

Pengalaman Guru dalam Meningkatkan Keterampilan Mengembangkan Ide Pokok Menggunakan Digitalisasi Gambar Berseri (Digibase)

Eka Budi Nugraha ^{1*}, Banun Havifah Cahyo Khosiyono ²

¹ SD Negeri Sumberwatu Yogyakarta, Indonesia

² Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, Indonesia

* 3ka.only@gmail.com

Abstract

The subject of this research is 29 fifth-grade elementary school students. The instruments employed consist of 1) a written test to assess cognitive abilities, 2) an affective observation sheet to evaluate attitudes, and 3) an observation sheet for products and performance to assess students' writing skills. The objectives of this research are 1) to improve the skills of developing main ideas and 2) to create creative products in the form of comics, short stories, and simple animated videos. This study is a qualitative research in the form of best practice using Digitalized Sequential Image Media (Digibase) to improve the skills of developing main ideas in fifth grade elementary school students. The results obtained from this research are: 1) the subjects have a high ability to develop main ideas of paragraphs. This can be seen from the assessment of the products and observations that have a range of values above 90. 2) the subjects have a very high cognitive ability in finding the main ideas of paragraphs. This can be seen from the posttest scores, where all subjects scored 100. 3) the subjects have a high affective ability, which can be seen from their affective achievement scores in aspects of mutual respect and responsibility that have a range of values of 79 and 83. From the results above, it can be concluded that the use of Digitalized Sequential Image Media (Digibase) can improve the skills of developing main ideas. Researchers found that in using Digibase media, it should be accompanied by specific teaching methods or models to make it more effective. In this case, the researchers combined it with a differentiated learning methods in the teaching process, with the aim of implementing Kurikulum Merdeka in learning.

Keywords: *Keterampilan Guru, Ide Pokok, Digital, Digibase*

Pendahuluan

Gerakan literasi sekolah sudah digulirkan mulai Maret 2016. Sejak saat itu semua sekolah di seluruh Indonesia mulai melaksanakan gerakan literasi sekolah. Anak-anak mulai dibiasakan membaca buku baik sebelum belajar maupun dengan kegiatan-kegiatan yang lain, seperti pojok baca dan lain-lain. Kegiatan tersebut banyak membantu siswa yang kesulitan belajar membaca menjadi sangat terbantu. Akan tetapi dengan adanya kegiatan tersebut serta-merta

<https://doi.org/10.30605/jsgp.6.2.2023.2683>

membuat siswa mampu mengembangkan ide pokok paragraph dengan baik. Hal tersebut karena tidak diimbangi dengan pemaparan materi tentang paragraf dan ide pokok dan bagaimana cara mengembangkannya kepada siswa.

Siswa yang belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar (SD) perlu menguasai empat keterampilan yaitu menulis, membaca, menyimak, dan mendengarkan. Keterampilan menulis terbukti lebih sulit untuk dikuasai karena menulis merupakan keterampilan berbahasa Indonesia yang tidak dapat dikuasai dengan sendirinya namun memerlukan banyak latihan (Wibowo et al., 2020). Menulis berbeda dengan keterampilan bahasa Indonesia lainnya seperti membaca dan mendengarkan. Menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif. Lebih jauh lagi, menulis merupakan keterampilan yang sangat kompleks karena menulis memerlukan pengungkapan ide, konsep, perasaan, dan kemampuan mengidentifikasi pilihan kata agar tulisan menjadi menarik dan menyenangkan untuk dibaca.

Idealnya siswa kelas 5 harus sudah memiliki kemampuan mengembangkan ide pokok sesuai dengan tingkat usia dan perkembangan siswa. Perkembangan bahasa dan bicara pada anak usia 9-10 tahun adalah sebagai berikut: 1) Suka berbicara, seringkali tanpa henti dan tanpa alasan yang jelas; terkadang digunakan sebagai alat untuk mendapatkan perhatian, 2) Mengekspresikan perasaan dan emosi secara efektif melalui kata-kata. 3) Memahami dan menggunakan bahasa sebagai sistem komunikasi dengan orang lain. 4) Gunakan ungkapan-ungkapan umum yang sering diucapkan rekan-rekan mereka: "manis", "keren", "top-abis". 5) Mengidentifikasi beberapa kata yang mempunyai dua arti, "panjang tangan", "mengadu domba". 6) Menganggap perumpamaan yang kurang masuk akal (permainan kata-kata) dalam lelucon dan teka-teki sebagai sesuatu yang lucu. 7) Menunjukkan pemahaman tingkat tinggi terhadap rangkaian gramatikal; Mengenali ketika sebuah kalimat yang salah secara tata Bahasa (Allen & Marotz, 2010).

