

Kode>Nama Rumpun Ilmu : 793/
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

LAPORAN KEMAJUAN PENELITIAN



ANALISIS KETERAMPILAN BERTANYA GURU SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN BERBASIS DARING/E- LEARNING

TIM PENGUSUL

KETUA	: Iis Aprinawati, M.Pd	1022048902
ANGGOTA	: 1. Mufarizuddin, M.Pd	1027058901
	: 2. Sumianto, M.Pd	1012028203
	: 3. Yolanda Wulandari	1786206140
	: 4. Norjannah	1886206019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
2021**

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN

Judul Pengabdian : Analisis Keterampilan Bertanya Guru Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Berbasis Daring/E-Learning

Kode>Nama Rumpun Ilmu : 793/Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Ketua Peneliti:

a. Nama Lengkap : Iis Aprinawati, M.Pd.
b. NIDN : 1022048902
c. Jabatan Fungsional : Lektor
d. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
e. Nomor HP : 081275668686
f. Email : aprinawatiis@gmail.com

Anggota Peneliti (1)

a. Nama Lengkap : Mufarizuddin, S.Pd., M.Pd.
b. NIDN : 1027058901
c. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Anggota Peneliti (2)

a. Nama Lengkap : Sumianto, S.Pd., M.Pd.
b. NIDN : 1012028203
c. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Anggota Peneliti (3)


a. Nama Lengkap : Yolanda Wulandari
b. NIM : 1786206140
c. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Anggota Peneliti (4)

a. Nama Lengkap : Norjannah
b. NIM : 1886206019
c. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
d. Biaya Penelitian : Rp. 3.250.000,- (Tiga juta dua ratus limapuluh ribu rupiah)

Bangkinang, 28 Januari 2021



Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Dr. Nurmalina, M.Pd.
NIP TT. 096 542 104

Ketua Peneliti,


Iis Aprinawati, S.Pd., M.Pd.
NIP TT. 096 542 136

Menyetujui,
Ketua LPPM UP

Ns. Apriza, M.Kep.
NIP TT. 096 542 024

1. Judul Penelitian : Analisis Keterampilan Bertanya Guru Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Berbasis Daring/E-Learning

2. Tim Penelitian :

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Program Studi
1.	Iis Aprinawati, M.Pd.	Dosen	Bahasa Indonesia	PGSD
2.	Mufarizuddin, S.Pd., M.Pd	Dosen	PKn	PGSD
3.	Sumianto S.Pd., M.Pd	Dosen	IPA	PGSD
4.	Yolanda Wulandari	Mahasiswa		PGSD
5.	Norjannah	Mahasiswa		PGSD

3. Objek Pengabdian penciptaan (jenis material yang akan diteliti dan segi pengabdian):

4. Masa Pelaksanaan

Mulai : bulan September tahun 2020

Berakhir : bulan Febuari tahun 2021

5. Lokasi Pengabdian (lab/lapangan)

SD Pahlawan Kota Bangkinang Kabupaten Kampar

7. Instansi lain yang terlibat (jika ada, dan uraikan apa kontribusinya)

Instansi lain yang terlibat adalah dinas pendidikan Kab. Kampar, kontribusinya membantu peneliti dalam membangun kesepahaman akan pentingnya keterampilan bertanya guru pada pembelajaran berbasis daring/e-learning dan membantu mensosialisasikan program kegiatan ini ke SD.

7. Skala perubahan dan peningkatan kapasitas sosial kemasyarakatan dan atau pendidikan yang ditargetkan:

Skala perubahan dan peningkatan kapasitas sosial kemasyarakatan yang diharapkan diperoleh gambaran keterampilan guru dalam bertanya guru pada pembelajaran berbasis daring/e-learning. Temuan yang ditargetkan terdapatnya gambaran kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran, terutama pada masa pandemi covid-19.

8. Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran (tuliskan nama terbitan berkala ilmiah internasional bereputasi, nasional terakreditasi, atau nasional tidak terakreditasi dan tahun rencana publikasi):

Nama Terbitan Berkala Ilmiah Nasional Bereputasi : *Basicedu Online*

Tahun Rencana Publikasi : 2021

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
IDENTITAS DAN URAIAN UMUM.....	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Keterampilan Bertanya.....	9
2.2 Komponen Bertanya.....	8
2.3 Komponen – Komponen Bertanya Lanjutan.....	9
2.4 Upaya Mengembangkan Kemampuan Bertanya Guru.....	10
BAB III METODE PENELITIAN	17
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	17
3.2 Model Penelitian	18
3.3 Prosedur Penelitian	19
3.4 Teknik Pengumpulan Data	20
BAB IV BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN	20
BAB V HASIL PENELITIAN	23
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	26
DAFTAR PUSTAKA	27

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan interaksi yang dilakukan guru dengan siswa dalam situasi pendidikan atau pengajaran untuk mewujudkan tujuan yang ditetapkan. Wujud interaksi pengajaran dapat dilakukan melalui berbagai keterampilan yang adanya pertimbangan, keunikan, dan keberagaman siswa. Pengajaran yang dilakukan dengan berbagai keterampilan dalam proses belajar mengajar yakni dapat menyenangkan dan mendukung terciptanya prestasi belajar siswa yang memuaskan.

