

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Efektivitas Media Pembelajaran

1. Efektivitas

Efektivitas adalah tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasaran. Efektivitas ini sesungguhnya merupakan suatu konsep yang lebih luas yang mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Dengan demikian, efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, tetapi juga dapat dilihat dari sisi persepsi atau sikap individu. Selain itu, efektivitas juga dapat dilihat dari bagaimana tingkat kepuasan yang dicapai oleh orang, dengan demikian, efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting, karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapai sasaran atau tujuan, atau tingkat pencapaian tujuan.¹

Menurut Ravianto, efektivitas adalah cara baik pekerjaan dilakukan, sejauh mana individu menghasilkan hasil yang sesuai dengan bentuknya. Lebih lanjut Madya Kasihadi menggaris bawahi bahwa efektivitas adalah suatu kondisi yang menunjukkan sejauh mana apa yang diatur dapat dicapai, semakin banyak rencana yang dapat

¹ Roymond Simamora, *Buku Ajar Pendidikan Dalam Keperawatan*, (Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2015), 31.

dicapai, semakin layak tindakan tersebut.² Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas berarti tercapainya sasaran, target, tujuan dengan waktu yang sesuai dengan apa yang direncanakannya

a. Respon Guru

Respon menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki pengertian tanggapan, reaksi dan jawaban. Lebih spesifik, respon menurut kamus psikologi adalah proses otot yang muncul akibat rangsangan dalam bentuk jawaban atau tingkah laku. Jawaban dapat diperoleh dari hasil tes atau pengisian kuisioner, sedangkan tingkah laku dapat diidentifikasi dari adanya perubahan sikap yang ditunjukkan oleh siswa. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran, respon guru sangat dibutuhkan. Interaksi efektif dalam pembelajaran mampu menyediakan stimulus belajar dan mengaktifkan respon pembelajaran.³

Respon muncul apabila ada obyek yang diamati, ada perhatian terhadap suatu obyek pengamatan dan adanya panca indra sebagai penangkap obyek yang diamati, selain itu dalam pemunculannya respon ada beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu pengalaman, proses belajar, tingkat pengalaman individu dan nilai kepribadiannya.

² Fatihatul Mufida, "Efektivitas Aplikasi *Microsoft Teams* Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Daring Siswa Kelas VB SDN Sumberejo II Surabaya, *Jurnal Riset Pedagogik*, Vol. 5, No. 2, 2021, 389-390.

³ Hendra Nelva Saputra, "Analisis Respon Guru Dan Siswa Terhadap Penerapan Model Siklus Belajar Hipotesis Deduktif", *Jurnal Pedagogik*, Vol. 6, No. 2, 2019, 278-299.

Dari uraian di atas menunjukkan bahwa respon dapat berupa persyaratan dalam bentuk pendapat yang dianggap baik memenuhi syarat secara rasional dapat dikemukakan sehingga dapat disimpulkan bahwa respon adalah kesan atau reaksi setelah kita mengamati aktivitas mengindra, menilai, obyek terbentuknya sikap terhadap obyek tersebut dapat berupa sikap negatif atau positif.⁴

b. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah segala sesuatu yang dilakukan siswa dalam rangka proses belajar. Setiap individu belajar menginginkan hasil yang sebaik-baiknya supaya prestasinya berhasil dengan baik. Menurut Sudjana aktivitas belajar sebagai proses tersendiri atas enam unsur yaitu tujuan belajar, peserta didik yang termotivasi, tingkat kesulitan belajar, stimulus dari lingkungan, peserta didik yang memahami situasi, dan pola respons peserta didik.

Aktivitas siswa merupakan salah satu faktor penting dalam proses belajar mengajar, karena aktivitas merupakan gerakan pergerakan secara berkala yang dilakukan siswa. Tanpa aktivitas maka proses pembelajaran tidak akan efektif dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara maksimal. Belajar yang berhasil mestilah melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas

⁴ Nurul Hidayati, "Respon Guru dan Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli Yang Dilakukan Dengan Pendekatan Modifikasi", *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, Vol. 1, No. 1, 2013, 104-106.

fisik maupun psikis. Seluruh peranan dan kemauan dikerahkan dan diarahkan supaya daya itu tetap aktif untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal, sekaligus mengikuti prose pengajaran (proses perolehan hasil pembelajaran) secara aktif.⁵

c. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Howard Kingsley membagi 3 macam hasil belajar yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Pendapat dari Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik

⁵ Sudjana, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015), 105.

lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.⁶

2. Media Pembelajaran

a. Hakikat Media Pembelajaran

Perolehan kompetensi dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, belajar adalah suatu proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan, sehingga pengalaman belajar dan hasil belajar menjadi lebih bermakna (*Meaningful Learning*). Keberhasilan belajar dapat ditandai dengan perolehan pengetahuan, keterampilan dan sikap positif individu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya adalah penggunaan media yang berfungsi sebagai penyampai pesan pembelajaran.

