

PENGUNAAN APLIKASI TEGUR SAPA GADGED PADA PEMBELAJARAN MENULIS

Sismanto¹

¹Pascasarjana Universitas Islam Malang, Indonesia

Email: sirilwafa@gmail.com

Article Info		
Received	Accepted	Published
04-03-2021	16-04-2021	25-06-2021

Keywords:

Scolds greet
writing
colour note
voice aloud reader

ABSTRACT

This study aims to know the preparation, implementation, and results of the application used in applying gadgets on how to write in grade 4. To overcome the difficulties learners face in writing, the teacher practised a learning model using scolds greet apps, which is a program application that connects voice to text and text to voice. Scolds application gadgets using colour note and greet applications gadget using voice aloud reader. The usage of scolds greet gadget apps can overcome students' difficulties in finding ideas and making easy-to-write concepts. To bring a positive change in the interest of learners in writing. The evidence can be seen from the recapitulation of marks in each meeting increased. The first meeting has an average of 7.83, the second meeting has 11.48, and at the third meeting, it has changed to 13.72. the results of questionnaires and interviews from 34 students only 12 people who like to write essays, after applied scold greet gadgets from 34 students, 28 learners to be like to write essays.

ABSTRAK

Kata Kunci:

Tegur Sapa
Menulis
Color Note
Voice Aloud Reader

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penyusunan, pelaksanaan, dan hasil penerapan dengan menggunakan aplikasi tegur sapa gadget pada pembelajaran menulis kelas 4 SD YPPSB 3 Sangatta. Untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi peserta didik, ditawarkan sebuah model pembelajaran dengan menggunakan aplikasi tegur sapa gadget (*voice to text* dan *text to voice*), yaitu aplikasi yang menyambungkan input tulisan ke suara dan suara ke tulisan. Penggunaan aplikasi tegur sapa gadget dapat mengatasi kesulitan siswa dengan cara menemukan gagasan dan membuat konsep karangan lebih mudah. Hal ini membawa perubahan positif pada minat anak-anak dalam menulis. Rekapitulasi hasil nilai setiap pertemuan terus meningkat, yang pada mulanya hanya rata-rata 7,83 menjadi 11,48 dan pada pertemuan ketiga menjadi 13,72. Serta dari hasil angket dan wawancara pada 34 orang peserta didik, hanya 12 orang saja yang senang menulis karangan, setelah diterapkan aplikasi tegur sapa gadget dari 34 orang siswa, 28 orang peserta didik menjadi senang menulis karangan.

Copyright and License:

Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) that allows others to share the work with an acknowledgment of the work's authorship and initial publication in this journal.

1. PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa yang meliputi; keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis yang diajarkan di Sekolah Dasar (Widyaningrum, 2016). Menulis adalah proses menyampaikan pesan ide gagasan pendapat informasi dan pengetahuan secara tertulis yang disampaikan kepada orang lain (Sardila, 2016). Aktivitas menulis juga bisa dikatakan sebagai suatu bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai dalam pembelajaran bahasa setelah kemampuan mendengarkan berbicara dan membaca (Komaladewi & Rodiyana, 2020). Mengingat kemampuan menulis merupakan salah satu cara berkomunikasi yang tidak dapat dipisahkan oleh manusia. Maka, dengan keterampilan menulis dapat membantu siswa menyampaikan ide pikiran atau gagasan kepada orang lain secara logis dan sistematis (Mezri Helti, 2014). Untuk itu, perlu dilatihkan kemampuan mengarang agar dapat menyampaikan gagasan dan ide dengan baik dan benar. Hal ini dikarenakan menulis merupakan sarana yang penting untuk dikuasai siswa agar dapat mengungkapkan gagasan, pendapat, pengalaman, dan perasaan dengan baik. Kemampuan menulis merupakan kemampuan yang kompleks, yang menuntut sejumlah pengetahuan dan keterampilan. Untuk menulis sebuah karangan yang sederhana secara teknis sudah dituntut mencari topik yang terbaik, mengembangkannya dengan kalimat dan paragraf yang tersusun dengan logis, serta dapat pula memilih kata yang tepat dan menuliskannya dengan ejaan yang baik dan benar.