Materi mencari ide pokok maupun mengembangkan ide pokok menjadi paragraph sudah diajarkan pada siswa kelas 4 kurikulum 2013. Memasuki kelas 5 siswa seharusnya hanya mengulang dan mengembangkan kemampuan tersebut ke taraf yang lebih kompleks. Akan tetapi akibat kurangnya media yang digunakan, siswa kelas 5 SD Negeri Bokoharjo banyak yang belum mampu menentukan ide pokok dengan baik. Sedangkan pada kemampuan mengembangkan ide pokok, masih jauh dari yang harapan. Hal ini terlihat dari tes formatif yang menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan yang rendah dalam menentukan maupun mengembangkan ide pokok. Siswa SDN Bokoharjo terdapat 72% yang mendapat skor rata-rata dibawah 70, dimana skor 70 adalah KKM dari muatan pelajaran Bahasa Indonesia.

Siswa menginginkan sesuatu yang inovatif dalam belajar agar bisa mengembalikan antusiasme mereka dalam belajar setelah jenuh dengan pembelajaran yang biasa. Dengan adanya hal; tersebut penulis mempunyai gagasan untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan media digibase (digitalisasi gambar berseri) untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan ide pokok suatu paragraf. Dengan media tersebut diharapkan siswa lebih antusias untuk memunculkan ide dan kreatifitasnya, karena media ini mengembangkan media yang pernah ada, akan tetapi disesuaikan dengan ketrampilan dalam

memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Sejalan dengan hal tersebut penulis mengimplementasikan penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh penulis lain, diantaranya: 1) “Penggunaan Media Gambar Seri sebagai Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Ekspositoris” karya Ryan Purnama Graha, Dian Indihadi, dan Ghulam Hamdu dari UPI Kampus Tasikmalaya tahun 2018 (Purnama Graha et al., 2018). 2) “Keefektifan Gambar Seri sebagai Media Pembelajaran Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Ngaliyan” karya Ratih Octriana dari Universitas Negeri Semarang tahun 2016 (Octriana, 2016).

Jika dibandingkan dengan media-media serupa, media Digibase memiliki kelebihan yang signifikan. Digibase mencoba menerapkan media gambar seri yang sederhana dan konvensional menjadi berbasis digital. Tidak hanya ditampilkan lewat *print out* atau LCD proyektor, akan tetapi media ditampilkan lewat platform e-learning yang bisa diakses siswa secara mandiri lewat internet. Nilai tambahnya adalah siswa belajar untuk mengembangkan keterampilan abad 21 dalam proses belajar. Dengan dikombinasikan dengan metode pembelajaran berdiferensiasi, siswa dapat dengan bebas memilih materi, cara bekerja dan produk yang berbeda-beda sesuai dengan keinginannya.

Dengan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dikemukakan perumusan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana penggunaan *digibase* dapat meningkatkan ketrampilan siswa dalam mengembangkan ide pokok paragraf? 2) Bagaimana penggunaan *digibase* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan ide pokok paragraf? 3) Bagaimana penggunaan *digibase* dapat meningkatkan aspek afektif siswa dalam mengembangkan ide pokok paragraf?

Keterampilan Mengembangkan Ide Pokok

Keterampilan mengembangkan ide pokok adalah salah satu keterampilan dalam menulis. Keterampilan mengembangkan ide pokok merupakan salah satu aspek dari empat aspek keterampilan berbahasa. Keterampilan mengembangkan ide pokok memiliki peran yang penting dan besar manfaatnya dalam kehidupan manusia. Kegiatan mengembangkan ide pokok sangat penting dalam pendidikan karena dapat membantu siswa berlatih berpikir, mengungkapkan gagasan, dan memecahkan masalah.

Ide pokok merupakan pusat rancangan pokok yang tersusun di dalam pikiran dan gagasan seorang penulis (Rahayu & Sidiqin, 2019). Ide pokok suatu paragraf merupakan kesimpulan yang diambil dari keseluruhan isi kalimat-kalimat yang menyusun suatu paragraf. (Permata Sari & Mardiana, 2023). Ide pokok adalah suatu bentuk gagasan yang berpangkal dari pikiran, kemudian ditransformasikan ke dalam sebuah kalimat atau karangan (Triandy, 2017). Ide pokok suatu paragraf dapat ditemukan pada awal paragraf (paragraf deduktif), pada akhir paragraf (paragraf induktif), serta pada awal dan akhir paragraf (paragraf campuran), terkadang juga ditemukan di tengah-tengah teks. (Permata Sari & Mardiana, 2023). Dari beberapa pengertian yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan mengembangkan ide pokok merupakan kegiatan penyampaian suatu pesan menggunakan simbol atau lambang bahasa berupa bahasa tulis yang dapat dimengerti oleh orang lain.