Media digunakan untuk mengarahkan peserta didik agar memiliki pengalaman belajar (*learning experienced*) yang ditentukan oleh cara peserta didik berinteraksi dengan media. Media yang tepat sesuai dengan tujuan yang mampu meningkatkan pengalaman belajar dan meningkatkan hasil belajar.. Argumen ini sejalan dengan pendapat Edgare Dale dengan teori “*cone experience*” yang menjadi dasar utama penggunaan media dalam proses pembelajaran. Kualitas interaksi dalam proses pembelajaran juga dapat dipengaruhi oleh panca indera yang dimiliki manusia

⁶ Arif Firmansyah, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya, *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 3, No. 1, 90-103.

terutama indra pendengar (telinga) dan indra penglihatan (mata), kedua indra ini akan terhubung dengan pusat penerimaan yang ada di otak setiap manusia.⁷

b. Pengertian media pembelajaran

Secara harfiah media berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau penyampai pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Singkatnya, media yaitu wadah dengan pesan yang ingin disampaikan oleh sumber kepada tujuan atau penerima pesan, materi yang diterima adalah pesan didaktik dan tujuan yang ingin dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran menjadi lebih baik dan sempurna.

Media pembelajaran menurut Oemar adalah sebuah alat dan bahan yang bisa berupa manusia atau benda mati yang memiliki manfaat sebagai alat bantu komunikasi belajar peserta didik dengan pendidik di dalam kelas untuk mempermudah dalam memahami suatu materi. Dalam kegiatan belajar mengajar sebuah media sering diartikan hanya sebagai suatu benda atau alat yang digunakan untuk memudahkan peserta didik dan memahami suatu mata pelajaran. Sedangkan menurut Gerlach yang dikutip dalam Cecep media pembelajaran itu bukan hanya benda dan alat saja

⁷ Nizwardi Jalinus & Ambyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), 1-2.

akan tetapi bisa berupa manusia atau dari suatu pengalaman pribadi. Dengan hal tersebut peserta didik bisa belajar melalui pengalamannya sendiri sehingga peserta didik mampu meningkatkan kemampuannya dan dapat merubah perilakunya yang lebih baik melalui pengalamannya sendiri. Jadi dapat kita fahami bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang bisa membantu untuk mempermudah dalam mendapatkan suatu informasi serta dapat meningkatkan semangat belajar. Sehingga dengan media tersebut dapat mewujudkan tujuan pendidik untuk melakukan kegiatan belajar mengajar secara efektif.⁸

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang dapat membantu merangsang pemikiran, perasaan dan kemajuan peserta didik untuk mendorong terciptanya suatu proses pembelajaran untuk menambah informasi baru kepada peserta didik dengan hal ini, tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Kita dapat mengingat bahwa ada banyak jenis media, sehingga sebagai seorang pendidik kita harus dapat memilihnya dengan tepat dan cermat agar dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar.⁹

⁸ Andrew Fernando Pakpahan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 90.

⁹ Cecep Kustandi & Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2020), 3-6.

c. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Ada beberapa manfaat media pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik. Tidak sebuah media yang dapat disampaikan secara verbal saja, tetapi perlu alat bantu lain yang dapat membantu mengirimkan pesan atau konsep materi kepada peserta didik. Pendidik terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sedangkan peserta didik terbantu dan lebih mudah dalam memahami konsep materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik.
- 2) Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran, rasa ingin tahu peserta didik meningkat, serta interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera. Beberapa materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan banyak waktu dan ruang untuk disediakan. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan

karakteristik materinya untuk mengatasi kendala yang ada. Misalnya, dengan media pembelajaran *online* misalnya dalam menggunakan media pembelajaran *Microsoft Teams* yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja dan juga materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dimana saja.¹⁰

d. Fungsi media pembelajaran

Setiap manusia memerlukan belajar untuk mengembangkan pengetahuan, bakat dan minatnya. Dalam mengembangkan kemampuan tersebut, seseorang membutuhkan orang lain untuk mendidiknya. Selain itu, peran media juga sangatlah penting dan sangat diperlukan dalam mendidik peserta didik. Peran seorang pendidik adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi para peserta didik agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Bukan hanya sumber belajar dari orang tetapi juga dari sumber-sumber belajar yang lainnya. Oleh karena itu, dalam meningkatkan kemampuannya untuk belajar maka diperlukan sumber belajar. Dengan adanya sumber belajar maka peserta didik dapat mengerti apa yang dipelajarinya. Salah satu sumber belajarnya yang dikenal selama ini adalah media pembelajaran.

Sedangkan fungsi media pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

¹⁰ Rahmi Ramadhani, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020), 7-8.

- 1) Dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalistik* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera contohnya yaitu kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu dapat ditampilkan melalui video, rekaman, dan film.
- 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif peserta didik dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk menimbulkan kegairahan dalam belajar, memungkinkan belajar menjadi lebih baik dan dapat berinteraksi secara langsung oleh peserta didik dengan lingkungannya.

Peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah penting maka dari itu perlu dilaksanakan oleh para pendidik saat ini, karena peranan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Dengan penggunaan alat-alat guru dan peserta didik dapat berkomunikasi lebih mantap serta interaksinya bersifat banyak arah. Media pembelajaran juga dapat merangsang belajar dan memotivasi belajar sehingga peserta didik tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan pembelajaran.¹¹

¹¹ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 02, No. 02, 2018, 103-114.

e. Peran Media Pembelajaran

Media memiliki peran yang sangat penting terhadap proses pembelajaran diantara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan.
- 7) Sikap positif peserta didik terhadap mater pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru berubah kearah yang positif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar.

Kehadiran media pembelajaran sebagai media antara guru sebagai pengirim informasi dan penerima informai harus komunikatif, khususnya untuk obyek secara visualisasi. Contohnya dalam dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya konsep yang berkaitan dengan materi membuat gambar/denah sesuai informasi yang di dengar lebih menonjol visualnya, sehingga apabila seseorang hanya mengetahui kata yang mewakili suatu objek, tetapi tidak mengetahui obyeknya disebut verbalisme. Masing-masing media memiliki keistimewaan menurut karakteristik peserta didik. Pemilihan media yang sesuai dengan

karakteristik peserta didik akan lebih membantu keberhasilan pendidik dalam pembelajaran. Secara rinci fungsi media pun memungkinkan peserta didik menyaksikan suatu objek yang ada tetapi sulit untuk dilihat dengan kasat mata melalui perantara gambar, potret, *slide*, dan sejenisnya mengakibatkan peserta didik memperoleh gambaran yang nyata.¹²

f. Jenis-jenis media pembelajaran

Jenis jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi 5 jenis yaitu:

- 1) Media berbasis makhluk hidup (baik manusia, hewan maupun tumbuhan), seperti guru, pengajar, main-peran kegiatan kelompok, field-trip, observasi hewan, observasi tumbuhan ditaman nasional, dan lain sebagainya.
- 2) Media berbasis cetak, seperti buku panduan, buku latihan, lembar kerja, modul, buletin, majalah ilmiah, komik, catatan harian, poster dan lainnya.
- 3) Media berbasis *virtual*, seperti denah, tabel, peta, *slide*, dan lain sebagainya.
- 4) Media berbasis audio-visual, seperti video, film, televisi, *Youtube*.
- 5) Media berbasis komputer, seperti pembelajaran dengan bantuan interaktif video, hiperteks (untuk menampilkan dokumen yang berisi referensi-silang otomatis ke dokumen

¹² Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*, (Sukabumi: Cendekia Publisher, 2020), 51.

lainnya), serta aplikasi pendukung untuk kegiatan pembelajaran secara online (*google meet, google classroom, google form, microsoft teams*, dan lain sebagainya).¹³

g. Langkah-langkah Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran diperlukan suatu teknik pemilihan yang pada intinya bertujuan agar pemilihan media tersebut memadai, untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Salah satunya adalah dengan menentukan media yang akan dipilih dengan situasi pembelajaran, memperhatikan kesesuaian media dengan metode dan kemampuannya untuk menyampaikan komunikasi yang ingin disampaikan.

Ada enam langkah-langkah yang dapat ditempuh pendidik dalam ditempuh pendidik dalam mengajar yang menggunakan media, yaitu:

- 1) Merumuskan tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan media.
- 2) Persiapan pendidik dengan cara memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- 3) Persiapan kelas.

¹³ Rahmi Ramadhani, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020), 63.

- 4) Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media. Media diperankan oleh pendidik untuk membantu tugasnya menjelaskan bahan pelajaran.
- 5) Langkah kegiatan belajar peserta didik. Pemanfaatan media oleh peserta didik sendiri dengan mempraktikkannya atau oleh pendidik langsung baik di kelas ataupun di luar kelas.
- 6) Langkah evaluasi pembelajaran. Sampai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, sekaligus dapat dinilai sejauh mana penggunaan media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran pada peserta didik.¹⁴

h. Media Pembelajaran *Online*

Media pembelajaran *online* berbasis komputer merupakan salah satu situs yang ada di internet. Media pembelajaran *online* berbasis komputer seperti *facebook*, *twitter*, *line*, *whatsAap*, dan lain sebagainya, merupakan sebuah alat komunikasi yang menghubungkan antara satu orang dengan orang lainnya, sehingga memberikan kepada kita yaitu kesempatan untuk saling berkenalan dengan para pengguna lainnya.

Media pembelajaran *online* merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Lebih dari itu, media pembelajaran *online* memiliki kemampuan menyimpan dan mengolah serta mengirimkan informasi sesuai dengan kebutuhan.

¹⁴ Muhammad Arif dan Eby Waskito Makalalag, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Padang: Balai Insan Cendekia Mandiri, 2020), 38-39.

Perkembangan teknologi internet yang sangat pesat saat ini telah memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media yang lainnya.

Sistem pembelajaran daring atau yang dikenal dengan istilah *e-learning* merupakan sebuah bentuk memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar. Pembelajaran daring memudahkan guru untuk memberikan materi dan diskusi setiap saat melalui jaringan internet. Disisi lain memudahkan peserta didik untuk mengunduh materi maupun melakukan diskusi yang berkaitan dengan mata pelajaran yang ada. Selain itu pembelajaran daring juga mendukung untuk pelaksanaan ujian secara daring. Dimana peserta didik dituntut untuk lebih mandiri dalam menjawab semua soal-soal ujian. Karena soal dalam ujian daring memungkinkan dilakukan pengacakan nomor urut dan urutan pilihan jawaban pada soal pilihan ganda.

