

## **PENERAPAN PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN DALAM BUKU SEKOLAH ELEKTRONIK (BSE) GEMAR MATEMATIKA 5 KELAS 5 SD DI SD DONOTIRTO**

### **APPLICATION OF DESIGN INSTRUCTIONAL MESSAGE ON ELECTRONIC SCHOOL BOOK (BSE) GEMAR MATEMATIKA 5 ELEMENTARY SCHOOL CLASS 5 IN SD DONOTIRTO**

Oleh: Muhammad Yusuf Iqbal, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, email: fileyusuf94@gmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan prinsip desain pesan pembelajaran pada buku sekolah elektronik (BSE) gemar Matematika 5. Bentuk : (1) Bentuk penerapan prinsip kesiapan dan motivasi meliputi penyajian judul yang menarik, gambar latar belakang yang sesuai dengan judul, menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, penyajian tujuan pembelajaran, mengingatkan materi sebelumnya dan penyajian materi pengantar; (2) Bentuk penerapan prinsip penggunaan alat pemusat perhatian pada buku sekolah elektronik (BSE) gemar matematika 5 berupa penggunaan teks yang memiliki ukuran berbeda, kemudian teks, gambar atau foto yang memiliki warna kontras serta gambar atau foto yang mendukung materi serta perintah belajar; (3) Bentuk penerapan prinsip partisipasi aktif siswa meliputi penyajian bagian yang bersifat ajakan kepada pembaca untuk melakukan kegiatan baik secara fisik, emosional maupun mental; (4) Bentuk penerapan prinsip umpan balik berupa kunci jawaban dan gambar ilustrasi yang memberikan pujian atau peringatan sebagai umpan balik; (5) Bentuk prinsip perulangan meliputi bagian ringkasan pada setiap akhir bab.

Kata kunci: Prinsip desain pesan pembelajaran, buku sekolah elektronik

#### **Abstract**

*This study aimed to describe the application of the principles of design instructional messages on electronic school books (BSE) Gemar Matematika 5. Shape: (1) The form of the application of the principle of readiness and motivation includes the presentation of an interesting title, a background image that matches the title, connecting the material to life daily, presentation of learning objectives, reminiscent of previous material and the presentation of introductory material; (2) The application of the principle of the use of tools pemusat attention on electronic school books (BSE) Gemar Matematika 5 use text that has a different size, then text, images or photos that have contrasting colors as well as images or photos that support learning materials and orders; (3) The form of the application of the principle of active participation of students include the presentation of a part that is an invitation to readers to engage physically, emotionally and mentally; (4) The form of the application of the principle of the feedback of the answer keys and illustrations to give a compliment or a warning as feedback; (5) The form of the principle of iteration includes a summary section at the end of each chapter.*

*Keywords: Instructional design principles messages, electronic school books*

## **PENDAHULUAN**

Buku merupakan salah satu media dan sumber belajar yang banyak sekali dimanfaatkan oleh guru dalam proses kegiatan pembelajaran. Bahkan masih banyak guru yang menjadikan buku sebagai satu-satunya sumber belajar yang dipakai dalam proses

kegiatan pembelajaran. Perkembangan cara penyajian bahan pelajaran di sekolah memiliki peranan penting kaitannya dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Termasuk juga dengan buku, sebagai salah satu bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran, buku harus selalu dikembangkan agar memiliki

kualitas yang sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat membantu proses belajar mencapai tujuan belajar.

Perkembangan dunia perbukuan di Indonesia yang pesat, memberikan banyak pilihan lembaga pendidikan, guru maupun siswa untuk mendapatkan berbagai buku sesuai dengan kebutuhan. Banyak sekali kita temukan buku dari banyak pengarang dan penerbit. Dalam hal ini lembaga pendidikan, guru maupun siswa dituntut untuk jeli dalam memilih buku mana yang memiliki kualitas baik dan dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih maksimal.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 11 tahun 2005 pasal 2 poin pertama menyatakan bahwa buku teks pelajaran digunakan sebagai acuan wajib oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Buku teks pelajaran merupakan acuan yang digunakan dalam setiap mata pelajaran, termasuk matematika. Mengingat buku teks pelajaran yang sangat penting bagi pendidikan di Indonesia maka pemerintah mengeluarkan kebijakan dengan mengadakan Buku Sekolah Elektronik (BSE)..

Di SD Donotirto juga menggunakan BSE sebagai media dalam pelajaran. Pada kelas 5 terutama mata pelajaran matematika, masih belum mendapat hasil belajar yang maksimal. Media yang digunakan juga belum variatif. Guru hanya memakai buku sekolah elektronik (BSE) Gemar Matematika 5 sebagai media

utama. Hal tersebut perlu dicermati tentang kualitas dari media tersebut.

Prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran seharusnya menjadi hal yang sangat dibutuhkan dalam media dan bahan ajar agar siswa. Pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa (Hamzah dkk, 2010:4). Dengan penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran maka sebuah media atau bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran akan lebih optimal dalam membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Untuk itu perlu diadakan penelitian mengenai penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam buku sekolah elektronik (BSE) Gemar Matematika 5.

Seharusnya BSE sebagai media dan sumber bahan ajar yang digunakan di SD donotirto harus menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran agar pesan yang ingin disampaikan oleh guru dapat diterima siswa dan membuat siswa lebih bersemangat dalam mempelajari materi baru, tidak terkecuali mata pelajaran matematika. Prinsip-prinsip yang dimaksud diantaranya adalah; pertama prinsip kesiapan dan motivasi kedua prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, ketiga prinsip keaktifan siswa, keempat prinsip umpan balik, dan kelima prinsip perulangan (Asri budiningsih, 2003:128).

Buku Sekolah Elektronik (BSE) Gemar Matematika 5 merupakan salah satu contoh media yang menyajikan materi berbasis teks. Dalam bukunya Arsyad & Rahman (2011) menerangkan bahwa ada enam elemen yang perlu diperhatikan dalam media berbasis teks pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Berdasarkan beberapa fakta hasil observasi di atas, dapat disimpulkan bahwa beragamnya model buku teks pelajaran menarik untuk dikaji implikasinya bagi siswa. Diharapkan setiap buku teks pelajaran dapat menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Jika penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran sangat dibutuhkan dalam sebuah media dan bahan ajar atau dalam hal ini buku sekolah elektronik (BSE) maka, sudah seharusnya BSE memiliki prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam penyajiannya untuk membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian analisis isi. Analisis isi menurut Darmayati Zuchdi (1993: 1) adalah teknik yang sistematis untuk menganalisis makna pesandan cara mengungkapkan pesan dengan tujuan membuat inferensi. Penelitian ini ingin mengetahui bentuk penerapan prinsip-prinsip

desain pesan pembelajaran pada buku sekolah elektronik gemar matematika 5 untuk kelas 5 yang digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran matematika di SD Donotirto. Penelitian ini ingin mengetahui penerapan prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif, prinsip umpan balik dan prinsip perulangan pada buku sekolah elektronik gemar matematika 5.

### **Jenis Data**

Penelitian ini menggunakan data primer, yang dimaksud dengan data primer adalah data diperoleh langsung dari obyek penelitian. Obyek penelitian ini yaitu buku sekolah elektronik gemar matematika 5. Data dalam penelitian ini adalah bagian yang terdapat dalam buku sekolah elektronik gemar matematika 5 yang peneliti dapat dari guru kelas 5 SD Donotirto atau dapat diunduh secara gratis <http://bse.kemendiknas.go.id//>

### **Objek Penelitian**

Unit sampel penelitian ini adalah bagian yang terdapat dalam Buku Sekolah Elektronik (BSE) Gemar Matematika 5. Untuk unit pencatat (*recording unit*) dalam penelitian ini adalah tampilan teks, kata, kalimat, bilangan, gambar maupun foto yang terdapat dalam Buku Sekolah Elektronik (BSE) Gemar Matematika 5 yang sesuai dengan definisi operasional. Sedangkan untuk unit konteks (*context unit*) dalam penelitian ini adalah

prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang terdiri dari 5 prinsip yaitu, prinsip kesiapan atau motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip keaktifan siswa, prinsip umpan balik dan prinsip perulangan.

### **Instrumen Penelitian**

Untuk mengetahui bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam Buku Sekolah Elektronik (BSE) Gemar Matematika 5, maka dibuat lembar koding (*coding sheet*). Lembar koding dibuat berdasarkan definisi operasional penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam Buku Sekolah Elektronik (BSE) Gemar Matematika 5.

### **Analisis Data**

Desain penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu atau menguji hubungan antar variabel. Penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan secara detail suatu pesan atau suatu teks tertentu. Dalam hal ini, peneliti mengidentifikasi dan mendeskripsikan berdasarkan bagian-bagian baik teks maupun gambar yang terdapat pada Buku Sekolah Elektronik (BSE) Gemar Matematika yang digunakan di SD Donotirto untuk mata pelajaran matematika kelas 5.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan penelitian maka diperoleh hasil dan pembahasan sebagai berikut:

### **Penerapan Prinsip Desain Pesan Pembelajaran dalam Buku Sekolah Elektronik (BSE) Gemar Matematika 5**

Buku Sekolah Elektronik (BSE) Gemar Matematika 5 telah menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif siswa, prinsip umpan balik dan prinsip perulangan.