Pada prinsipnya fungsi utama mengembangkan ide pokok adalah sebagai alat untuk berkomunikasi baik secara langsung maupun tidak langsung dengan orang lain. Bagi siswa, kegiatan pengembangan gagasan pokok mempunyai fungsi menyampaikan gagasan, pemikiran, perasaan, dan pemikiran kepada pembaca. Salah satu keterampilan yang paling penting dalam menentukan ide pokok adalah menyerap dan menggunakan ide tersebut dalam bacaan. Selain itu agar kita mengetahui isi bacaan dan mengetahui pokok permasalahan atau topik bacaan. Apabila sebagian gagasan yang diperoleh dari membaca dapat diintegrasikan dengan pengalaman sebelumnya (diagram pembaca), maka hal ini akan berdampak pada munculnya konsep yang lebih luas (Sroh & Damaianti, 2017).

Selain memiliki fungsi, mengembangkan ide pokok juga mempunyai tujuan diantaranya tulisan dapat digunakan untuk meyakinkan, melaporkan, mencatat, dan mempengaruhi orang lain. Menurut cara pengungkapan atau pengungkapan yang telah disampaikan pada pembahasan sebelumnya, tujuan khusus penulisan dapat dibedakan menjadi empat jenis, yaitu: 1) Menjelaskan atau memperjelas, 2) Menciptakan gambaran yang sama dengan objek yang diamati penulis, 3) Memberi kesan adanya perubahan atau pergerakan dari awal hingga akhir cerita, 4) Meyakinkan atau memotivasi pembaca (Siregar & Maharani, 2022). Semua tujuan ini dapat dicapai dengan baik jika seorang siswa mampu menuangkan ide, gagasan, serta pikirannya dengan jelas. Tujuan mengembangkan ide pokok di Sekolah Dasar pada dasarnya memberi bekal pengetahuan dan kemampuan kepada siswa untuk menguasai teknik-teknik mengembangkan ide pokok dengan baik dan benar (Endarwati, 2012).

Digitalisasi Gambar Seri (Digibase)

Now that the initial euphoria surrounding computers in schools has begun to wear thin, we need to look more closely at what children need to learn about these digital media (Buckingham, 2007). Oleh karena itu digitalisasi dalam pendidikan mutlak dibutuhkan untuk menghadapi perkembangan teknologi dan informasi. Digitalisasi adalah proses mengubah informasi atau data dalam bentuk analog menjadi format digital yang dapat diakses, disimpan, dan diproses menggunakan teknologi digital. Digitalisasi seringkali melibatkan penggunaan komputer atau perangkat digital lainnya untuk merekam, mengonversi, dan menyimpan data dalam format digital yang lebih mudah dikelola dan dimanipulasi. Secara Kebahasaan digitalisasi adalah proses pemberian atau pemakaian sistem digital (Anita & Astuti, 2022). Dalam aspek pendidikan maka digitalisasi adalah mengubah segala aspek bentuk dan proses pendidikan ke dalam berbagai jenis bentuk digital untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dalam prosesnya, setidaknya segala sesuatunya harus melalui beberapa tahapan sebelum terjadinya transformasi digital. Langkah-langkah tersebut antara lain dimulainya digitasi, digitalisasi, dan transformasi digital. Proses digitalisasi merupakan proses dari format analog ke digital, misalnya dunia musik rekaman dalam format kaset hingga format MP3 dan komunikasi massa dalam bentuk surat kabar hingga e-paper. Pada saat yang sama, digitalisasi juga merupakan proses peralihan bisnis tradisional yang berkembang menjadi proses digital. Contohnya termasuk peralihan dari kertas ke *paperless*, pengurangan pertemuan tatap muka dan semua transaksi ke moda daring (Maksum & Fitria, 2021).

Picture is a useful media in teaching-learning activities. It can create the students' mindset, so that they will be easy to catch their teacher's explanation. Besides, the pictures as an instructional media can also create enjoyable atmosphere of teaching-learning activities (Sejati & Aditia, 2019). Moreover, picture series gives some inspiration to students when begins to write. Picture could also be used to create a situation or context in the classroom. In the teaching and learning process, picture series can provide many benefits and given a real impression to the students. Picture series can help the students to ease them in comprehending the meaning of a word, a sentence, a text or a text. By using picture series, the students can imagine the objects or the situations (Wahyuni et al., 2020)". Gambar seri adalah serangkaian gambar atau ilustrasi yang terkait dan biasanya diatur dalam urutan tertentu untuk menceritakan suatu cerita atau konsep. Gambar seri dapat digunakan dalam berbagai konteks, seperti buku anak-anak, komik, novel grafis, dan presentasi visual. Dalam gambar seri, setiap gambar biasanya terkait dengan gambar sebelumnya dan sesudahnya untuk membentuk suatu alur cerita atau gagasan.