Selama ini proses pembelajaran menulis masih dilakukan secara tradisional dengan menekankan hasil tulisan peserta didik, bukan terletak pada penekanan proses menulis yang seharusnya dilakukan oleh peserta didik. Guru biasanya meminta kepada peserta didik menulis langsung, tanpa terlebih dahulu mengajarkan bagaimana caranya menulis. Disamping itu, guru juga menyediakan berbagai macam judul atau topik karangan, dan meminta kepada siswa untuk memilih salah satu judul atau topik diantaranya peserta didik kemudian diminta untuk langsung praktek menulis, setelah itu hasilnya dikumpulkan, dikoreksi, dan dinilai oleh guru. Model pembelajaran semacam ini bila dilakukan secara terus menerus akan mengakibatkan peserta didik merasa jenuh dan kurang semangat dalam pembelajaran menulis. Akibatnya, pembelajaran menulis dianggap sebagai sebuah beban yang sangat memberatkan, dan wajar jika kemudian keterampilan menulis peserta didik pun sangat rendah dan kurang kreatif. Kurang kreatifnya peserta didik dalam menulis disebabkan oleh bentuk strategi dan metode yang digunakan guru kurang memberikan ruang dan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya. Hal ini berakibat pada peserta didik yang cenderung ramai dan sibuk dengan urusannya masing-masing, misalnya ada yang bermain mobil-mobilan, lempar-lemparan, dan berbicara sendiri.

Pada umumnya, peserta didik enggan mengikuti pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan mereka menganggap bahwa pelajaran bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang sangat mudah dan dianggap sebagai pelajaran mengarang. Selain itu, banyak faktor lain yang menjadi alasan mengapa mereka kurang tertarik belajar bahasa Indonesia, khususnya dalam pelajaran menulis. Pembelajaran menulis dengan pendekatan proses meliputi lima tahap yakni tahap pra menulis, menulis draft, merevisi, menyunting, dan mempublikasi (Tomskin & Hoskisson, 1995). Pada pembelajaran menulis, diperlukan keterampilan keterampilan dalam mengembangkan ide-ide baru karena belajar menulis sangat sulit dan membutuhkan banyak membaca. Disamping itu, guru masih merasa kesulitan untuk menemukan cara yang tepat dan efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Metode yang digunakan selama ini metode yang cenderung homogen, yaitu metode ceramah dan tanya jawab, kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan soal-soal. Artinya, dengan menggunakan metode tersebut hanya peserta yang pandai dan kreatif saja yang bisa mengerjakan soal maupun bertanya kepada guru (Zulela, 2014).

Menulis merupakan salah satu momok yang menakutkan bagi peserta didik di sekolah SD YPPSB 3 Sangatta Kutai Timur. SD YPPSB 3 merupakan satuan pendidikan formal yang merupakan salah satu unit di Yayasan Pendidikan Prima Swarga Bara (YPPSB). Sebagai bentuk penyelenggaraan pendidikan berbasis masyarakat (*society based education*) dengan memiliki kekhususan sebagai sekolah di bawah naungan perusahaan tambang batu bara menjadikannya sebagai sekolah yang diharapkan dapat menjawab tangapan kebutuhan SDM di masa yang akan datang (Sismanto, 2021). Guna menjadikannya sebagai sekolah dasar yang berkualitas di Kutai Timur, sejak awal didirikannya sekolah tersebut, berusaha mengembangkan dan menggunakan metode pembelajaran kreatif dan ramah anak yang selaras dengan paradigma pembebasan dan humanisasi untuk mengeksplorasi dan mengembangkan potensi anak sehingga menjadi individu yang mandiri, kritis, dan kreatif. Model pembelajaran kreatif dan ramah anak ini mengutamakan pengalaman pembelajaran, keberagaman, dan berbagai belajar yang aktif dan kreatif, tidak lagi mengutamakan pada hafalan, dan menyenangkan (Sismanto, 2016).

Pembelajaran menulis yang dilaksanakan di kelas IV SD YPPSB 3 Sangatta selama ini terlihat masih kurang mengembirakan. Selain pembelajaran menulis sangat menyita waktu yang banyak juga hasil yang diperoleh dirasakan masih kurang memuaskan, baik dilihat dari segi isi, ataupun penggunaan tanda baca. Kesan itu diperoleh dari hasil pengamatan di kelas IV SD SD YPPSB 3 Sangatta. Data yang diperoleh dari pengamatan dan wawancara itu memperlihatkan: (1) Siswa kurang tertarik pada pelajaran menulis karena

menganggap sebagai pelajaran yang sulit, sehingga tidak termotivasi, (2) Siswa kurang memiliki keterampilan menuangkan gagasan ke dalam tulisan. Hal ini disebabkan karena bekal pengetahuan siswa kurang memadai. Hampir seluruh siswa tidak segera menulis karangannya, tetapi diam saja beberapa saat lamanya. Bahkan kelihatan gelisah (tidak tenang). Sehingga karangan tidak selesai tepat waktu yang disediakan oleh guru, (3) Guru belum mencoba metode pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran menulis di kelas. Guru langsung memberi tugas menulis dengan sebuah tema/judul yang telah ditentukan olehnya, tanpa memperhatikan kesiapan siswa.