Beberapa manfaat penerapan media pembelajaran *online* yang dipadukan dengan sistem yang selama ini ada atau sistem konvensional dapat meningkatkan kompetensi dan mempermudah dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Dukungan berupa pengenalan dan pelatihan untuk menerapkan sistem pembelajaran daring mutlak diperlukan, baik itu peserta didik dan guru.¹⁵

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran secara *online* dapat menimbulkan motivasi dan stimulasi untuk kegiatan

¹⁵ Arnyanty, dkk, *Media Daring (Online) Solusi Pembelajaran Jarak Jauh*, (Sulawesi Selatan: IAIN Parepare Nusantara Press, 2020), 23-25.

pembelajaran pembelajaran, bahkan berdampak psikologis pada peserta didik. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran akan sangat mendorong aktivitas proses pembelajaran, merangsang motivasi dan minat belajar peserta didik, serta meningkatkan pemahaman dan transmisi informasi dalam pembelajaran saat itu.

Media pembelajaran sebaiknya dirancang secara sistematis melalui berbagai tahapan pengembangan yang melibatkan berbagai tenaga terampil dan ahli serta penggunaan berbagai jenis aplikasi sehingga media pembelajaran yang dikembangkan akan menjadi media pembelajaran yang efektif, efisien dan bermanfaat. Penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dan dirancang secara tepat sesuai dengan kondisi pembelajaran, sarana dan prasarana pendukung, serta cara penyampainnya.

Penyampaian media pembelajaran dapat dilakukan secara langsung (*Sinkronous*) maupun tidak langsung (*Asinkronous*). Pembelajaran langsung *sinkronous* dapat dilakukan melalui tatap muka di kelas maupun tatap maya menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran. Sedangkan pada pembelajaran tidak langsung *asinkronous*, pemanfaatan media dapat dilakukan baik secara mandiri maupun berkolaborasi antar peserta lain.

Pemanfaatan *Microsoft 365* sebagai media pembelajaran juga dapat dilakukan secara *sinkronous* dan *asinkronous*. Untuk pembelajaran *sinkronous* secara tatap muka, guru dapat menggunakan *Microsoft PowerPoint* dan *Sway* ketika memaparkan

materi, sedangkan *sinkronous* tatap maya dapat dilakukan dengan memanfaatkan *Microsoft Teams*. Pembelajaran mandiri atau personal *asinkronous* dapat dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Sway, Stream, PowerPoint, Form, dan OneNote*. Sedangkan Pembelajaran kolaborasi interpersonal *asinkronous* dapat dilakukan dengan memanfaatkan *Microsoft Office Online (Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint), OneDrive dan Class Notebook*.¹⁶

B. Microsoft Teams

1. Pengertian *Microsoft Teams*

Perkembangan teknologi telah memasuki zaman pada saat ini, khususnya dalam bidang pendidikan. Pendidikan yang di dalamnya terdapat kegiatan belajar mengajar juga tidak terlepas dari teknologi, beberapa teknologi yang digunakan dalam aktivitas kegiatan belajar mengajar yaitu *Microsoft Teams*. Media pembelajaran *Microsoft Teams* mempunyai banyak fitur unggulan yang dapat digunakan untuk mempermudah pembelajaran online bagi para pendidik. Dengan menggunakan media tersebut, peserta didik dan pendidik dapat berinteraksi secara visual dengan media audio visual atau teks.

Microsoft Teams adalah sebuah program kolaborasi berfitur lengkap untuk aplikasi dan *file*, rapat, panggilan telepon, obrolan, dan percakapan di ruangan yang sama. Pengguna dapat menggunakan perangkat apa saja sehingga pengguna dapat berkolaborasi dengan

¹⁶ Lely Noviah, dkk, *Microsoft 365 Sebagai Media Pembelajaran*, (Kota Batu: CV. Beta Aksara, 2021), 3-4.

pengguna lain. *Teams* tidak lebih dari sebuah program yang membantu pengguna untuk membentuk tim dan berinteraksi menggunakan percakapan ini, tidak hanya dalam bentuk *file* atau folder, tetapi bahkan dalam saluran dan *email*.

2. Fitur-fitur *Microsoft Teams*

Fitur-fitur *Microsoft Teams* antara lain sebagai berikut:

- a. *Chat* (obrolan), untuk memulai dan menyimpan percakapan.
- b. *Teams* (tim), untuk melihat tim yang sudah dibentuk dan dikelola.
- c. *Calendar* (kalender), untuk menyusun jadwal kegiatan sesuai dengan kalender.
- d. *Posts* (Postingan), untuk membagikan apa saja sesuai kebutuhan kita.
- e. *Files* (file), untuk melihat file yang akan dibagikan.
- f. *Class Notebook* (Buku Catatan Kelas), untuk mencatat kemajuan dan perkembangan peserta didik dalam kegiatan belajar masing-masing.
- g. *Assignment* (tugas), untuk pemberian tugas kepada peserta didik.
- h. *Grade* (Nilai), untuk mengolah nilai.
- i. *Meet* (Panggilan), untuk memulai *video conference*.¹⁷

¹⁷ Nurlalily Faizatun, Tesis: “Implementasi *Microsoft Teams* For Education Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 1 Purwokerto”, (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2021), 42-43.