Keterampilan dasar dalam mengajar merupakan salah satu keterampilan yang menuntut latihan yang terprogram untuk dikuasai oleh guru. Penguasaan terhadap keterampilan ini memungkinkan seorang guru mampu mengelola kegiatan pembelajaran secara efektif. Penguasaan keterampilan dasar mengajar bertujuan untuk meningkatkan kualitas guru dalam proses belajar dan mengajar. Keterampilan dasar mengajar merupakan faktor yang sangat signifikan dalam menunjang proses pembelajaran maupun interaksi guru dan murid di dalam kelas agar pencapaian mutu tercapai. Keterampilan dasar dalam mengajar adalah keterampilan bertanya. Keterampilan guru harus tetap terampil pada saat pembelajaran daring/E-Learning.

Pembelajaran saat ini dimasa pandemi Covid-19, hampir semua kegiatan pembelajaran dilakukan tidak tatap muka tetapi menggunakan secara daring, hal ini dimaksudkan untuk mencegah penularan virus secara cepat dan berlebihan. Pembelajaran yang dilakukan secara daring ini tentunya membutuhkan perhatian yang lebih dari guru untuk membelajarkan siswa-siswanya. Untuk itu, seorang guru harus lebih fokus lagi dalam merancang proses pembelajaran tidak luput pula dalam keterampilan guru dalam proses pembelajaran mungkin agar siswa tidak mengalami kebosanan dalam belajar, mengingat siswa hanya duduk selama proses pembelajaran di depan laptop atau telepon seluler (HP).

Saat proses pembelajaran menggunakan daring tentunya banyak siswa yang banyak tidak memahami pada saat pembelajaran, Agar siswa semakin fokus dan termotivasi dalam belajar, setidaknya guru mempunyai keterampilan bertanya. Pembelajaran secara daring didefinisikan sebagai pengalaman transfer pengetahuan menggunakan video, audio, gambar, komunikasi teks, perangkat lunak dan dengan dukungan jaringan internet. Ini merupakan modifikasi transfer pengetahuan melalui forum website dan tren teknologi

digital sebagai ciri khas dari revolusi industry 4.0 untuk menunjang pembelajaran selama masa pandemi COVID-19 (Herliandry, 2020).

Selain itu, guru harus selalu menciptakan sesuatu hal yang menyenangkan bagi siswa seperti memberikan siswa kegiatan untuk bereksperimen sehingga siswa mampu bekerja menggunakan keterampilan panca indranya hal ini menunjukkan guru memiliki kreatifitas dalam mengajarnya. Pada masa pandemi ini, media yang dapat dirancang oleh guru dapat berupa media yang bersifat audio (suara), visual (gambar), maupun audio visual. Dalam merancang media pembelajaran yang bersifat audio setidaknya guru harus memperhatikan dari kualitas suara yang baik, yaitu suara yang dihasilkan jelas tidak putus-putus, dapat diputar menggunakan alat putar audio yang dapat dibuka di semua jenis pemutar audio atau universal. Untuk media pembelajaran yang bersifat visual, guru harus mempertimbangkan kondisi siswa dan pilihan warna serta kualitas gambar yang jelas hal ini sesuai yang disampaikan oleh Huda (2017).

Selain media yang akan digunakan dalam belajar oleh siswa, seorang guru juga harus lebih kreatif dan bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran taerkait hal ini yaitu aplikasi yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring. Banyak sekali pilihan media pembelajaran yang dapat dipergunakan guru untuk mengajar secara daring diantaranya ada Zoom, Whats App, Microsoft Teams, Ruang Guru, Webex, dll. Masing-masing aplikasi yang disediakan di internet ada yang dapat diakses secara gratis dan ada pula yang harus berlangganan agar dapat memanfaatkan keistimewaan dari setiap aplikasi. Selain itu, masing-masing aplikasi memiliki kelemahan-kelemahan tersendiri, untuk itu guru harus pula kreatif dalam menggunakan aplikasi belajar ini agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik dan mudah oleh siswa.