Penelusuran beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan Helti dan Hasanudin, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe CIRC mampu meningkatkan hasil belajar menulis eksposisi siswa. Peningkatan tersebut terlihat pada proses pembelajaran dan hasil menulis karangan eksposisi. Hasil tes menulis karangan eksposisi siklus I dengan nilai rata-rata 75 dan siklus II nilai rata-rata 82. Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) penggunaan model pembelajaran kooperatif CIRC dapat meningkatkan proses pembelajaran, baik aktivitas guru maupun siswa, dan (2) meningkatkan hasil belajar siswa dalam menulis karangan eksposisi (Helti & Hasanuddin, 2014). Hasil penelitian Wikaningsih menggunakan model pembelajaran berorientasi karakter neurolinguistic programming (NLP) dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Dengan menggunakan strategi eksplorasi sekuensial, studi ini memulai tahap pertama, yang bersifat kualitatif, untuk menghasilkan model pembelajaran hipotetis. Fase kedua, yang bersifat kuantitatif, adalah aplikasi percontohan dari model hipotetis. Hasil tes menunjukkan bahwa model pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa pada kelompok eksperimen. Selain itu, berdasarkan observasi, karakter siswa meningkat dalam bidang komunikatif, toleransi, tanggung jawab, dan kreativitas (Wikaningsih, 2013).

Kumar, et.al. memperkenalkan pengetikan suara, model interaksi ucapan di mana ucapan pengguna ditranskripsikan saat dibuat. Untuk koreksi cepat, pengguna memanfaatkan menu penandaan menggunakan gerakan sentuh. Pengetikan Suara bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang mirip dengan memiliki tipe penulisan saat memantau dan mengoreksi teks. Dalam studinya, peserta membuat email menggunakan pengetikan suara menunjukkan pengurangan relatif 29% dari koreksi pengguna. Secara keseluruhan, mereka juga lebih menyukai Pengetikan Suara (Kumar, Paek, & Lee, 2012).

Berangkat atas hal tersebut, maka dibutuhkan sebuah metode pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran menulis. Mengingat anak sekolah dasar sudah tidak asing lagi dengan menggunakan gadget yang selama ini mereka bawa, sehingga akan menambah semangat peserta didik untuk belajar dengan menggunakan gadgetnya. Untuk itu, salah satu metode pembelajaran yang tepat digunakan dalam menulis adalah metode "Tegur Sapa Gadget". Metode "tegur sapa gadget" merupakan salah satu metode pembelajaran yang dikembangkan dari program aplikasi yang tersedia di playstore pada gadget. Metode aplikasi ini dapat membantu peserta didik untuk menuliskan ide-ide yang dituliskan, salah satu diantaranya yang sering digunakan adalah aplikasi "color note". Adanya metode "tegur" ini membuat peserta didik mampu dan bisa mengetik naskah nya sendiri secara cepat dengan gadgetnya. Sementara metode "Sapa" adalah bagaimana gadget menyapa kepada peserta didik. Artinya bahwa tulisan yang telah dituliskan oleh peserta didik, kemudian dibaca oleh gadget, dan gadget menyapanya kembali kepada peserta didik. Beberapa aplikasi Play Store di Google yang berkaitan dengan metode sapa adalah voice aloud reader, dan lain lain.

Berdasarkan dari uraian di atas, menuntun penulis untuk meneliti penggunaan metode tegur sapa gadget pada pembelajaran menulis ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Mengetahui perencanaan pembelajaran dengan metode tegur sapa gadget pada pembelajaran menulis di kelas IV SD YPPSB 3 Sangatta, (2) Pelaksanaan metode tegur sapa gadget pada pembelajaran menulis siswa kelas IV SD YPPSB 3 Sangatta, dan (3) Hasil penerapan metode metode tegur sapa gadget dapat mengatasi kesulitan pada pembelajaran menulis siswa kelas IV SD YPPSB 3 Sangatta. Penggunaan metode ini diharapkan peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran menulis, di samping itu siswa secara langsung praktek menulis dengan tegur sapa gadget dengan menggunakan metode ini mereka lebih antusias mengikuti pembelajaran menulis.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (Ghony, 2008), dengan model penelitian tindakan yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2014), penelitian ini terdiri atas: penjajagan awal, perencanaan, tindakan dan pengamatan/refleksi pada siklus pertama, dilanjutkan ke siklus kedua, dan ketiga. Data diambil dari 34 siswa yang berasal dari kelas 4 SD YPPSB 3 Sangatta, berupa data kuantitatif data hasil tes menulis dan data kualitatif selama proses pembelajaran. Buku ajar siswa dan guru menggunakan *Indahnya Keragaman di Negeriku karya* (Kusumawati, 2016). Analisis data menggunakan: (1) penyederhanaan melalui seleksi, pemokus, dan pengabstraksian data mentah hingga yang bermakna; (2) pemaparan dalam bentuk naratif, representasi grafis dan sebagainya; dan (3) penyimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Perencanaan Pembelajaran dengan Metode Tegur Sapa Gadget

