswa menjadi menurun. Keadaan ini akan mempengaruhi perilaku siswa terhadap pelajaran yang diampu, capaian pembelajaran yang sudah disusun guru akan terhamat karena faktor tersebut. Tingkat kejenuhan siswa saat pembelajaran berlangsung akan menurun apabila motivasi belajar terawat dengan baik melalui adanya media pembelajaran yang menarik (H & Winata, 2017). Sedangkan motivasi sendiri adalah usaha individu untuk memaksimalkan seluruh potensinya sebagai manusia. Pada siswa berarti motivasi belajar adalah usaha untuk memaksimalkan potensinya dalam usaha tercapainya tujuan pembelajaran.

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran yang dibuat oleh guru, maka media pembelajaran dituntut untuk bersifat kreatif juga harus mengandung ilmu pengetahuan yang bersifat teknologi. Motivasi belajar yang baik akan nampak dari, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan, hingga meningkatkan nilai hasil belajar siswa baik dalam bentuk laporan asesmen di akhir, maupun dalam penilaian dari kuis sehari-hari di kelas. Dalam proses pembelajaran tatap muka, pendidik tidak hanya menyampaikan materi berdasarkan buku, tetapi harus dilakukan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi diantaranya, mempresentasikan materi dengan LDC proyektor yang dibantu oleh komputer atau laptop. Hal ini dapat membuat proses belajar semakin aktif, mendorong minat siswa untuk mencari pengetahuan yang masuk akal dan diandalkan serta bisa diuji secara sistematis menurut tahap-tahap yang teratur dan berdasarkan prinsip-prinsip serta prosedur tertentu (Mulyani & Halidza, 2021). Namun demikian masih banyak ditemui terbatasnya jumlah tenaga pendidik yang mengerti menggunakan iptek, dikarenakan ketidakmerataan penyebaran tenaga pengajar di seluruh wilayah Indonesia hingga ke pelosok. Kurangnya penguasaan guru terhadap bahan ajar atau pesan yang akan dikomunikasikan terhadap siswa melalui bahan ajar tentu dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran siswa.

Teori Dalam Belajar

Teori di dalam belajar dibagi menjadi 4, (1) teori behaviourisme (2) kognitivisme (3) humanistik (4) konstruktivisme. Teori behaviourisme mengangkat pandangan tentang belajar adalah perubahan dalam bertingkah laku sebagai reaksi dari interaksi stimulus atas pengalaman yang dilihatnya. Perubahan didapat dari respon atas segala apa yang didapat oleh inderanya. Teori belajar yang dikembangkan oleh Thorndike ini, menitik beratkan pembelajaran pada readiness, exercises dan effect. Stimulus yang dikembangkan dalam teori ini adalah berupa pertanyaan-pertanyaan, latihan dan test. Dapat dikatakan tingkah laku individu berubah atas apa yang ditangkap oleh inderanya (Abdurakhman & Rusli, 2017).

Teori kognitivisme, adalah teori pembelajaran yang mengutamakan kesiapan seorang anak dilihat dari tingkatannya, yaitu tingkatan usia yang berkaitan dengan kemampuan sensorinya. Tokoh terkenal pada teori ini adalah Ausubel, J. Bruner dan R. Gagne. Di dalam teori ini dikatakan belajar sebagai proses identifikasi dan pengintegrasian, proses ini harus bersifat sistematis, dikelola bertahap, mulai dari asimilasi, akomodasi dan ekuilibrisasi. Jadi perkembangan ini didasari dari suatu proses genetik yang dipengaruhi oleh sistem sejarah. Teori Konstruktivisme, adalah jalan tengah diantara teori Behaviourisme dan Kognitivisme. Teori ini menekankan pada pengalaman pada siswa akan berpengaruh besar dalam proses belajar, pelajar memiliki kebebasan berpikir kreatif dalam menggali suatu ilmu pengetahuan. Secara konstruksi teori ini memadukan faktor seluruh panca indera dan pengalaman serta lingkungan sebagai dasar konstruksi pemahaman baru bagi siswa tersebut. Teori humanistik, atau teori yang dikenal

dengan memanusiakan manusia adalah teori yang mengarah pada potensi dari setiap individu, ilmu pengetahuan dan pendidik memiliki peran sebagai fasilitator bagi siswa untuk mencapai aktualisasi diri untuk mampu merealisasikan potensi diri dengan kehidupan nyata. Teori ini sangat menghargai proses belajar sesuai kemampuan setiap individu, lebih menekankan pada meningkatkan empati, menghargai hal-hal dalam hidup.