3. Model Penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft Teams* Tatap Maya Secara *Sinkronous*

Pembelajaran tatap muka secara virtual, atau yang lebih dikenal tatap maya secara *sinkronous*, berlangsung di ruang belajar yang berbeda, tetapi pada saat yang sama, ini berarti bahwa guru dan peserta didik berada di tempat yang berbeda selama proses pembelajaran, hal ini dapat terjadi dalam pembelajaran jarak jauh melalui audio, video, *streaming* video, *video conferencing* yang melibatkan berbagai sumber belajar manusia, seperti guru, tutor, ahli, ataupun fasilitator. Pembelajaran ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft 365* yang dapat digunakan untuk mengadakan rapat ataupun *video conferencing*, yaitu *Microsoft Teams*.

Microsoft Teams, *learning hub* bawaan *Microsoft*, yang dapat digunakan untuk bertemu, mengobrol, menelepon, dan berkolaborasi hanya di satu tempat. *Microsoft Teams* memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi, mengintegrasikan orang, konten, dan aplikasi lainnya yang dibutuhkan setiap pengguna untuk lebih terlibat dan efektif.

Contoh penggunaan *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran adalah ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami suatu materi pelajaran dan ingin berinteraksi langsung dengan guru dan peserta didik lainnya. Guru akan menjadwalkan pertemuan tatap muka secara virtual in melalui *Microsoft Teams*, sehingga peserta didik mendapatkan kesempatan untuk bertanya secara langsung secara virtual. Diskusi dan tanya jawab juga bisa terjadi melalui video

conferencing ini. Bahkan apabila guru dan peserta didik mengaktifkan video, mereka bisa melihat satu sama lain, sama seperti ketika belajar tatap muka di kelas.

Selain itu pertemuan di *Microsoft Teams* juga dapat direkam oleh guru sebagai penyelenggara, sehingga apabila peserta didik masih mengalami kesulitan, mereka masih tetap bisa belajar dengan menyaksikan kembali hasil rekamannya.¹⁸

4. Model Penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft Teams* Secara *Asinkron*

Pembelajaran mandiri secara *asinkron* memungkinkan peserta didik untuk belajar kapanpun, dimanapun sesuai dengan kondisi, kecepatan (*learning pace*), serta minat dan motivasi setiap peserta didik melalui media pembelajaran *microsoft teams*. Hal ini dapat membantu peserta didik untuk mempelajari materi itu sendiri dengan guru mengunggah materi melalui fitur *channel* dan tugas tersebut bisa berupa *file word*, gambar, audio, atau video/film.¹⁹

5. Keunggulan Media Pembelajaran *Microsoft Teams*

Menurut Tri Hanung Widiyarso dan Utama, keunggulan yang ada pada *Microsoft Teams* antara lain adalah sebagai berikut:

a. Sangat mudah mengelola kelompok

Dapat mengelola kelompok dengan mudah, sehingga dapat secara bebas mengatur aktivitas yang dilakukan.

¹⁸ Lely Novia, dkk, *Microsoft 365 Sebagai Media Pembelajaran*, (Batu: CV. Beta Aksara, 2021), 6-9.

¹⁹ Ibid,.. 8-9.

b. Fitur editing dan *share file*

Dengan *Microsoft Teams* dapat digunakan untuk membuat *file* dimanapun dan kapanpun tanpa harus membuka aplikasi tambahan.

c. Berinteraksi secara pribadi maupun grup dengan saluran khusus.

Interaksi yang dilakukan oleh anggota grup menjadi lebih mudah sehingga pengguna lebih mudah bertukar tempat.

d. Video dan Audio berkualitas baik

Keunggulan lain dalam aplikasi *Microsoft Teams* yaitu adanya kualitas video dan suara yang baik dapat memberikan kenyamanan bagi peserta didik dalam menjalankan aplikasi tersebut. *Microsoft Teams* sangat memperhatikan kualitas HD pada tiap aplikasi *video conference*.

e. Menyimpan percakapan penting

Microsoft Teams menyimpan setiap percakapan atau obrolan di grup sehingga mudah untuk kita mengetahui percakapan apa saja yang pernah dibuat dan kita juga dapat membagikan ke setiap orang yang ada di group tersebut.

f. Fitur pencarian percakapan

Microsoft Teams menyediakan fasilitas cara mencari hal yang penting, sehingga memudahkan pengguna dalam pencariannya.

g. Keamanan langsung dari *Microsoft Teams*

Keamanan data dalam *Microsoft Teams* sudah tidak perlu dipertanyakan.

h. Sangat mengutamakan privasi

Untuk menjaga privasi dari penggunanya, *Microsoft Teams* membuat saluran tersendiri, sehingga data diri pengguna terjaga keprivasiannya.²⁰

C. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

1. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah bahasa yang terpenting di kawasan republik kita, terutama dalam bidang pendidikan. Bahasa merupakan salah satu alat untuk berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu, bahasa tidak dapat dipisahkan dengan manusia. Dengan bahasa kita dapat berhubungan dengan masyarakat. Kemudian pada akhirnya dapat melahirkan komunikasi dalam masyarakat. Jika kita menggunakan bahasa Indonesia kita harus berhati-hati. Misalnya ketika kita memiliki macam bahasa, bahasa baku yang dipakai apabila pada situasi resmi, dan akademik. Tetapi macam bahasa nonbaku biasanya dipakai pada situasi santai seperti dengan keluarga, teman, tulisan pribadi, dan buku harian. Hakikat manusia sebagai makhluk sosial tidak lepas dari interaksi dan komunikasi satu sama lain. Bahasa sebagai alat komunikasi yang mempunyai fungsi utama yaitu bahwa komunikasi adalah penyampaian pesan atau makna dari satu orang ke orang lain.

Bahasa Indonesia memiliki aturan yang digunakan, namun dalam praktiknya sering terjadi penyimpangan dari aturan baku tersebut. Kata-kata yang berbeda disebut kata tidak baku. Salah satu penyebabnya adalah faktor lingkungan. Faktor ini mengakibatkan

²⁰ Tri Hanung Widiyarso dan Utama, "Efektivitas Penggunaan *Microsoft Teams* dalam Pembelajaran *E-learning* bagi Guru Selama Pandemi Covid-19", *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, Vol. 21, No. 01, 2021, 15-21.

suatu daerah memiliki dialek yang berbeda dengan daerah lain, meskipun bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia. Dan mengingat pentingnya bahasa untuk memandu kehidupan di era globalisasi, yang membutuhkan kecerdasan dalam berbahasa, berbicara, keterampilan dalam penggunaan bahasa yang baik dan benar serta ketaatan terhadap kaidah bahasa Indonesia, untuk memajukan bangsa ini, agar bangsa kita tidak diremehkan oleh rakyatnya negara-negara lain.²¹ Pada dasarnya tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah adalah untuk mengembangkan keterampilan berbahasa baik lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa yang dimaksud yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dengan kata lain bahwa pembelajaran bahasa diarahkan pada pembinaan keterampilan berkomunikasi dalam berbagai situasi.

Bahasa sebagai alat komunikasi digunakan dalam bermacam-macam fungsi bahasa sesuai dengan yang ingin disampaikan oleh pemakai bahasa. Oleh karena itu, maka pengajaran bahasa Indonesia harus diarahkan pada kemampuan berkomunikasi dalam konteks penggunaan bahasa. Faktor-faktor penentu berkomunikasi yaitu, 1) siapa yang berbicara, 2) untuk tujuan apa, 3) dalam situasi apa, 4) dalam konteks apa (peserta lain, kebudayaan dan suasana, 5) dengan jalur apa (lisan atau tulisan), 6) media apa (tatap muka, telepon, surat, buku surat kabar), 7) dalam peristiwa apa (bercakap-cakap, ceramah, laporan, upacara, lamaran kerja, dan lain sebagainya).

²¹ Supriadin, "Identifikasi Penggunaan Kosa Kata Baku dalam Wacana Bahasa Indonesia pada siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Wera Kabupaten Bima Tahun Pelajaran 2013/2014", *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 02, No. 02, 2016, 150-161.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya berarti mengajarkan kepada peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk memastikan bahwa peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik lisan maupun tulisan, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, dapat memahami bahasa Indonesia dengan baik sehingga menggunakannya dengan benar dan tepat serta menumbuhkan kreatifitas untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, dapat menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan, serta mampu melakukannya dengan menerapkan budi pekerti yang baik.

Untuk melaksanakan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia tersebut, maka pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 disajikan dalam bentuk teks. Teks tersebut dapat berupa teks lisan ataupun tulisan. Teks merupakan ekspresi dari seluruh pikiran manusia yang didalamnya terdapat situasi dan konteks. Dengan kata lain, belajar bahasa Indonesia bukan hanya tentang menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi, tetapi kita juga perlu mengetahui

maknanya dan bagaimana memilih kata yang tepat dan sesuai dengan budaya dan masyarakat penggunaannya.²²

3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar pada dasarnya mempunyai maksud dan tujuan yang sama yaitu mengembangkan keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut. Pada setiap keterampilan berbahasa mempunyai keterkaitan yang sangat erat antara satu dengan yang lain. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa biasanya melalui suatu hubungan yang berurutan dan teratur, mula-mula dengan belajar menyimak atau mendengarkan bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu belajar membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara biasanya dipelajari sebelum memasuki bangku sekolah, sedangkan membaca dan menulis dipelajari setelah memasuki bangku sekolah. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan atau merupakan catur tunggal.²³

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Pembelajaran di sekolah dasar ini dapat dibedakan menjadi pembelajaran kelas rendah dan pembelajaran kelas tinggi. Pengajaran bahasa Indonesia di kelas rendah dan kelas tinggi memiliki kekhasan tersendiri. Kekhasan ini terlihat pada pendekatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan

²² Ummul Khair, "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASASTRA)", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 02, No. 01, 2018, 83-98.