Langkah kegiatan pembelajaran dilakukan dengan tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilakukan instalasi pada gadget atau HP. Pada pertemuan ini, peserta didik diminta untuk menginstal aplikasi tegur gadget, yakni aplikasi program yang dapat di download di google *Play Store Google*. Berbrbagai macam aplikasi tegur sapa yang ada di google play store diantaranya; *voice writer*, *speechnotes*, *voice to text*, dan *color noted*. Kehadiran aplikasi ini membantu peserta didik dalam menulis dalam bentuk ketikan secepat bicara dan aplikasi ini dapat membantu peserta didik untuk menuliskan ide-ide yang dituliskan.



Gambar 1. Siswa menginstall aplikasi dan menulis dengan menggunakan gadget

Apilkasi tegur gadget yang dinstal peserta didik adalah aplikasi "*color noted*". Aplikasi color noted ini ampu mengenalissuara yang dimasukkann sebagai input sehingga menjadi bentuk teks dan dengan mudah dapat diedit sehingga sangat menarik bagi peserta didik yang menggunakannya. Sementara aplikasi sapa gadget yang diinstal peserta didik pada *Play Store Google* adalah *voice Aloud Reader*. Aplikasi ini berfungsi untuk mengenali tulisan ke dalam bentuk suara atau *text to voice*. Penggunaan aplikasi *text to voice* ini digunakan oleh peserta didik untuk merevisi apabila ada bacaan maupun tulisan yang tidak sesuai dengan karangan atau tulisan yang diharapkan.

Penyajian program pembelajaran yang dituangkan dalam skenario pembelajaran diawali dengan penjelasan guru tentang cara menginstal aplikasi tegur sapa gadget (*voice to text* dan *text to voice*). *Voice to text* menggunakan aplikasi *color noted*, sementara *text to voice* menggunakan aplikasi *voice aloud reader*. kemudian siswa membuat draf (konsep) karangan dengan melihat memberi contoh naskah pada buku sumber. Siswa memperhatikan penjelasan guru, dilanjutkan dengan tanya jawab, posisi duduk siswa membentuk setengah lingkaran. Guru memberi tugas membuat membuat draf (konsep) karangan secara berkelompok dengan satu tema ditentukan oleh guru.

Kegiatan kelompok ini dilakukan sebagai pengenalan dan menambah pemahaman tentang aplikasi tegur sapa gadget (*voice to text* dan *text to voice*) untuk membuat draf (konsep) karangan. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan posisi duduk berkelompok saling berhadapan. Membuat draf (konsep) karangan secara berkelompok, ternyata sangatlah menyenangkan, tidak begitu menyulitkan siswa, sebab pendapat dari masing-masing anggota kelompok dapat membantu pembuatan draf (konsep) karangan. Setelah seluruh kelompok selesai, masing-masing kelompok mengumpulkan hasil pekerjaannya.

Langkah selanjutnya, siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru yaitu membuat pemetaan pikiran dengan tiga tema ditentukan oleh guru, dan siswa memilih salah satu dari 3 tema yang ditentukan oleh guru. Siswa mulai membuat karangan secara perorangan, mereka mulai memetakan tema yang dipilihnya walaupun ada kata-kata kunci yang belum berkaitan, namun mereka tetap bersemangat untuk mengarang. Setelah selesai membuat pemetaan pikiran, supaya mereka mudah untuk memulai menulis dengan aplikasi tegur sapa gadget, sehingga antara paragraf yang satu dengan paragraf yang lain ada keterhubungan, setelah selesai membuat peta pikiran siswa mulai membuat draf (konsep) karangan. Pada langkah ini, ada beberapa siswa yang kesulitan mencari kata kunci-kata kunci yang berkaitan dari tema yang dipetakannya, dan mencari kalimat mana yang cocok untuk kata kunci, apalagi temanya ditetapkan oleh guru, terkadang siswa belum pernah mengalaminya.