### **Bentuk Penerapan Prinsip Kesiapan dan Motivasi**

Asri Budiningsih (2003:119) mengatakan bahwa jika dalam kegiatan pembelajaran siswa memiliki kesiapan dan motivasi yang tinggi, maka hasil belajar akan lebih baik. Hasil belajar akan lebih optimal jika siswa memiliki kesiapan belajar. Kesiapan belajar tersebut meliputi kesiapan mental yang berupa prasyarat belajar, kesiapan fisik, dan motivasi belajar.

Kesiapan mental lebih diartikan sebagai kesiapan kemampuan awal atau bekal awal atau prasyarat belajar, yaitu pengetahuan yang telah dimiliki siswa atau peserta belajar yang dapat dijadikan pijakan atau dasar untuk mempelajari materi pelajaran baru (Asri Budiningsih, 2003:120). Sedangkan kesiapan mental adalah kesiapan yang berhubungan dengan fisik, fisik yang siap sebelum belajar

juiga penting untuk memastikan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan ketika kegiatan belajar berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian, didapati bahwa buku sekolah elektronik (BSE) Gemar Matematika 5 menerapkan prinsip kesiapan dan motivasi. Bentuk penerapan prinsip kesiapan dan motivasi pada buku sekolah elektronik (BSE) Gemar Matematika 5 adalah penyajian judul yang menarik, gambar latar belakang yang sesuai dengan judul, menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, penyajian tujuan pembelajaran, mengingatkan materi sebelumnya dan penyajian materi pengantar.

Seperti yang dikemukakan oleh Sardiman A.M (2011:77) bahwa memberikan motivasi kepada seseorang siswa, berarti menggerakkan siswa untuk melakukan atau ingin melakukan sesuatu. Pada tahap awalnya akan menyebabkan si subjek belajar merasa ada kebutuhan dan ingin melakukan sesuatu kegiatan belajar.

Dengan penerapan prinsip kesiapan dan motivasi pada buku sekolah elektronik (BSE) Gemar Matematika 5 maka, siswa akan lebih siap dalam menerima materi baru yang akan disajikan. Kesiapan dan motivasi peserta didik dianggap penting karena merupakan dasar atau bekal seorang peserta didik untuk siap mempelajari sebuah ilmu atau materi baru.

### **Bentuk Penerapan Prinsip Penggunaan Alat Pemusat Perhatian**

Penerapan prinsip penggunaan alat pemusat perhatian pada buku sekolah elektronik (BSE) gemar matematika 5 berupa penggunaan teks yang memiliki ukuran berbeda, kemudian teks, gambar atau foto yang memiliki warna kontras serta gambar atau foto yang mendukung materi serta perintah belajar. Dengan adanya daya tarik seperti yang telah ditemukan dalam hasil penelitian, maka penyampaian materi akan lebih optimal dengan penerapan prinsip alat pemusat perhatian.

Penggunaan daya tarik dengan teks, gambar atau foto yang sesuai dengan karakteristik anak kelas 5 SD akan membuat perhatian siswa ketika membaca buku sekolah elektronik( BSE) Gemar Matematika ini lebih terpusat dan lebih berkonsentrasi. Dengan penggunaan gambar ilustrasi yang lebih konkret dan sesuai dengan materi yang akan dibahas sudah sesuai dengan karakteristik anak kelas 5 yang berada pada fase operasional konkret. Hal tersebut akan membuat penyampaian materi lebih optimal. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Arsyad & Rahman (2011) bahwa media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur antar organisasi) dan memperkuat ingatan.

### **Bentuk Penerapan Prinsip Partisipasi Aktif Siswa**

Menurut Kosasih Jahiri (1980:15) dalam Haryanto,dkk (2003:46) yang dimaksud cara belajar siswa aktif adalah suatu proses interaksi aktif seluruh potensi manusiawi siswa (emosi, perasaan, pikiran, nilai dan moral) secara fungsional dalam menginternalisasi dan mempersosialisasikan suatu tujuan pelajaran yang diinginkan

Penerapan prinsip partisipasi aktif siswa dalam buku sekolah elektronik (BSE) Gemar Matematika berupa penyajian bagian yang bersifat ajakan kepada pembaca untuk melakukan kegiatan baik secara fisik, emosional maupun mental. Jika dalam proses pembelajaran siswa berpartisipasi aktif, maka proses dan hasil belajar akan meningkat (Asri Budiningsih, 2003:124)

Contoh penyajian bagian yang bersifat ajakan secara fisik adalah bagian soal latihan dengan banyak cara mengerjakan mulai dari melengkapi, uji ketrampilan maupun kerja kelompok yang terdapat pada setiap bab yang ada pada buku sekolah elektronik (BSE) Gemar Matematika 5. Bagian-bagian tersebut mengajak siswa untuk mengerjakan tugas atau soal yang sudah disajikan pada bagian tersebut. Sedangkan contoh penyajian bagian yang bersifat ajakan secara mental dan emosional adalah gambar ilustrasi yang mengajak pembaca untuk mengingat materi penting sebelum mengerjakan soal atau tugas.