Namun kenyataannya, berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada minggu pertama dibulan September 2020, diperoleh data bahwa dari guru kelas tinggi yaitu guru kelas Lima pembelajaran dilakukan hanya menggunakan aplikasi whats app saja berupa petunjuk dalam mengerjakan tugas-tugas di rumah untuk siswa. Tugas-tugas yang dikirim guru berupa foto soal atau tugas yang ada di dalam buku paket siswa, kemudian. Tugas yang dikerjakan siswa dikumpul ke sekolah seminggu sekali sembari menjemput tugas-tugas yang akan dikerjakan siswa. Hal ini akan mengakibatkan kurangnya motivasi siswa untuk belajar. Selain itu rendahnya aktivitas fisik siswa dalam belajar sedara daring ini akan mengakibatkan dampak secara psikologis siswa menjadi malas, siswa akan memiliki kualitas keterampilan yang menurun hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Aji (2020).

Berdasarkan fakta yang ditemukan, tentunya hal ini akan menyebabkan kualitas siswa akan menurun. Untuk itu, penulis akan melakukan kajian analisis mengenai Keterampilan Bertanya guru di sekolah dasar dengan judul penelitian adalah “Analisis Keterampilan Bertanya Guru Sekolah Dasar pada Pembelajaran Daring/E-Learning”.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Bagaimana Keterampilan Bertanya Guru Sekolah Dasar pada Pembelajaran Daring/E-Learning?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran keterampilan bertanya guru sekolah dasar pada pembelajaran daring/e-learning.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Kepala sekolah

Memberikan gambaran keterampilan bertanya guru sekolah dasar pada pembelajaran daring/e-learning.

1.4.2 Guru

Memberikan informasi tentang keterampilan bertanya guru sekolah dasar pada pembelajaran daring/e-learning.

1.4.3 Peneliti

Peneliti dapat mengetahui keterampilan bertanya guru sekolah dasar pada pembelajaran daring/e-learning dan juga memberikan manfaat untuk penulis dalam menambah wawasan keilmuan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Keterampilan Bertanya

1. Pengertian Keterampilan Bertanya

Mengajukan pertanyaan dengan baik adalah mengajar yang baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada umumnya guru tidak berhasil menggunakan teknik bertanya yang efektif. Keterampilan bertanya menjadi penting jika dihubungkan dengan pendapat yang mengatakan “berpikir itu sendiri adalah bertanya.

Bertanya merupakan ucapan verbal yang meminta proses dari seseorang yang dikenai. Respons yang diberikan dapat berupa pengetahuan sampai dengan hal-hal yang merupakan hasil pertimbangan. Jadi bertanya merupakan stimulus efektif yang mendorong kemampuan berpikir.

Keterampilan bertanya, bagi seseorang guru merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai. Mengapa demikian? Sebab melalui keterampilan ini guru dapat menciptakan suasana pembelajaran lebih bermakna. Dapat anda rasakan, pembelajaran akan menjadi sangat membosankan, manakala selama berjam-jam guru menjelaskan materi pelajaran tanpa diselingi dengan pertanyaan, baik sekedar pertanyaan pancingan, atau pertanyaan untuk mengajak siswa.

berpikir. Oleh karena itu dalam setiap proses pembelajaran, model pembelajaran apapun yang digunakan bertanya merupakan kegiatan yang selalu merupakan bagian yang tidak terpisahkan. Para ahli percaya, pertanyaan yang baik, memiliki dampak yang positif terhadap siswa, diantaranya:

- 1) Dapat meningkatkan partisipasi siswa secara penuh dalam proses pembelajaran.
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, sebab berpikir itu sendiri hakikatnya bertanya.
- 3) Dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa, serta menuntun siswa untuk menentukan jawaban.
- 4) Memusatkan siswa pada masalah yang dibahas.

2. Komponen-Komponen Keterampilan Bertanya

1. Penggunaan pertanyaan secara jelas dan singkat

Pertanyaan guru harus diungkapkan secara jelas dan singkat dengan menggunakan kata-kata yang dapat dipahami oleh siswa sesuai dengan taraf perkembangannya.

2. Pemberian acuan

Sebelum memberikan pertanyaan, kadang-kadang guru perlu memberikan acuan yang berupa pertanyaan yang berisi informasi yang relevan dengan jawaban yang diharapkan dengan siswa, contoh:

Kita ketahui bahwa pasar adalah tempat bertemunya penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi jual beli.

Coba kamu sebutkan faktor penyebab lain yang mengakibatkan orang untuk berbelanja ke pasar.

3. Pemindahan giliran

Adakalanya satu pertanyaan perlu dijawab oleh lebih dari seorang siswa karena jawaban siswa benar atau belum memadai.