Membuat draf (konsep) karangan secara berkelompok dan perorangan dengan tema yang ditentukan oleh guru, perlu mendapat refleksi, sebab guru tidak memberikan keleluasaan kepada siswa untuk menuangkan semua gagasan yang ada dalam pikirannya, maka pada langkah kegiatan selanjutnya siswa diberikan kebebasan tema sesuai dengan pengalaman yang pernah mereka alami. Setelah siswa menemukan tema sendiri siswa mulai menulis dengan aplikasi tegur sapa gadget kemudian mereka membuat draf (konsep)

dengan color noted, merevisinya dengan menggunakan aplikasi *voice aloud reader* untuk membuat karangan hingga akhirnya mereka selesai dan mengumpulkannya.

Hampir semua siswa selesai tepat waktu, sesuai dengan waktu yang telah ditentukan guru, sehingga aplikasi tegur sapa gadget telah membantu mereka dapat menyelesaikan karangan tepat waktu dan hasil karangan mereka lebih banyak, jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan aplikasi tegur sapa gadget. Melalui kegiatan yang dilaksanakan di atas, jelaslah bahwa penggunaan aplikasi tegur sapa gadget dapat mengatasi kesulitan siswa dalam menuangkan gagasan dan membuat draf (konsep) karangan.

3.2. Pelaksanaan Metode Tegur Sapa Gadget pada Pembelajaran

Penilaian proses dilaksanakan melalui observasi terhadap semua kegiatan yang dilaksanakan oleh siswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan untuk menilai hasil pembelajaran meliputi; keterkaitan kata, kaitan judul dengan isi, keteraturan urutan gagasan, ketepatan susunan kalimat serta kesatuan dan kelancaran, peralihan paragraf dengan deskriptor. Untuk mengetahui keberhasilan penggunaan aplikasi tegur sapa gadget dapat mengatasi kesulitan siswa dalam menemukan gagasan dan membuat draf (konsep) karangan, dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 1. Rerata Rekapitulasi Hasil Nilai Pertemuan siklus I

No	Keterangan	Aspek Yang Dinilai					Jumlah
		A	B	C	D	E	
1	Jumlah	59	63	48	47	43	260
2	Prosentase	58%	62%	47%	46%	42%	51%
3	Rata-rata	1,74	1,85	1,41	1,38	1,26	7,65

Tabel 2. Rerata Rekapitulasi Hasil Nilai Pertemuan Siklus II

No	Keterangan	Aspek Yang Dinilai					Jumlah
		A	B	C	D	E	
1	Jumlah	84	83	73	75	70	385
2	Prosentase	82%	81%	72%	74%	69%	75%
3	Rata-rata	2,47	2,44	2,15	2,21	2,06	11,32

Tabel 3. Rerata Rekapitulasi Hasil Nilai Pertemuan Siklus III

No	Keterangan	Aspek Yang Dinilai					Jumlah
		A	B	C	D	E	
1	Jumlah	94	96	100	84	88	462
2	Prosentase	92%	94%	98%	82%	86%	91%
3	Rata-rata	2,76	2,82	2,94	2,47	2,59	13,59

Keterangan:

A. Keterkaitan kata;

1. Sedikit kata yang berkaitan
2. Sebagian kata berkaitan
3. Seluruh kata berkaitan

B. Kaitan judul dengan isi

1. Tidak ada kaitannya
2. Ada kaitan namun sedikit
3. Judul berkaitan dengan isi

C. Keteraturan urutan gagasan;

1. Urutan gagasan tidak teratur
2. Ada bagian yang kurang teratur
3. Gagasan teratur dari awal sampai akhir

D. Ketepatan susunan kalimat

1. Kalimat susah dimengerti
2. Kalimat agak susah dimengerti
3. Kalimat tersusun dengan tepat sehingga mudah dimengerti

E. Kesatuan dan kelancaran peralihan paragraf;

1. Tidak ada keterkaitan antar paragraf
2. Ada kaitan namun kurang jelas
3. Ada keterkaitan antar paragraf dengan paragraf

Jumlah diperoleh dari nilai seluruh siswa

Rata-rata diperoleh dari jumlah dibagi siswa

Prosentase diperoleh dari jumlah dibagi jumlah siswa $\times 3 \times 100\%$

Prosentase keseluruhan diperoleh dari jumlah dibagi jumlah siswa $\times 15 \times 100\%$