Keraf berpendapat bahwa gambar seri adalah rangkaian gambar yang mengandung pesan tersirat dalam gambar dan dapat diungkapkan dalam kata atau kalimat (Wahyudi et al., 2019). Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa media gambar berseri adalah media yang memuat gambar-gambar, yang mana setiap gambar saling berkaitan. Setiap gambar dalam rangkaian gambar mengandung makna adanya alur dalam sebuah cerita dan gambar-gambar tersebut dapat diambil sebagai sebuah cerita atau karangan yang menarik. Azhar Arsyad mengatakan gambar seri adalah gambar yang membentuk rangkaian kegiatan atau cerita yang disajikan secara berurutan. Siswa dilatih menceritakan setiap gambar, nantinya hasil cerita dari setiap gambar bila disusun akan menjadi sebuah karangan yang utuh (Kurnianingsih, 2012)

Seperti yang telah dijelaskan di atas, gambar seri merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai rangkaian gambar, yang mana setiap gambar saling berkaitan satu sama lain. Dengan kata lain, setiap gambar mempunyai makna tersembunyi yang melekat pada alur visual sebuah cerita. Merujuk pada pengertian digitalisasi dan gambar seri, digitalisasi gambar seri adalah proses mengubah gambar seri analog dengan printing atau menggambar menjadi gambar seri yang ditampilkan secara digital. Pada proses pengembangan menjadi gambar seri digital gambar seri tetap melewati proses manual atau analog menggunakan gambar yang dibuat dengan kertas. Meskipun tidak menutup kemungkinan gambar seri juga bisa dibuat langsung dengan tablet atau komputer pada gawai yang sudah mendukung aplikasi untuk menggambar.

Digibase adalah nama media yang digunakan untuk penelitian ini. Nama itu adalah singkatan dari digitalisasi gambar seri. Proses pembuatan gambar seri dibuat dengan manual atau digambar dengan tangan dan diwarnai dengan tangan, kemudian gambar tersebut discan agar menghasilkan gambar digital. Digibase sendiri disajikan dengan menggunakan aplikasi quizizz. Aplikasi quizizz adalah sebuah aplikasi daring yang bisa berfungsi sebagai sarana membuat media pembelajaran dengan fitur yang mudah digunakan dan mudah diakses dengan gawai maupun komputer.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Best Practice atau pengalaman terbaik. Sesuai dengan pedoman pembuatan dari Direktorat Pembinaan Pendidik, praktik terbaik (*best practice*) digunakan untuk menggambarkan "pengalaman terbaik" seseorang atau kelompok tentang keberhasilan dalam menyelesaikan suatu tugas, termasuk termasuk memecahkan berbagai masalah dalam lingkungan tertentu. Bagi guru terutama adalah pembelajaran disekolahnya.

Best Practice memiliki karakteristik atau indikator sebagai berikut: 1) mampu mengembangkan cara-cara baru dan inovatif untuk mengembangkan dan memecahkan permasalahan pendidikan, khususnya pembelajaran; 2) mampu membawa perubahan/perbedaan yang menjadikan hasil secara umum dianggap luar biasa (*outstanding result*); 3) dapat memperbaiki permasalahan tertentu secara berkelanjutan (*sustained succes*) atau dampak dan manfaat jangka panjang/non-temporer; 4) dapat menjadi teladan dan menginspirasi pengambilan kebijakan (bertanggung jawab) serta menginspirasi guru lain, termasuk siswa; 5) cara dan metode yang dilaksanakan dan/atau digunakan ekonomis dan efisien (Kemdikbud, 2016).

Subjek pembelajaran dari penelitian ini adalah siswa kelas V. Pengumpulan data dilakukan dengan 3 cara yaitu: 1) tes; 2) pengamatan kinerja; 3) penilaian produk. Data yang ada dianalisis kemudian dideskripsikan secara kualitatif. Analisis data disajikan dalam bentuk paragraph yang berisi uraian pengalaman guru menggunakan media Digibase dalam meningkatkan keterampilan mengembangkan ide pokok paragraf.

Hasil

Nilai Pengetahuan

Hasil tes pada siswa menunjukkan bahwa rerata skor mereka adalah 100. Artinya mereka telah dapat memahami materi ajar dengan baik. Skor ini memang baru diperoleh dari kuis dengan 5 pertanyaan dan 4 alternatif jawaban yang sederhana akan tetapi sudah bisa menunjukkan kemampuan dalam menentukan dan mengembangkan ide pokok.