Dengan penerapan prinsip partisipasi aktif siswa pada buku sekolah elektronik (BSE) maka pembelajaran diharapkan akan lebih berpusat pada siswa. Siswa yang aktif akan lebih mudah membangun pengetahuan dengan pemahaman yang mereka bentuk sendiri.

### **Bentuk Penerapan Prinsip Umpan balik**

Bentuk penerapan prinsip umpan balik pada buku sekolah elektronik (BSE) Gemar Matematika 5 masih sangat sedikit. Contoh bentuk penerapannya adalah gambar ilustrasi yang memberikan umpan balik dan kunci jawaban soal. Terdapat kunci jawaban dari soal latihan yang ada pada buku sekolah elektronik (BSE) Gemar Matematika 5 di bagian akhir buku. Hal tersebut akan membantu siswa untuk mengoreksi hasil pekerjaan mereka ketika sudah selesai mengerjakan soal latihan. Selain itu terdapat juga gambar ilustrasi yang terdapat teks bertuliskan "Hore . . . aku menemukan jawabannya.". gambar tersebut menjadi sebuah umpan balik terhadap pembaca yang sudah bias menjawab pertanyaan yang ada dibagian sebelumnya. Dengan gambar tersebut pembaca akan merasa lebih dihargai hasil mereka mengerjakan tugas sebelumnya.

Umpan balik berfungsi sebagai koreksi terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa agar siswa mengetahui sejauhmana kemajuan yang telah dialami sehingga dapat melakukan tindakan selanjutnya dalam belajar. Selain itu

umpan balik juga dapat member motivasi kepada peserta didik dalam belajar.

### **Bentuk Penerapan Prinsip Perulangan**

Bentuk penerapan prinsip perulangan pada buku sekolah elektronik (BSE) Gemar Matematika 5 adalah bagian ringkasan yang terdapat pada akhir dari setiap bab. Menurut Asri budiningsih (2003:127) tanpa adanya perulangan, informasi akan sulit ditangkap dan mudah dilupakan. Bagian ringkasan berisi tentang kumpulan materi-materi yang dianggap penting dan perlu mendapat perhatian lebih untuk diingat dan dipahami.

Informasi yang disampaikan berulang-ulang melalui media dapat membuat peserta didik lebih mengingat apa yang telah disampaikan. Pengulangan berfungsi agar informasi atau pengetahuan mampu bertahan lama di dalam memori. Dengan adanya pengulangan maka siswa akan mengerti informasi mana yang lebih penting dan harus mendapatkan perhatian yang lebih.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Buku Sekolah Elektronik (BSE) Gemar Matematika 5 telah menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif siswa, prinsip umpan balik

dan prinsip perulangan. Bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam buku sekolah elektronik (BSE) Gemar Matematika adalah sebagai berikut :

1. Bentuk penerapan prinsip kesiapan dan motivasi meliputi penyajian judul yang menarik, gambar latar belakang yang sesuai dengan judul, menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, penyajian tujuan pembelajaran, mengingatkan materi sebelumnya dan penyajian materi pengantar.
2. Bentuk penerapan prinsip penggunaan alat pemusat perhatian pada buku sekolah elektronik (BSE) gemar matematika 5 berupa penggunaan teks yang memiliki ukuran berbeda, kemudian teks, gambar atau foto yang memiliki warna kontras serta gambar atau foto yang mendukung materi serta perintah belajar.
3. Bentuk penerapan prinsip partisipasi aktif siswa meliputi penyajian bagian yang bersifat ajakan kepada pembaca untuk melakukan kegiatan baik secara fisik, emosional maupun mental.
4. Bentuk penerapan prinsip umpan balik berupa kunci jawaban dan gambar ilustrasi yang memberikan pujian atau peringatan sebagai umpan balik.
5. Bentuk prinsip perulangan meliputi bagian ringkasan pada setiap akhir bab dari buku sekolah elektronik (BSE) Gemar Matematika 5

## Saran

Saran kepada peneliti berikutnya, untuk meneliti penerapan desain pesan pembelajaran dalam media pembelajaran lainnya, baik media cetak, audio, video maupun multimedia. Serta membuat instrumen penelitian yang sudah tervalidasi sehingga hasil penelitian lebih objektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar & Rahman, Asfah. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RAJA GRAFINDO PERSADA.
- Asri Budiningsih. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Darmiyati Zuchdi. (1993). *Panduan Penelitian Analisis Konten*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Eriyanto. (2011). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Hamzah B. Uno, dkk, (2010). *Desain pembelajaran*. Bandung : MQS Publishing.
- Haryanto, dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Sardiman A.M. (2011). *Interaksi dan Motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT RAJA GRAFINDO PERSADA.