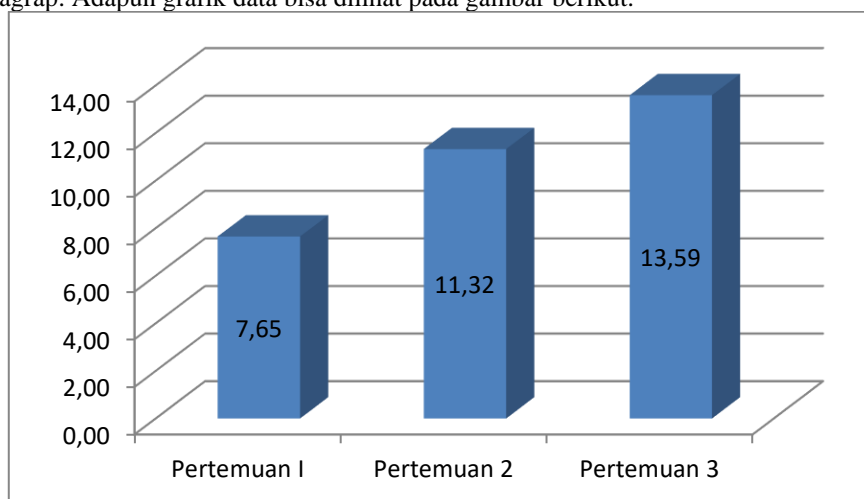
Dari rekapitulasi hasil nilai di atas, jelaslah bahwa terjadi perubahan yang sangat positif, yang pada mulanya hanya rata-rata 7,65 menjadi 11,32 dan pada pertemuan ketiga menjadi 13,59. Dengan demikian aplikasi tegur sapa gadget sangat membantu siswa dalam menuangkan gagasan, sehingga siswa lebih mudah dalam mengembangkannya ke dalam draf (konsep) karangan, tanpa mempermasalahkan waktu. Sebab dengan menggunakan *aplikasi tegur sapa gadget* siswa akan lebih cepat dalam menulis draf (konsep) karangan

3.2. Hasil Penggunaan Aplikasi Tegur Sapa Gadget pada Pembelajaran

Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada siswa diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran menulis merupakan pelajaran yang sulit, sehingga siswa tidak pernah menulis kalau tidak disuruh oleh guru, dari 34 orang siswa kelas IV SD YPPSB 3 Sangatta hanya 12 orang (35,29%) yang senang menulis karangan dan 22 orang (64,71%) yang tidak senang mengarang karena mereka merasa kesulitan di dalam menuangkan gagasannya.

Setelah pembelajaran menulis karangan dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi tegur sapa gadget (*color noted*) terjadi perubahan yang sangat positif. Perubahan tersebut adalah siswa menjadi senang menulis karangan, Dari 34 orang anak didik, 28 orang (82,2%) menjadi senang menulis karangan, dan sisanya hanya 6 orang siswa (17,65%) tidak senang menulis karangan.

Penggunaan aplikasi tegur sapa gadget pada pembelajaran menulis kelas IV SD YPPSB 3 Sangatta didapatkan rata-rata nilai 7,65 pada pertemuan I, pertemuan 2 dengan rata-rata 11,32 dan pada pertemuan ketiga menjadi 13,59. Rata-rata nilai tersebut pada menulis karangan dengan menggunakan indikator keterkaitan kata, kaitan judul dengan isi, keteraturan urutan gagasan; ketepatan susunan kalimat, dan kesatuan dan kelancaran peralihan paragraf. Adapun grafik data bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2 Grafik Rata-rata nilai masing-masing pertemuan

Hal tersebut berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang dilakukan penulis sebanyak tiga kali pertemuan, bahwa kesulitan siswa dalam menuangkan gagasan ke dalam tulisan dengan menggunakan aplikasi tegur sapa gadget (*voice to text* dan *text to voice*) dapat teratasi sehingga siswa menjadi tertarik dan merasa senang pada pembelajaran menulis karangan, begitupun dengan guru dapat menemukan solusi yang tepat untuk memecahkan permasalahannya selama mengajar. Duhulu sebelum penulis menggunakan aplikasi tegur sapa gadget, sering merasa kesulitan ketika akan mengajarkan pembelajaran menulis karangan, peserta didik merasa enggan dalam menulis tangan dengan alasan capek dan sebagainya. Tetapi ketika penulis memperkenalkan aplikasi tegur sapa gadget, permasalahannya dapat teratasi.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan setting awal aplikasi dengan mengunduh di google play store. Setelah aplikasi terunduh, kemudian diinstal di HP android masing-masing peserta didik. Aplikasi tegur sapa gadget atau yang dikenal dengan *voice to text* dan *text to voice*. Menurut Sismanto (2016) Aplikasi *voice to text* yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi *color noted*, sementara aplikasi *text to voice* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *voice aloud reader*.