Media pembelajaran yang kreatif sebagai fasilitas seorang pelajar. Berdasarkan teori Konstruktivisme, media pembelajaran cukup mempengaruhi hasil belajar siswa, dikarenakan media ini sebagai sarana untuk menambah wawasan, pengetahuan guna mengkonstruksi pola pikir belajar siswa yang berkembang (Wibowo , Rahman, Ishaq, Yus, & Simaremare, 2022). Berdasarkan teori tersebut maka peneliti kemudian membuktikan pembuatan media pembelajaran kreatif yang dibawakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dimana media ini juga mengandung muatan IPTEK. Rumusan masalah pada artikel ini adalah, sejauh mana media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar? Alat pengukur daripada variabel ini adalah nilai yang meningkat sebelum dan sesudah media pembelajaran diperagakan. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah peningkatan jumlah nilai yang cukup signifikan.

Teori di dalam belajar dibagi menjadi 4, (1) teori behaviourisme (2) kognitivisme (3)humanistik (4)konstruktivisme. Teori behaovourisme mengangkat pandangan tentang belajar adalah perubahan dalam bertingkah laku sebagai reaksi dari interaksi stimulus atas pengalaman yang dilihatnya. Perubahan didapat dari respon atas segala apa yang didapat oleh inderanya. Teori belajar yang dikembangkan oleh Thorndike ini, menitik beratkan pembelajaran pada readiness, exercisess dan efect. Stimulus yang dikembangkan dalam teori ini adalah berupa pertanyaan-pertanyaan, latihan dan test. Dapat dikatakan tingah laku individu berubah atas apa yang ditangkap oleh inderanya (Abdurakhman & Rusli, 2017).

Teori kogitivisme, adalah teori pembelajaran yang mengutamakan kesiapan seorang anak dilihat dari tingkatannya, yaitu tingkatan usia yang berkaitan dengan kemampuan sensorinya. Tokoh terkenal pada teori ini adalah Ausubel, J. Bruner dan R. Gagne. Di dalam teori ini dikatakan belajar sebagai proses identifikasi dan pengintegrasian, proses ini harus bersifat sistematis, dikelola bertahap, mulai dari asimilasi, akomodasi dan ekuilibrasi. Jadi perkembangan ini didasari dari suatu proses genetik yang dipengaruhi oleh sistem sejarah. Teori Konsruktivisme, adalah jalan tengah diantara teori Behaouvirisisme dan Kognitivisme. Teori ini menekankan pada pengalaman pada siswa akan berpengaruh besar dalam proses belajar, pelajar memiliki kebebasan berpikir kreatif dalam menggali suatu ilmu pengetahuan. Secara konstruksi teori ini memadukan faktor seluruh panca indera dan pengalaman serta lingkungan sebagai dasar konstruksi pemahaman baru bagi siswa tersebut. Teori humanistik, atau teori yang dikenal dengan memanusiakan manusia adalah teori yang mengarah pada potensi dari setiap individu, ilmu pengetahuan dan pendidik memiliki peran sebagai fasilitator bagi siswa untuk mencapai aktualisasi diri untuk mampu merealisasikan potensi diri dengan kehidupan nyata. Teori ini sangat menghargai proses belajar sesuai kemampuan setiap individu, lebih menekankan pada meningkatkan empati, menghargai hal-hal dalam hidup.