Table 1. Rekapitulasi penilaian pengetahuan

Rentang Nilai	Jumlah	Keterangan
91 - 100	28	Sangat baik
81 - 90	0	Baik
71 - 80	0	Cukup

Nilai Keterampilan

Dalam hal peningkatan keterampilan mengembangkan ide pokok paragraf, analisis data menunjukkan bahwa mereka sudah dapat menentukan dan mengembangkan ide pokok dari sebuah gambar seri dengan sangat baik. Baik dalam hal pengamatan, pembuatan hasil karya dan diskusi menunjukkan antusiasme siswa yang tinggi.

Table 2. Rekapitulasi penilaian keterampilan

Aspek Penilaian	Skor Rerata Siswa	Keterangan
Pengamatan	93	Sangat baik
Produk	86	Sangat baik
Diskusi	90	Sangat baik
Rata-rata	89	Sangat baik

Nilai Sikap

Berdasarkan hasil pengamatan selama pembelajaran dan selama pelaksanaan diskusi kelompok, tampak bahwa motivasi belajar mereka sangat baik. Hal ini terlihat dari antusias mereka dalam melaksanakan tugas, pelaksanaan pengamatan, dan saat diskusi kelompok. Secara umum hasil pengamatan sikap menunjukkan hasil yang sangat baik. Tabel nilai sikap menunjukkan bahwa tanggung jawab (79%), kepedulian (55%), kerjasama siswa (62 %) dan saling menghargai (83%) berada pada tingkat membudaya. Ini tingkat yang sangat bagus dalam sikap belajar. Mereka memang masih perlu didorong dengan berbagai media dan model pembelajaran agar sikap-sikap itu menjadi semakin membudaya.

Table 3. Rekapitulasi Penilaian Sikap

Sikap	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya
Tanggung Jawab	0 %	3 %	17 %	79 %
Kepedulian	0 %	7 %	38 %	55 %
Kerjasama	7 %	0 %	31 %	62 %
Saling Menghargai	0 %	7 %	10 %	83 %

Pembahasan

Mengacu pada hasil penelitian yang telah disajikan, maka media Digibase boleh dinyatakan sebagai media yang efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam mengembangkan ide pokok paragraf. Hal ini sesuai dengan hipotesis dari penulis. Selain itu beberapa penelitian yang sebelumnya juga telah membuktikan efektifitas gambar seri dalam mengembangkan ide pokok. *Picture series is effective and applicable as a medium in writing recount text* (Rahma & Anwar, 2021). Dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa gambar seri sangat efektif dan mudah diaplikasikan sebagai media untuk menulis.

Angka keterampilan menulis berada pada angka rata-rata nilai yang sangat tinggi menunjukkan betapa efektifnya media Digibase sebagai alat untuk meningkatkan produktifitas siswa dalam mengembangkan ide pokok. Hal ini tentu saja tidak lepas dari kombinasi dengan metode pembelajaran berdiferensiasi pada proses mengajarnya. Pembelajaran berdiferensiasi memberikan pengalaman baru kepada peserta didik bahwasanya mereka mempunyai kebebasan dalam belajar. Mereka bisa dengan bebas memilih materi yang akan dipelajari, proses yang ingin ditempuh dan produk yang ingin dihasilkan. Strategi pembelajaran berdiferensiasi dengan mengelompokkan siswa menurut minat belajar, keadaan, dan tingkat kesiapannya dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman, serta mengembangkan kemampuan membaca, menulis di sekolah dasar. (Pratama, 2022).

Pembelajaran berdiferensiasi pada penelitian ini berfokus pada berdiferensiasi pada produk. Siswa diarahkan untuk memilih 3 buah produk, yaitu: 1) komik, 2) cerpen, dan 3) video. Antusiasme siswa terlihat saat siswa memilih produk yang ingin dibuat. Kelompok komik diarahkan untuk membuat komik sederhana dengan berfokus pada penilaian alur cerita dan mengesampingkan estetika dari gambar yang dibuat. Hal ini dikarenakan focus pembelajarannya mengarah kepada pengembangan ide pokok paragraf. Sedangkan pada kelompok cerpen mereka diarahkan untuk membuat cerpen sederhana yang terdiri atas minimal 3 paragraf. Kelompok video diarahkan untuk membuat video cerita yang diambil dari gambar cerita yang sudah ada. Video tersebut menampilkan gambar dan juga subtitle di bagian bawahnya. Subtitle tersebut berbentuk paragraph sederhana yang menceritakan isi gambar. Prinsip pembelajaran berdiferensiasi ini sudah sesuai bahwa pembelajaran yang berdiferensiasi dapat memenuhi kebutuhan siswa secara akademis, emosional, dan fisik. Secara akademis, kebutuhan siswa dipenuhi melalui pengembangan pengetahuannya.