Pemberian tugas membuat draf (konsep) karangan secara berkelompok. Pertemuan ini dimaksud sebagai pengenalan dan menambah pemahaman konsep dalam pembuatan draf (konsep) karangan. Pembuatan draft karangan secara berkelompok, ternyata sangat menyenangkan bagi siswa, dalam mencari kata kunci yang

berkaitan dapat mereka pecahkan secara bersama, begitu juga dengan pembuatan draf (konsep) karangan yang dilakukan secara berkelompok tidak begitu menyulitkan bagi siswa, pendapat dari masing-masing anggota kelompok dapat membantu pembuatan draf (konsep) karangan. Pembuatan draf (konsep) karangan secara berkelompok tidak begitu menyulitkan siswa sekalipun temanya ditentukan oleh guru. Hal ini sesuai dengan pendapat (Tomskin & Hoskisson, 1995), bahwa kegiatan menulis karangan dimulai dari pra menulis, menulis draft, merevisi, menyunting, dan mempublikasi.

Kegiatan selanjutnya guru menugaskan siswa untuk membuat draf (konsep) karangan secara perorangan dengan tema yang ditentukan oleh guru, pada kegiatan ini banyak siswa yang mengalami kesulitan ketika mereka mencari kata kunci-kata kunci yang berkaitan dan memilih kalimat-kalimat yang akan ditulis ke dalam draf (konsep) karangan. Untuk pertama kalinya siswa melakukan kegiatan ini secara perorangan, dan tema yang ditentukan oleh guru pun kurang memberikan keleluasaan kepada siswa untuk menuangkan gagasannya, sebab dari tema tersebut, ada siswa yang tidak tahu ataupun tidak pernah mengalaminya. Sehingga siswa meraba-raba kata kunci yang akan mereka tulis, begitu pun dalam memilih kalimat-kalimatnya mereka merasa sangat dibatasi. Pada kegiatan ini, guru tidak perlu menghambat munculnya gagasan siswa dengan menentukan tema, berikanlah kebebasan kepada siswa untuk menuangkan gagasan yang ada dalam pikirannya.

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada kegiatan pembelajaran secara berkelompok dan perorangan dengan tema ditentukan oleh guru, maka pada kegiatan selanjutnya guru berusaha memperbaiki kekurangan yang ada. Guru mulai memberikan kebebasan tema kepada siswa sesuai dengan kesenangannya, bahkan siswa diperbolehkan memilih tema yang betul-betul telah mereka alami, sehingga di dalam menuangkan gagasannya akan lebih mudah. Sejalan dengan pendapat Zulela bahwa pembelajaran menulis memerlukan keterampilan khusus dalam mengembangkan ide-ide baru karena belajar menulis sangat sulit dan membutuhkan banyak membaca. Disamping itu, guru harus memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam mengembangkan imajinasinya. Disamping itu, metode haruslah metode yang kreatif dan bervariasi (Zulela, 2014).