²³ Ramelan, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model *Example Non Example* Di Kelas VI SD Negeri No 053979 Kepala Sungai", *ESJ*, Vol. 07, No. 01, 2017, 54-61.

tematik. Kekhasan juga terlihat pada bahan ajar untuk tingkat dasar dan lanjutan.

Kekhasan pendekatan dan isi materi ajar di kelas rendah dan kelas tinggi dibuat agar tujuan pengajaran bahasa Indonesia dapat tercapai yaitu antara lain sebagai berikut:

- a. Peserta didik dapat menghargai dan mengembangkan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara.
- b. Peserta didik dapat memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk makna, dan fungsi, serta menggunakannya secara tepat dan kreatif untuk berbagai keperluan, kebutuhan, dan keadaan.
- c. Peserta didik memiliki kemampuan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial.
- d. Peserta didik dapat memiliki sikap disiplin terhadap berfikir dan berbicara (*speaking and writing skills*).
- e. Peserta didik dapat menikmati dan menggunakan karya sastra untuk mengembangkan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual bangsa Indonesia.²⁴

4. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Ruang lingkup bahan kajian mata pelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

²⁴ Ummul Khair, "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASASTRA), *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 02, No. 01, 2018, 83-98.

a. Mendengarkan

Seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, bunyi atau suara, bunyi bahasa, lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman, serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan mendengarkan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan menonton drama anak.

b. Berbicara

Seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, pengalaman, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari.

c. Membaca

Seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib, pengumuman, kamus, ensiklopedia serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat.

d. Menulis

Seperti menulis karangan naratif dan nonnaratif dengan tulisan rapih dan jelas dengan memperhatikan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca serta kosa kata yang

tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi.²⁵

5. Karakteristik Siswa Kelas IV

Peserta didik didefinisikan sebagai setiap manusia yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan formal maupun pendidikan nonformal, pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik juga dapat didefinisikan sebagai orang yang belum dewasa dan memiliki sejumlah potensi dasar yang masih perlu dikembangkan, seperti potensi kognitif, efektif dan psikomotor. Definisi peserta didik diatas esensinya adalah setiap peserta didik yang berusaha mengembangkan potensi pada jalur pendidikan baik formal maupun pendidikan nonformal menurut jenjang dan jenisnya. Terdapat banyak sebutan untuk peserta didik sesuai dengan konteksnya.

Karakteristik peserta didik yaitu totalitas kemampuan dan perilaku yang ada pada pribadi mereka sebagai hasil dari interaksi antara pembawaan dengan lingkungan sosialnya, sehingga menentukan pola aktivitas dalam mewujudkan harapan dan meraih cita-cita. Menurut Capra ada 4 hal dominan dari karakteristik siswa sebagai berikut:

²⁵ Oman Farhrohman, "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI", *Jurnal Primary*, Vol. 09, No. 01, 2017, 24-34.

- a. Kemampuan dasar misalnya kemampuan kognitif atau intelektual, afektif dan psikomotor.
- b. Latar belakang *cultural local*, status social, status ekonomi, agama, dan lain sebagainya.
- c. Perbedaan kepribadian seperti sikap, perasaan, minat, dan lain lain.
- d. Cita-cita, pandangan kedepan, keyakinan diri, daya tahan, dan lain lain.²⁶

Adapun karakteristik siswa yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar siswa antara lain:

1) Perkembangan Peserta Didik

Perkembangan adalah proses perubahan menjadi bertambah sempurna (kepribadian, pikiran, pengetahuan, dan sebagainya). Perkembangan adalah proses perubahan yang berkesinambungan dan saling berhubungan yang terjadi menuju kesempurnaan kematangannya. Pertumbuhan biasa diartikan proses perubahan kuantitatif dari perubahan fisik, berfungsi untuk pencapaian penyempurnaan fungsi psikologis dalam menunjukkan cara peserta didik tersebut bertindak laku dan berinteraksi dengan lingkungan. Peserta didik yang dimaksud adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui pendidikan pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Dalam paradigma pendidikan khususnya Sekolah Dasar merupakan orang yang belum dewasa dan memiliki sejumlah

²⁶ Nora Agustina, *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2018), 11-19.

potensi (kemampuan dasar yang masih perlu dikembangkan). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan peserta didik merupakan proses perubahan fisik yang bernilai kuantitatif yang terjadi secara berkesinambungan untuk menuju proses perubahan dasar (kepribadian, pikiran, dan pengetahuannya) menuju kesempurnaan kematangannya.