4. Penyebaran

Untuk melibatkan siswa sebanyak-banyaknya didalam pelajaran, guru perlu menyebarkan giliran menjawab pertanyaan secara acak. Ia hendaknya berusaha semua siswa mendapat giliran secara merata. Perbedaannya dengan pemindahan giliran adalah pemindahan giliran, beberapa siswa secara bergilir diminta menjawab pertanyaan yang sama, sedangkan pada penyebaran, beberapa pertanyaan yang berbeda, disebarkan giliran menjawabnya kepada siswa yang berbeda pula.

5. Pemberian waktu berpikir

Setelah mengajukan pertanyaan kepada seluruh siswa, guru perlu memberi waktu beberapa detik untuk berpikir sebelum menunjuk salah seorang siswa untuk menjawabnya.

6. Pemberian tuntunan

Bila siswa itu menjawab salah satu atau tidak dapat menjawab, guru hendaknya memberikan tuntunan kepada siswa agar ia dapat menemukan sendiri jawaban yang benar.

3. Komponen-Komponen Bertanya Lanjutan

Keterampilan bertanya lanjut dibentuk atas dasar penguasaan komponen-komponen bertanya dasar. Oleh sebab itu, komponen bertanya dasar masih dipakai dalam penerapan keterampilan bertanya lanjut.

Adapun komponen-komponennya adalah sebagai berikut:

1. Perubahan tuntunan tingkat kognitif dalam menjawab pertanyaan

Pertanyaan yang dikemukakan guru dapat mengandung proses mental yang berbeda-beda, dari proses mental yang rendah sampai proses mental yang tinggi. Oleh karena itu guru dalam mengajukan pertanyaan hendaknya berusaha mengubah tuntunan tingkat kognitif dalam menjawab pertanyaan dari tingkat mengikat kembali fakta-fakta ke berbagai tingkat kognitif lainnya yang lebih tinggi seperti pemahaman, penerapan, analisis sintesis, dan evaluasi. Guru dapat pula mengajukan pertanyaan pelacak (*probing*).

2. Pengaturan urutan pertanyaan

Untuk mengembangkan tingkat kognitif dari yang sifatnya rendah yang lebih tinggi dan kompleks guru hendaknya dapat mengatur pertanyaan yang diajukan kepada siswa dari tingkat mengikat, kemudian pertanyaan pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Usahakan agar jangan memberikan pertanyaan yang tidak menentu atau yang bolak-balik, misalnya sudah sampai kepada pertanyaan analisis, kembali lagi kepada pertanyaan ingatan, dan kemudian melonjak kepada pertanyaan evaluasi. Hal ini akan mengakibatkan kebingungan kepada siswa dan partisipasi siswa dalam belajar menurun.

3. Penggunaan pertanyaan pelacak

Jika jawaban yang diberikan oleh siswa dinilai benar oleh guru, tetapi masih dapat ditingkatkan menjadi lebih sempurna, guru dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan pelacak kepada siswa tersebut.

4. Peningkatan terjadinya interaksi

Agar siswa lebih terlibat secara pribadi dan lebih bertanggung jawab atas kemajuan dan hasil diskusi, guru hendaknya mengurangi atau menghilangkan peranannya sebagai penanya sentral dengan cara mencegah pertanyaan dijawab oleh seorang siswa. Jika siswa mengajukan pertanyaan, guru tidak

4. Upaya Membantu Mengembangkan Keterampilan Bertanya Guru

Dalam rangka menciptakan keterampilan, terkait pengembangan keterampilan bertanya dalam hubungan dengan siswa pada pendidikan, dapat dilakukan kegiatan atau dapat dikembangkan keterampilan bertanya. Menurut Torrance (1977) dalam (Sihab, 2016) kreativitas menamakan dengan istilah “*Creative Relationship*” dapat dikembangkan dengan cara:

- 1). Pembimbing berusaha memahami pikiran dan perasaan anak.
- 2). Pembimbing mendorong anak untuk mengungkapkan gagasan-gagasannya tanpa mengalami hambatan.
- 3). Pembimbing lebih menekankan pada proses daripada hasil, sehingga pembimbing dituntut mampu memandang permasalahan anak sebagai bagian dari keseluruhan dinamika perkembangan dirinya.
- 4). Pembimbing tidak memaksakan pendapat, pandangan, atau nilai-nilai tertentu kepada anak.
- 4). Pembimbing berusaha mengeksplorasi segi-segi positif yang dimiliki anak dan bukan sebaliknya mencari-cari kelemahan anak.