Secara emosional, semua guru mengembangkan gagasan pembelajaran dimana guru hanya menjadi koordinator dan fasilitator, dan siswa tidak hanya menjadi subjek tetapi didorong secara aktif sehingga dapat membentuk pengalaman belajarnya sendiri. Sedangkan kebutuhan fisik siswa terpenuhi karena kurikulum berdiferensiasi juga termasuk lingkungan belajar dengan lingkungan belajar sebenarnya (Hanifah, 2023). Media pembelajaran yang ada digunakan sebagai pengantar, isi materi dan lembar kerja siswa sebelum menyusun sebuah produk yang akan dibuat. Dalam hal ini media digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar berarti dapat menggantikan fungsi guru dalam proses pembelajaran dengan menjangkau pusat pengajaran. Misalnya saja dalam pelaksanaan pelatihan guru menggunakan metode ceramah, maka alternatif guru dapat menggunakan media video untuk menyampaikan topik (Hasan et al., 2021).

Pada sisi kognitif, meskipun tidak menjadi fokus pada penelitian, mengalami perubahan yang signifikan. Hal yang paling terlihat adalah pada sisi kognitif. Hasil tes menunjukkan semua siswa mendapatkan nilai sempurna. Hal ini terjadi karena siswa sudah benar benar memahami apa itu kalimat utama dan kalimat penjelas dalam sebuah paragraf, sehingga mereka bisa dengan mudah menemukan kalimat utama dari soal-soal yang diberikan. Pemahaman yang mereka miliki meliputi sebagian besar pengetahuan mengenai paragraph, kalimat utama dan kalimat penjelas. Sebuah paragraf terdiri dari kalimat utama dan kalimat pendukung. Kalimat utama adalah kalimat yang memuat gagasan pokok paragraf. Kalimat utama sering juga disebut kalimat topik. Kalimat utama ini dijelaskan oleh kalimat-kalimat lain dalam bacaan tersebut, yang disebut kalimat penjelas. Kalimat penjelas adalah kalimat yang memperjelas, menjelaskan, atau merinci kalimat utama (Wulandari, 2019). Untuk mendapatkan kalimat utama dengan cepat, kita harus berpikir bersama penulis. Oleh karena itu, menurut hendaklah kita mengikuti struktur dan gaya penulis (Lapikolly, 2019). Setelah berlatih mengembangkan ide pokok paragraf tentu siswa akan sangat mudah mengidentifikasi kalimat utama. Hal ini karena mereka telah terbiasa mengikuti struktur dan gaya menulis mereka sendiri, maupun teman-teman di kelompoknya.

Pada sisi penilaian afektif siswa juga menunjukkan gejala peningkatan yang lumayan signifikan. Nilai afektif yang diamati adalah dari segi tanggung jawab, kepedulian, kerjasama, dan saling menghargai. Penilaian afektif diamati dari kegiatan siswa selama pembelajaran, baik dalam kegiatan kelompok maupun dalam kegiatan individu. Pada aspek tanggung jawab dan saling menghargai berada pada angka yang cukup tinggi dibandingkan 2 aspek lainnya. Hal ini menunjukkan siswa selama proses pembelajaran menunjukkan sikap ingin menyelesaikan tugas dengan baik dan penuh tanggung jawab. Terdapat perasaan saling menghargai antar anggota kelompok maupun antar kelompok. Pada aspek kerjasama dan kepedulian sudah lebih dari 50 % siswa yang mulai membudaya. Hal ini tentu perlu ditingkatkan sebagai upaya membangun perilaku dan karakter yang semakin baik dari siswa. Dalam penilaian sikap, setiap siswa dianggap berkarakter baik jika tidak ditemukan perilaku yang menonjol. Nilai sikap siswa tersebut sudah baik dan sesuai dengan indikator yang diharapkan (Sakti, 2017). Indikator penilaian sikap diganti dengan kategori belum terlihat, mulai terlihat, mulai berkembang dan membudaya. Untuk melengkapi informasi, guru kelas mengumpulkan data dari hasil penilaian sikap yang dilakukan oleh guru mata pelajaran lainnya, dan kemudian merangkumnya sebagai deskripsi, bukan sebagai angka atau skala (Sakti, 2017).