Media pembelajaran yang kreatif sebagai fasilitas seorang pelajar. Berdasarkan teori Konstruktivisme, media pembelajaran cukup mempengaruhi hasil belajar siswa, dikarenakan media ini sebagai sarana untuk menambah wawasan, pengetahuan guna mengkonstruksi pola pikir belajar siswa yang berkembang (Wibowo , Rahman, Ishaq, Yus, & Simaremare, 2022). Berdasarkan teori tersebut maka peneliti kemudian membuktikan pembuatan media pembelajaran kreatif yang dibawakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dimana media ini juga mengandung muatan IPTEK. Rumusan masalah pada artikel ini adalah, sejauh mana media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar? Alat pengukur daripada variabel ini adalah nilai yang meningkat sebelum dan sesudah media pembelajaran diperagakan. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah peningkatan jumlah nilai yang cukup signifikan.

Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Eksperimen dengan Pendekatan Kuantitatif bermaksud untuk memperoleh serta mengetahui perbedaan motivasi dan tingkat kejenuhan siswa atau hasil belajar Bahasa Indonesia antara pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dan dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran pada kelas 1 SD Negeri 107955 Lubuk Pakam. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas I sejumlah 20 orang, dari Sekolah Dasar Negeri 107955 Lubuk Pakam. Variabel independent adalah media pembelajaran, sedangkan variable dependen adalah motivasi siswa dan hasil belajar dalam bentuk keluaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis. Tes digunakan untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 107955 Lubuk Pakam setelah menggunakan media belajar berbasis iptek.

Hasil

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif presentase untuk mengetahui dan menggambarkan mengenai keadaan variabel. Baik itu variabel motivasi belajar maupun hasil belajar siswa Kelas Penggambaran dua variabel ini dinyatakan dalam bentuk persentase dan selanjutnya ditafsirkan dengan tabel kriteria yang telah dibuat. Adapun langkah persentasenya sebagai berikut:

Memberikan skor terhadap jawaban responden terhadap hasil belajar dengan soal berbentuk pilihan ganda baik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis iptek dengan ketentuan:

1. Untuk jawaban benar diberi skor 4
2. Untuk jawaban salah diberi skor 0

Setelah didapatkan seluruh nilai dari masing-masing siswa, maka perlu persentase nilai sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis iptek yaitu:

$$\% = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

n = jumlah seluruh nilai

N = jumlah seluruh siswa

b. Memberikan skor terhadap jawaban responden terhadap motivasi belajar dengan ketentuan:

1. Untuk jawaban A diberi skor 4
2. Untuk jawaban B diberi skor 3
3. Untuk jawaban C diberi skor 2
4. Untuk jawaban D diberi skor 1

DAFTAR NILAI BAHASA INDONESIA KELAS

NO	NAMA SISWA	Nilai Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis IPTEK	Nilai Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis IPTEK
1	Abdurrahman	40	70
2	Aldi Prasetyo	56	75
3	Annisa Aulia	60	80
4	Arkhan Al-Fathir	52	78
5	Azkiya Arifa	48	75
6	Bella Santika Nasution	52	75
7	Bagus Khairil	64	80
8	Dafa Anugrah	60	80
9	Daniel Turnip	72	90
10	Elang Situmorang	76	85
11	Ezra Ambarita	88	95
12	Githa Joyce Sinaga	52	80
13	Jessica Stevani	48	78
14	Keyisia Andriani	76	90
15	Loice Permata	70	85
16	Mandala Tirta	68	80
17	Mirza Sanif	48	78
18	M. Azzam Faturrahman	60	80
19	M. Rahmad	54	75
20	M. Rizky Pratama	60	80
		Total = 1204	Total = 1609

Persentase Rata-Rata Nilai Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Iptek

Persentase (%) = Jumlah Seluruh Nilai/Jumlah seluruh siswa x 100 %

Persentase (%) = $1204/20 \times 100 \%$

Persentase (%) = 60,20 %

Persentase Rata-Rata Nilai Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Iptek

Persentase (%) = Jumlah Seluruh Nilai/Jumlah seluruh siswa x 100 %

Persentase (%) = $1609/20 \times 100 \%$

Persentase (%) = 80,45 %

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dilihat kenaikan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis IPTEK yakni kenaikan 20, 25%. Dimana dilihat dari sebelum menggunakan media pembelajaran IPTEK diperoleh persentase 60, 20 %. Sedangkan setelah setelah menggunakan media pembelajaran berbasis IPTEK meningkat menjadi 80, 45%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya penerapan media pembelajaran berdampak positif bagi kejenuhan siswa dalam belajar. Antusias siswa menjadi lebih meningkat ketika penerapan model pembelajaran IPTEK telah diterapkan dalam pembelajaran.

Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Arif (2021: 109) yang menyatakan: dalam penggunaan aplikasi media quizziz di SD Islam Kreatif Mutiara Anak Sholeh terlihat siswa dan siswinya memiliki antusias serta semangat yang tinggi. Sejalan dengan yang dikatakan oleh ustadzah winda, materi apapun apabila pengaplikasiannya menggunakan media atau game pasti semangat siswa dan siswi SD Islam Kreatif Mutiara Anak Sholeh itu luar biasa. Sehingga dengan pengaplikasian media atau game tersebut membuat siswa menjadi aktif dalam menjawab maupun bertanya terkait materi yang sedang dipelajari.

Dilihat dari segi motivasi belajar, siswa kelas I SD Negeri 107955 pada awal pembelajaran (sebelum menggunakan media) ditemui tidak semangot dalam belajar, suka bercerita di kelas dan berdampak pada hasil belajar. Sedangkan setelah penerapan media IPTEK dapat dilihat motivasi belajar siswa meningkat.

Siswa memperhatikan pembelajaran dari awal dan akhir, siswa aktif bertanya serta mampu mengkomunikasikan ketika pembelajaran telah didiskusikan.

Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis IPTEK berpengaruh tidak hanya pada hasil belajar siswa melainkan pada motivasi belajar siswa. Dengan begitu dapat tercipta pembelajaran suasana pembelajaran yang hidup dan bermakna karena guru dan siswa dapat berinteraksi dengan baik. Terlebih lagi aplikasi media IPTEK ini mudah diakses melalui laptop maupun handphone serta bisa digunakan beberapa kali, sehingga memudahkan siswa dalam pengerjaannya.

Kesimpulan

Berdasarkan peningkatan hasil belajar dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sangat mempengaruhi meningkatnya hasil belajar, terutama apabila motivasi difasilitasi oleh media pembelajaran kreatif dan mengandung muatan iptek dari setiap guru mata pelajaran. Media pembelajaran menambah konsentrasi dan fokus dari anak-anak, sehingga meningkatkan gairah dan pemahaman yang mendalam bagi mereka saat belajar. Namun gaya mengajar konvensional masih banyak ditemui dalam praktek mengajar di kelas-kelas, sehingga anak-anak menjadi kurang kreatif dan gairah belajar menjadi menurun, pemahaman belajar menjadi menyimpang, diantaranya alasan guru 'gaptek' (*gagap teknologi*) menjadi pemicu tidak adanya muatan iptek. Pelatihan dari pihak berwenang terhadap tenaga pendidik akan membantu perkembangan sumber daya manusia, terutama tenaga pendidik.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih setinggi-tingginya kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya dengan Ridho-Nya penelitian ini dapat terlaksana, Kepada keluarga tercinta yang senantiasa mendukung setiap niat pembelajaran kami. Kepada Dosen Pengampu kami, Prof. Dr. Anita Yus, M.Pd, yang senantiasa terus membimbing kami dalam menyusun penelitian ini, SD Negeri 107910 Lubuk Pakam, yang bersedia menjadi tempat penelitian berlangsung.

Referensi

- Abdurakhman, O., & Rusli, K. R. (2017). Teori Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Arif. 2021. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal. Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19*. vol 8 (1)
- H, Y. K., & Winata, H. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN MEMPUNYAI PENGARUH TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal manajemen dan perkantoran*, 27.
- Kunaryo. 2013. Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mulyani, F., & Halidza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Konseling*.
- Wibowo, A., Rahman, A., Ishaq, M., Yus, A., & Simaremare, A. (2022). Analisis Efektifitas Media Pembelajaran PKN Terhadap Gaya Belajar Kelas III SD. *Journal of Educational Analytics (JEDA)*, 1.
- Yossy Aprisita, Henny Dewi Koeswanti, dan Sri Giarti *Jurnal Tematik* Volume dan Nomor: 9