Sedangkan bantuan untuk mengembangkan kreativitas anak menurut Dedi Supriadi (1994) dalam (Sihab 2016) adalah sebagai berikut:

- 1). Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya.
- 2). Mengakui dan menghargai gagasan-gagasan anak.

- 3). Menjadi pendorong bagi anak untuk mengkombinasikan dan mewujudkan gagasan-gagasannya.
- 4). Membantu anak memahami divergensinya dalam berfikir dan bersikap dan bukan malahan menghukumnya.
- 5). Memberikan peluang untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasannya.
- 6). Memberikan informasi-informasi mengenai peluang-peluang yang tersedia.

B. Pembelajaran

Makna pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Lebih lanjut, Wina Sanjaya (2008:51) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan membelajarkan siswa.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Setiap guru penting untuk memahami sistem pembelajaran, karena dengan pemahaman sistem ini, setiap guru akan memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut.

Tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu (Wina Sanjaya, 2008:86). Lebih lanjut, Wina Sanjaya (2008:88) mengemukakan bahwa rumusan tujuan pembelajaran harus mengandung unsur ABCD, yaitu *Audience* (siapa yang harus memiliki kemampuan), *Behaviour* (perilaku yang bagaimana yang diharapkan dapat dimiliki), *Condition* (dalam kondisi dan situasi yang bagaimana subjek dapat menunjukkan kemampuan sebagai hasil belajar yang telah diperolehnya), dan *Degree* (kualitas atau kuantitas tingkah laku yang diharapkan dicapai sebagai batas minimal).

Di sisi lain, upaya peningkatan kualitas pembelajaran perlu mempertimbangkan perubahan-perubahan dalam proses pembelajaran, yang antara lain ditandai dengan adanya perubahan dari model belajar terpusat pada guru ke model terpusat pada peserta didik, dari kerja terisolasi ke kerja kolaborasi, dari pengiriman informasi sepihak ke pertukaran informasi, dari pembelajaran pasif ke pembelajaran aktif dan partisipatif, dari yang bersifat faktual ke cara berpikir kritis, dari respon reaktif ke proaktif, dari konteks *artificial* ke konteks dunia nyata, dari *single media* ke *multimedia*. Oleh karena itu, pembelajaran harus berpotensi mengembangkan suasana belajar mandiri. Dalam hal ini, pembelajaran dituntut dapat menarik perhatian peserta didik dan sebanyak mungkin memanfaatkan momentum kemajuan teknologi khususnya dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (*information and communication technology*).

Membahas tentang teknologi, tak lepas dari kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan berbagai kemungkinan penerapannya, khususnya pada pembelajaran. Kekuatan TIK pada pembelajaran, akan melahirkan konsep *E-Learning*, manfaat *E-Learning*, dan bahan-bahan pembelajaran untuk *E-Learning* (Budi Murtiyasa, 2012). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses kegiatan belajar yang melibatkan berbagai komponen, yaitu guru, siswa, tujuan, materi, metode, media, evaluasi dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkaran belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada penelitian ini, proses pembelajaran menggunakan media *online* (*E-Learning*) untuk menyampaikan materi sekaligus membudayakan peserta didik untuk mencari referensi belajar secara *online*, lebih luas dan mandiri.

2. E-Learning

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini memberikan banyak kemudahan dan kemungkinan dalam membuat suatu perancangan dan pengembangan sistem pendidikan, khususnya konsep dan model pembelajaran *online* atau bayak yang menyebutkannya dengan *E-Learning*.

Horton dalam bukunya *E-Learning Tools and Technologies* (2003) : *E-Learning* adalah segala pemanfaatan atau penggunaan teknologi internet dan web untuk menciptakan pengalaman belajar. *E-Learning* dapat dipandang sebagai suatu pendekatan yang inovatif untuk dijadikan sebuah desain media penyampaian yang baik, terpusat pada pengguna, interaktif dan sebagai lingkungan belajar yang memiliki berbagai kemudahan-kemudahan bagi siapa saja, dimana saja dan kapan saja. Dengan memanfaatkan berbagai atribut dan sumber teknologi *digital* dengan bentuk lain dari materi dan bahan pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada suatu lingkungan belajar yang terbuka, fleksibel dan terdistribusi. *E-Learning* adalah pembelajaran yang menggunakan TIK untuk mentransformasikan proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Tujuan utama penggunaan teknologi ini adalah meningkatkan efisiensi dan efektivitas, transparansi, dan akuntabilitas pembelajaran.