Dengan tema yang telah betul-betul siswa alami, siswa lebih mudah mencari kata-kata kunci yang berkaitan dan mengembangkannya ke dalam draf (konsep) karangan, tanpa harus meraba-raba terlebih dahulu kata kuncinya. Siswa tinggal menuangkan gagasan yang ada dan pernah terjadi pada dirinya, sehingga dalam menuliskan ke draf (konsep) karangan pun, mereka tidak begitu banyak mengalami kesulitan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan, temuan, serta pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Penyusunan pembelajaran dengan menggunakan metode tegur sapa gadget dapat mengatasi kesulitan siswa menemukan gagasan dan membuat draf (konsep) karangan di kelas IV SD YPPSB 3 Sangatta, dimulai dengan mengumpulkan informasi, mempersiapkan referensi yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas dalam karya tulis ini, kemudian menyusun program pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk skenario pembelajaran, penyusunan program pembelajaran ini dirancang untuk tiga kali pertemuan, dengan jumlah jam pelajaran adalah 8 jam pelajaran. Dimulai dengan mengatur tempat duduk siswa, menjelaskan cara mengisntal aplikasi tegur sapa gadget dan membuat draf (konsep) karangan, mengadakan tanya jawab tentang materi yang dibahas, siswa membuat membuat draf (konsep) karangan secara kelompok dan perorangan dengan tema ditentukan guru dan tema yang dipilih siswa sesuai dengan keinginannya, siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya dan guru menutup pelajaran.
2. Penyajian pembelajaran dengan menggunakan aplikasi tegur sapa gadget di kelas IV SD YPPSB 3 dimulai dengan penjelasan guru mengenai cara menggunakan aplikasi tegur sapa gadget, pembuatan draf (konsep) karangan, kemudian mengadakan tanya jawab tentang materi yang disampaikan. Setelah itu siswa diberi tugas secara berkelompok dengan melihat contoh bacaan pada suatu tema yang disediakan oleh guru dan membuat draf (konsep) karangan. Setelah diberi pemahaman konsep melalui kegiatan kelompok siswa ditugaskan untuk membuat karangan secara perorangan dengan tiga buah tema yang telah ditentukan oleh guru, siswa disuruh memilih salah satu tema dari ketiga tema yang disediakan. Dengan ditentukan tema oleh guru banyak siswa yang mengalami kesulitan, sehingga guru memberi kebebasan tema kepada siswa. Siswa membuat karangan secara perorangan, kemudian siswa mengembangkannya ke dalam draf (konsep) karangan. Guru membimbing setiap siswa yang mengalami kesulitan, setelah siswa selesai mengerjakan tugasnya siswa mengumpulkannya. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, langkah terakhir guru menutup pelajaran. Pelaksanaan pembelajaran menulis dengan menggunakan aplikasi tegur sapa gadget dapat mengatasi kesulitan siswa dalam menemukan gagasan sehingga siswa merasa senang untuk menulis karangan.
3. Penggunaan aplikasi tegur sapa gadget dapat mengatasi kesulitan siswa dengan cara menemukan gagasan dan membuat draf (konsep) karangan ternyata menunjukkan perubahan yang sangat positif, hal ini terbukti dari rekapitulasi hasil nilai setiap pertemuan terus meningkat, yang pada mulanya hanya rata-rata 7,65

menjadi 11,32 dan pada pertemuan ketiga menjadi 13,59. Serta dari hasil angket dan wawancara pada 34 orang peserta didik, hanya 12 (35,29%) orang saja yang senang menulis karangan, setelah diterapkan aplikasi tegur sapa gadget dari 34 orang siswa, 28 (82,35%) orang peserta didik menjadi senang menulis karangan.

REFERENCES

- Ghony, M. D. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Helti, M., & Hasanuddin, W. S. (2014). Peningkatan keterampilan menulis karangan eksposisi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe circ siswa kelas XI Smk Karya Padang Panjang. *Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran*, 2(2).
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner; Doing Critical Participatory Action Research*. London: Springer.
- Komaladewi, A. T., & Rodiyana, R. (2020). MENULIS KARANGAN NARASI DENGAN MODEL KNOW, WANT, LEARNED DI SEKOLAH DASAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 331–339.
- Kumar, A., Paek, T., & Lee, B. (2012). Voice typing: a new speech interaction model for dictation on touchscreen devices. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2277–2286.
- Kusumawati, H., 2016. *Indahnya Keragaman di Negeriku* : buku guru / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.--Edisi Revisi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016.
- Kusumawati, H., 2016. *Indahnya Keragaman di Negeriku*: Buku Siswa / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.-- Edisi Revisi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016.
- Sardila, V. (2016). Strategi Pengembangan Linguistik Terapan Melalui Kemampuan Menulis Biografi dan Autobiografi: Sebuah Upaya Membangun Keterampilan Menulis Kreatif Mahasiswa. *An-Nida'*, 40(2), 110–117.
- Sismanto. (2016). The Effectiveness of Multiple Intelligence Based Class Grouping Learning Method in Teaching Science at Grade VII SMP YPPSB PT. Kaltim Prima Coal. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2016, yang diselenggarakan oleh Prodi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Malang.*, (21 September 2016), 168–174. Diambil dari <http://research-report.umm.ac.id/index.php/research-report/article/view/453>
- Sismanto. (2021). Policy Analysis of Teacher Professional Improvement in YPPSB Elementary School. *International Journal of Asia Education*, 02(1), 79–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.46966/ijae.v2i1.92>
- Tomskin, G. E., & Hoskisson, K. (1995). *Language Arts: Content and Teaching Strategies*. Englewood Cliffs, New Jersey: Merrill.
- Widyaningrum, H. K. (2016). Penggunaan Media Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Anak PADA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 5(02).
- Wikanengsih, W. (2013). Model pembelajaran neurolinguistic programming berorientasi karakter bagi peningkatan kemampuan menulis siswa SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 19(2), 104445.
- Zulela, M. S. (2014). Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran menulis di sekolah dasar (Action research di kelas tinggi sekolah dasar). *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 83–91.