Setelah melihat data dan pembahasan, penelitian ini memiliki keunggulan dan perbedaan dengan penelitian yang telah ada sebelumnya. Keunggulan dan perbedaan tersebut adalah sebagai berikut: 1) Sikap saling menghargai, tanggung jawab, kepedulian dan kerjasama peserta didik lebih meningkat; 2) Peserta didik belajar bekerja kooperatif dalam kelompok dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama; 3) Meningkatkan keterampilan mengembangkan ide pokok sekaligus meningkatkan pengetahuan tentang menemukan ide pokok dalam suatu paragraf; 4) Pembelajaran menghasilkan 3 macam produk yang bisa dipresentasikan siswa di kelas; 5) Pembelajaran menerapkan pembelajaran berdiferensiasi pada materi dan produk pembelajaran; 6) Pembelajaran memanfaatkan media digital, dan *e-learning* sebagai bagian dari ketrampilan abad 2.

Namun demikian selain kemajuan yang dipaparkan di atas ada beberapa kendala dalam pelaksanaan menggunakan media digibase dalam pembelajaran. Kendala tersebut antara lain: 1) Beberapa siswa ada yang kesulitan mendapat kelompok belajar karena tidak ada teman yang sama kemauannya; 2) Ada 2 siswa yang terkendala komunikasi dan kerjasama dengan siswa lain dalam berdiskusi karena berkebutuhan khusus; 3) Beberapa kelompok diskusi masih terkesan kurang dalam dinamika kegiatan kelompok; 4) Pada kelompok yang membuat komik membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan tugasnya dibandingkan kelompok lainnya. 5) Pada kelompok pembuat video, siswa belajar secara terpisah di lab komputer, sehingga menyulitkan guru dalam koordinasi. Solusi terhadap kendala dalam pelaksanaan pembelajaran adalah: 1) Menawarkan kepada kelompok yang sudah terbentuk untuk menampung siswa yang belum dapat kelompok, 2) Mendampingi siswa yang terkendala komunikasi, 3) Memotivasi siswa untuk berkomunikasi secara intensif dengan rekannya, 4) mengstimulus berupa gagasan dan pertanyaan yang mampu menarik perhatian siswa untuk berpendapat, 5) Memberikan tambahan waktu untuk siswa menyelesaikan karyanya, 6) Memantau siswa lewat CCTV yang terdapat pada lab komputer dan memberikan pengarahan.

Kesimpulan

Setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan digibase untuk meningkatkan keterampilan mengembangkan ide pokok paragraf, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: 1) Penggunaan media digibase dapat meningkatkan ketrampilan siswa dalam mengembangkan ide pokok paragraf. Hal ini terlihat dari hasil penilaian produk siswa yang menunjukkan skor rerata 89. Skor ini sangat tinggi mengingat kemampuan awal siswa dalam mengembangkan ide pokok sangat rendah; 2) Penggunaan media digibase dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan ide pokok paragraf. Hal ini terlihat dari hasil penilaian kognitif siswa dalam menentukan ide pokok paragraf. Hasil penilaian menunjukkan skor rata-rata 100 untuk semua anak. Dengan skor maksimal ini anak-anak mengalami peningkatan yang luar biasa dalam menentukan ide pokok paragraph; 3) Penggunaan media digibase dapat meningkatkan aspek afektif siswa dalam kerja kelompok mengembangkan ide pokok paragraf.

Media yang dibuat penulis pada penelitian ini bukanlah media yang rumit. Akan tetapi dengan memanfaatkan teknologi media pembelajaran yang lama yang diperbaharui dengan kondisi terkini juga terbukti menjadi media yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Saran penulis bagi pembaca adalah inovasi pembelajaran bagi siswa tidak terfokus menggunakan cara atau teknik yang rumit, akan tetapi dengan hal yang sederhana dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa sekarang juga akan banyak membantu memecahkan masalah. Semakin banyak media pembelajaran yang dibuat semakin banyak guru melaksanakan pembelajaran yang berkualitas untuk siswa. Untuk sebagian guru yang menganggap pembelajaran berdiferensiasi itu sulit dilakukan maka best practice ini juga bisa digunakan sebagai acuan untuk menyusun pembelajaran berdiferensiasi dengan media yang sederhana seperti digibase.