Di samping itu, suatu *E-Learning* juga harus mempunyai kemudahan bantuan profesional isi pelajaran secara *on line*. Dari uraian tersebut jelas bahwa *E-Learning* menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat; dengan tujuan meningkatkan efisiensi, efektivitas, transparansi, akuntabilitas, dan kenyamanan belajar; dengan obyeknya adalah layanan pembelajaran yang lebih baik, menarik, interaktif, dan atraktif. Hasil akhir yang diharapkan adalah peningkatan prestasi dan kecakapan akademik peserta didik serta pengurangan biaya, waktu, dan tenaga untuk proses pembelajaran (Budi Murdiyasa, 2012).

3. *E-Learning* sebagai salah satu bentuk alat pendukung SCL (*Student Centered Learning*)

Gibbs dalam tulisan Sparrow dkk (2000:114) menyatakan bahwa SCL adalah suatu metode pembelajaran dimana guru dan penyelenggara pendidikan memberikan otonomi dan kendali lebih besar kepada siswa untuk menentukan materi pelajaran, model pembelajaran dan cepat-lambat tahapan dalam pembelajaran. Hal tersebut akan sangat berharga dan bermanfaat sepanjang hidup siswa. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode SCL berarti

guru perlu membantu siswa untuk menentukan tujuan yang dapat dicapai, mendorong siswa untuk dapat menilai hasil belajarnya sendiri, membantu mereka untuk bekerja sama dalam kelompok, dan memastikan agar mereka mengetahui bagaimana memanfaatkan semua sumber belajar yang tersedia.

Jacobsen (2009:227) menyatakan bahwa yang menjadi fokus dalam metode ini adalah keterlibatan, inisiatif, dan interaksi sosial siswa dengan segenap pengalaman, perspektif, latar belakang, bakat, minat, kemampuan, dan kebutuhannya. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar (hampir) semua siswa yang berada di dalamnya dapat meraih kesuksesan. Berdasarkan pendapat di atas, disimpulkan bahwa metode pembelajaran SCL adalah metode yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran sehingga mendorong untuk belajar lebih aktif (*active learning*), di mana siswa memiliki tanggung jawab yang lebih dalam proses belajarnya.

Menurut Jacobsen (2009:230), desain atau strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa meliputi pembelajaran kooperatif, diskusi dan pembelajaran yang berbasis masalah. Adapun desain pembelajaran SCL pada penelitian ini (Rt. Nuqi B-BPPT, 2006) adalah sebagai berikut :

- a) ***Constructivisme***. Pada tahapan ini guru membantu dalam membangun pemahaman siswa dari pengalaman baru berdasarkan pengetahuan awal siswa.
- b) ***Cooperative Learning***. Pembelajaran kooperatif sebagai lingkungan belajar dimana siswa bekerja dalam kelompok heterogen untuk menyelesaikan tujuan bersama.
- c) ***Problem Based Learning (PBL)***. Pembelajaran berbasis PBL diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan proses penyelesaian masalah melalui diskusi kelompok. Dalam pembelajaran, guru memberikan kekuasaan pada siswa untuk dapat mencari dan mendiskusikan informasi secara autonom dan dapat dipertanggungjawabkan.
- d) ***Presentation***. *Presentation* adalah penyampaian informasi pengetahuan. Kegiatan ini dilakukan tiap kelompok tentang pokok bahasan masalah

tertentu.

C. Hubungan Bertanya Guru Sekolah Dasar dengan Pembelajaran Daring/E-Learning

Keterampilan bertanya guru sangat erat kaitanya dengan pembelajaran yang dilaksanakan pada siswa baik itu pembelajaran daring yang sekarang dilaksanakan seluruh sekolah dari tingkat Usia Dini, Sekolah Dasar, sampai ke jenjang Sarjana. Melalui serangkaian kegiatan yang dilakukan guru dalam rangka mempermudah siswa dalam memahami pengetahuan dan konsep pendidikan, seorang guru sangat memerlukan ide yang kreatif. Ide kreatif yang di temukan guru dituangkan kedalam bentuk media pembelajaran yang dipergunakan oleh siswa, dengan demikian akan terciptanya suatu siklus yang berulang dan tidak terlepas antara keterampilan bertanya guru dengan pembelajaran daring/E-Learning.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Pahlawan kota Bangkinang Kabupaten Kampar Dipilihnya sekolah ini dikarenakan lokasi sekolah masih terjangkau oleh peneliti, selain itu sekolah ini terdampak covid-19. Penelitian dilaksanakan pada semester Ganjil TA. 2020-2021.

B. Subjek Penelitian

Subjek yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah seluruh guru SD Pahlawan dengan jumlah guru sebanyak 10 orang guru yaitu 3 orang guru laki-laki dan 7 orang guru perempuan.