Perkembangan peserta didik merupakan proses yang kompleks yang dapat dibagi menjadi empat ranah utama, yaitu perkembangan fisik, intelektual yang termasuk kognitif dan bahasa, serta emosi dan social, yang didalamnya juga termasuk perkembangan moral. Keterampilan kognitif bisa bergantung pada pengalaman social dan kesehatan fisik, serta emosi. Seorang anak yang erada dalam kesehatan fisik dan emosional yang baik dan terbuka pada berbagai pengalaman social, akan mampu belajar lebih daripada anak yang berada dalam situasi sebaliknya. Perkembangan sosial ini dipengaruhi oleh kedewasaan biologis, pengertian kognitif, dan reaksi emosional. Akibatnya, tiap ranah merefleksikan ranah perkembangan yang lain.²⁷

2) Gaya Belajar

Gaya belajar adalah cara dimana anak-anak menerima informasi baru dan proses yang akan mereka gunakan untuk belajar. Sebagian anak menerima informasi lebih baik dengan cara *visual*. Sebagian lagi dengan cara *auditori*. Sementara yang lain

²⁷ Yudo Dwiyono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2021), 5-6.

mungkin lebih efektif mengambil informasi melalui *taktil*. Untuk lebih akurat ada tes khusus yang dapat kita ambil.

a) Gaya belajar visual

Belajar lebih baik dari melihat dan membaca. Diperkirakan 65% dari seluruh populasi termasuk pembelajaran visual.

b) Gaya belajar auditori

Belajar lebih baik dari mendengar. Diperkirakan 30 % dari populasi termasuk pembelajaran auditori.

c) Gaya belajar kinestetik

Belajar lebih baik dari mencoba dan melakukan secara ulang. Diperkirakan 5% dari populasi termasuk pembelajaran kinestetik.

Langkah-langkah dalam memahami gaya belajar peserta didik antara lain sebagai berikut: a) mengamati bagaimana cara anak belajar adalah langkah pertama dalam mengembangkan program sekolah yang baik (kita dapat membuat daftar perilaku anak saat belajar dan menentukan apakah dia termasuk pelajar auditori, visual, atau kinestetik), b) memilih pelajaran, kegiatan dan metode pengajaran yang paling tepat akan menaruh anak di jalur yang benar untuk masa depan yang sukses, (dan pada tahun-tahun formatif mereka, anak-anak akan mengembangkan sikap tertentu terhadap sekolah dan belajar), c) memperhatikan preferensi anak dan mempertimbangkan pendidikan alternative jika merasa sistem di sekolah umum gagal dalam membantu siswa mencapai potensi

mereka sepenuhnya (orang tua harus memperhatikan preferensi anak dan mempertimbangkan pendidikan alternative jika merasa sistem di sekolah umum gagal dalam membantu siswa mencapai potensi mereka sepenuhnya).²⁸

6. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia kelas IV.²⁹

Tabel 2.1 KI dan KD Bahasa Indonesia Kelas IV

TEMA	KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima dan menjalankan agama yang dianutnya . 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga. 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang 	<ol style="list-style-type: none"> 3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual 3.2 Mencermati keterhubungan antargagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual. 4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan ke dalam kerangka tulis. 4.2 Menyajikan hasil penataan informasi sesuai dengan keterhubungan antar gagasan ke dalam tulisan.

²⁸ Andri Priyatna, *Pahami Gaya Belajar Anak! Memaksimalkan Potensi Anak Dengan Modifikasi Gaya Belajar*, (Jakarta: Elex Media Komputer, 2013), 3-4.

²⁹ Silabus SD Kelas 4 Kurikulum 2013 Revisi Terbaru Tahun 2020, Permendikbud No. 14 Tahun 2019.

	mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	
2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima dan menjalankan agama yang dianutnya . 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga. 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks tulisan, tulis, atau visual 1.2 Mencermati keterhubungan antargagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual 1.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan 1.2 Menyajikan hasil pengamatan tentang keterhubungan antargagasan ke dalam tulisan.
3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima dan menjalankan agama yang dianutnya . 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga. 3. Memahami pengetahuan 	<ol style="list-style-type: none"> 1.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan. 4.3 Mengelompokkan pertanyaan berdasarkan ciri-ciri pertanyaan yang baik. 4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan

	<p>faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<p>kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.</p>
4	<p>1. Menerima dan menjalankan agama yang dianutnya.</p> <p>2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.</p> <p>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis,</p>	<p>3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya)</p> <p>4.5 Mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan</p>

	dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	
5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima dan menjalankan agama yang dianutnya. 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga. 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi 1.8 Membandingkan hal yang sudah diketahui dengan yang baru diketahui dari teks nonfiksi. 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri. 4.8 Menyampaikan hasil membandingkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru secara tertulis dengan bahasa sendiri.
6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima dan menjalankan agama yang dianutnya. 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan 	<ol style="list-style-type: none"> 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi

	<p>keluarga, teman, guru, dan tetangga.</p> <p>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<p>yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.</p>
7	<p>1. Menerima dan menjalankan agama yang dianutnya.</p> <p>2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.</p> <p>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan</p>	<p>3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.</p> <p>4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.</p>

	faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	
8	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima dan menjalankan agama yang dianutnya . 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga. 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fleksibel 3.10 Membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi. 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual. 4.10 Menyajikan hasil membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.
9	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima dan menjalankan agama yang dianutnya . 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung 	<ol style="list-style-type: none"> 1.4 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.

	<p>jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.</p> <p>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<p>4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.</p>
--	---	--