Acknowledgment

-

References

- Allen, K. E., & Marotz, L. R. (2010). *Profil Perkembangan Anak : Prakelahiran hingga usia 12 tahun* (5th ed., Vol. 1). PT Indeks. <http://katalogarpusklaten.perpusnas.go.id/detail-opac?id=12941>
- Anita, A., & Astuti, S. I. (2022). Digitalisasi dan Ketimpangan Pendidikan: Studi Kasus Terhadap Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Baraka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i1.2509>
- Buckingham, D. (2007). Media education goes digital: an introduction. *Learning, Media and Technology*, 32(2), 111–119. <https://doi.org/10.1080/17439880701343006>

- Endarwati, D. (2012). *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD Negeri Langensari Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hanifah. (2023). *Pengelolaan Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SDN Gemolong 3 Kabupaten Sragen*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwar, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra P, I. M. (2021). *Media Pembelajaran* (Cetakan Pertama, Vol. 1). Tahta Media Group.
- Kemdikbud. (2016). *Pedoman Lomba Penulisan Best Practice bagi Kepala Sekolah/Madrasah* (pp. 1–17). KEMENDIKBUD.
- Kurnianingsih, W. (2012). *Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana pada Siswa Kelas II SDN 1 Balingsal Tahun Ajaran 2011/2012* [Universitas Negeri Sebelas Maret]. diglib.uns.ac.id
- Lapikolly, E. E. (2019). *Pengaruh Membiasakan Membaca terhadap Kemampuan Siswa dalam Menentukan Kalimat Utama Paragraf pada Siswa Kelas IV SD Negeri 101800 Delitua Tahun Ajaran 2018/2019* [Universitas Quality Medan].
<http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/392/>
- Maksum, A., & Fitria, H. (2021). Transformasi Pendidikan Masa Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Palembang 15-16 Januari 2021*, 121–127.
- Octriana, R. (2016). *Keefektifan Gambar Seri sebagai Media Pembelajaran Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Ngaliyan*. Universitas Negeri Semarang.
- Permata Sari, M., & Mardiana, D. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Menentukan Ide Pokok Teks Bacaan Pada Siswa Kelas IV di SDN-1 Napu Sahur. *EduMedia-Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(1), 17–29. <https://edumedia.pkbdb.org>
- Pratama, A. (2022). Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 605–626. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.545>
- Purnama Graha, R., Indihadi, D., & Hamdu, G. (2018). Penggunaan Media Gambar Seri sebagai Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Ekspositoris. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 153–162. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Rahayu, S., & Sidiqin, M. A. (2019). Pengaruh Teknik Membaca Intensif Terhadap Kemampuan Menemukan Ide Pokok Paragraf dalam Artikel “KPK Batman Yang Lelah” pada Siswa Kelas Xii SMA Swasta Paba Secanggung Kapupaten Langkat. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 16(2). <https://doi.org/10.37755/jsbi.v16i2.197>
- Rahma, R. A., & Anwar, K. (2021). Picture Series to Increase Writing Skill of EFL Junior High School Students. *Journal Universitas Muhammadiyah Gresik Engineering, Social Science, and Health International Conference (UMGESHIC)*, 1(2), 288–302.
- Sakti, B. P. (2017). Indikator Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Magistra*, 101(29), 1–10. www.youtube.com/watch?v=BabV7fjfJyl

- Saroh, E. R. S., & Damaianti, V. S. (2017). Pengaruh Teknik Scramble terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok dan Memparafrase dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 8(2), 144. <https://doi.org/10.17509/eh.v8i2.5137>
- Sejati, J. T., & Aditia, M. I. (2019). Improving Students' Ability in Writing Short Funcional Text Congratulation and Complimenting Using Picture Sequences. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 2(4), 545. <https://doi.org/10.22460/project.v2i4.p545-550>
- Siregar, R. A., & Maharani, E. (2022). *Keterampilan Menulis* (1st ed., Vol. 1). Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim.
- Triandy, R. (2017). Pembelajaran Mengidentifikasi Ide Pokok dalam Artikel dengan Metode Inquiry pada Siswa Kelas X SMA Pasundan 2 Bandung. *Literasi : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 7(2), 143. <https://doi.org/10.23969/literasi.v7i2.525>
- Wahyudi, M., Madyono, S., & Mudiono, A. (2019). Penggunaan Media Gambar Seri dalam Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran dan Keterampilan Menulis Narasi di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 27(1), 18–24.
- Wahyuni, K. A. S., Handayani, N. D., & Mantra, I. B. N. (2020). The Use of Picture Series to Improve Writing Skill of EFL Learners. *International Journal of Applied Science and Sustainable Development*, 2(2), 33–37.
- Wibowo, D. C., Sutani, P., & Fitrianingrum, E. (2020). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 51–57. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.245>
- Wulandari, I. A. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri dalam Peningkatan Kemampuan Menentukan Kalimat Utama dalam Paragraf pada Siswa Kelas VIII-4 SMP Negeri 8 Makassar* [Universitas Bosowa Makassar]. <http://localhost:8080/xmlui/handle/123456789/5167>