C. Desain Penelitian

Pada penelitian ini, penulis mencoba menemukan fakta dan alur yang alamiah atau natural tanpa adanya perlakuan pada objek yang diteliti. Dalam penelitian ini, jenis penelitian dan desain yang dipergunakan adalah jenis penelitian kualitatif. Penelitian kuantitatif menurut Sugiyono dalam (Hidayat, 2012) adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, peneliti merupakan instrumen kunci. Sedangkan penelitian kualitatif menurut Moleong (Hidayat, 2012) adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Jadi berdasarkan data yang penulis temukan, maka peneliti akan melakukan penelitian.

D. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam penelitian kualitatif sebenarnya adalah peneliti itu sendiri, namun dalam memperoleh data peneliti menggunakan panduan dalam memperoleh datanya. Data yang diharapkan terkumpul dalam penelitian ini adalah data yang bersifat primer dan data bersifat skunder. Panduan

yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah secara langsung peneliti melakukannya dengan panduan indikator kreativitas guru dan indikator atau ciri-ciri media belajar yang baik. secara umum data primer dan data skunder dalam penelitian ini digunakan alat pengumpulan data berupa:

a. Data Primer

Data primer yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah terkait keterampilan bertanya guru pada pembelajaran daring/e-learning dapat digunakan pada pembelajaran di masa covid-19, jadi alat yang dipergunakan adalah panduan lembar observasi dan diobservasi secara langsung. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar catatan harian.

b. Data Skunder

Data skunder yang dipergunakan untuk melengkapi penelitian ini adalah data yang diperoleh dari wawancara dan dokumentasi. Wawancara yang dilakukan menggunakan indikator keterampilan bertanya yang baik yang dilakukan bersifat pertanyaan terbuka. Sedangkan dokumentasi yang dikumpulkan dapat berupa video media pembelajaran maupun kearsipan hasil pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Uji Keabsahan Data Untuk menjamin validitas data yang dikumpulkan dalam penelitian ini maka teknik pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian kualitatif adalah teknik triangulasi. Dalam teknik pengumpulan data, triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Triangulasi teknik, berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama.

Dalam hal ini peneliti menggunakan observasi, wawancara mendalam bersifat terbuka, dan dokumentasi dengan sumber yang sama. Sumbernya adalah keterampilan guru dalam bertanya pada saat pembelajaran menggunakan daring/e-learning.

E. Analisis Data Penelitian

Berdasarkan jenis penelitian dan instrument yang digunakan, serta tujuan penelitian ini merupakan pemotretan keterampilan bertanya guru dalam proses

pembelajaran menggunakan daring/e-learning, maka dalam penelitian ini data akan dianalisis secara deskriptif. Data yang diperoleh diuraikan berdasarkan indikator keterampilan bertanya guru yang baik. data diuraikan secara deskriptif kualitatif.

Tahap analisis data merupakan tahapan yang sangat menentukan, karena pada tahap ini kaidah-kaidah yang mengatur keberadaan objek penelitian harus sudah diperoleh. Pada tahap ini dilakukan upaya pengelompokkan, menyamakan data yang sama dan membedakan data yang memang berbeda, serta menyisahkan pada kelompok lain data yang serupa, tapi tidak sama. Ketika sudah ada dilapangan peneliti memilih model Miles dan Hunderman sebagai berikut :

a. Reduksi Data

Seperti telah dikemukakan semakin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data yang diperoleh akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu, perlu segera dilaksanakan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berikutnya meramkum data, memilih hal-hal yang pokok, menfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema, polanya dan membuang yang tidak perlu.

b. Penyajian Data

Dalam penelitian kualitatif penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk *table*, *grafik*, *pie chart*, *histrogram* dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah di pahami. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori flowchart dan sejenisnya.

c. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang dapat dipercaya.

BAB IV
RANCANGAN ANGGARAN DAN JADWAL PENELITIAN

A. Rancangan Anggaran Penelitian

A. Anggaran Biaya

Besaran dana yang dipergunakan dalam penelitian ini merupakan pengelolaan dana yang dilakukan seefektif mungkin sehingga dapat terealisasinya penelitian ini yaitu sebesar Rp. 3.250.000,00 (*Tiga juta dua ratus limapuluh ribu rupiah*). Rincian rencana penggunaan dana penelitian dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1
Anggaran Biaya

No.	Jenis Pengeluaran	Biaya yang Diusulkan (Rp.)
1	Honorarium	1.400.000
2	Pembelian bahan habis pakai ATK dan pulsa, internet.	800.000
3	Pengumpulan data	500.000
4	Luaran dan Laporan Penelitian	550.000
JUMLAH		Rp. 3.250.000,-

B. Jadwal Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan serangkaian kegiatan yang akan dilakukan dan dituangkan kedalam tabel untuk mempermudah para pembaca untuk mengetahui prosedur kegiatan penelitian. Uraian jadwal penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2
Jadwal Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	Bulan							Indikator Pencapaian
		8	9	10	11	12	01	02	
1	Observasi awal								Terkumpul data/masalah awal
2	Menyusun proposal penelitian.								Proposal Penelitian
3.	Pelaksanaan penelitian								Data observasi, wawancara, lembar validasi, catatan lapangan.
4.	Validasi data temuan								Data observasi, wawancara, lembar validasi, catatan lapangan.

5.	Analisis Data							Hasil analisis data.
6.	Penyusunan draf laporan penelitian.							Draft laporan penelitian.
7.	Penulisan laporan penelitian.							Laporan penelitian.
8.	Publikasi Laporan Penelitian							Jurnal Online

Demikian uraian anggaran biaya dan jadwal pelaksanaan penelitian, kemudian dilanjutkan dengan uraian tentang hasil penelitian pada Bab V.

BAB V

HASIL PENELITIAN

A. Pembelajaran Daring

Pembelajaran merupakan proses yang terjadi antara peserta didik dan guru dalam kelas atau diluar kelas untuk mencapai tujuan yang dilengkapi dengan banyak unsur diantaranya materi, perlengkapan, alat atau fasilitas yang harus berpusat pada peserta didik. Rusman (2012: 93) mengemukakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses yang harus berpusat pada peserta didik artinya peserta didik harus memproses pengetahuan dan berperan aktif mencari dan menemukan sendiri pengetahuan (Eveline, 2010: 76). Pendapat lain beranggapan pembelajaran adalah suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain (Hosnan, 2014: 18).

Dalam pendidikan terdapat banyak model pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar yang diharapkan dapat mempermudah peserta didik untuk dapat menyerap dan menerapkan ilmu atau pengetahuan yang diberikan oleh guru. Metode yang telah banyak diterapkan dan masih banyak diterapkan adalah metode ceramah atau konvensional yaitu guru memberikan atau menyampaikan materi didepan kelas dan peserta didik menjadi pendengar, mencatat, dan sebagai pemeran pasif didalam pembelajaran tersebut. Metode ini mengutamakan hafalan, keterampilan berhitung, mengutamakan hasil, dan pengajaran berpusat pada guru.

Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas (Sofyana & Abdul, 2019:82).

Perkembangan teknologi informasi memiliki pengaruh besar terhadap perubahan dalam setiap bidang. Salah satunya ialah perubahan pada bidang

pendidikan. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam kegiatan proses belajar mengajar, yang dapat dikatakan merupakan pergantian dari cara konvensional menjadi ke modern. (Gheytsi, Azizifar & Gowhary (dalam Khusniyah dan Hakim, 2019:21) menyebutkan bahwa beberapa penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya teknologi memberikan banyak pengaruh positif terhadap pembelajaran. Internet telah dipadukan menjadi sebuah alat yang digunakan untuk melengkapi aktivitas pembelajaran(Martins,2015).

B. Keterampilan Bertanya pada pembelajaran daring / E- learning

Tantangan dari adanya pembelajaran daring salah satunya adalah keahlian dalam penggunaan teknologi dari pihak pendidik maupun peserta didik. Dabbagh (dalam Hasanah, dkk., 2020:3). menyebutkan bahwa ciri-ciri peserta didik dalam aktivitas belajar daring atau secara online yaitu :

1. Semangat belajar: semangat pelajar pada saat proses pembelajaran kuat atau tinggi guna pembelajaran mandiri. Ketika pembelajaran daring kriteria ketuntasan pemahaman materi dalam pembelaran ditentukan oleh pelajar itu sendiri. Pengetahuan akan ditemukan sendiri serta mahasiswa harus mandiri. Sehingga kemandirian belajar tiap mahasiswa menjadikan perbedaan keberhasilan belajar yang berbeda-beda.
2. Literacy terhadap teknologi : selain kemandirian terhadap kegiatan belajar, tingkat pemahaman pelajar terhadap pemakaian teknologi. Ketika pembelajaran online/daring merupakan salah satu keberhasilan dari dilakukannya pembelajaran daring. Sebelum pembelajaran daring/online siswa harus melakukan penguasaan terhadap teknologi yang akan digunakan. Alat yang biasa digunakan sebagai sarana pembelajaran online/daring ialah komputer, smartphone, maupun laptop. Perkembangan teknologi di era 4.0 ini menciptakan bayak aplikasi atau fitur-fitur yang digunakan sebagai sarana pembelajaran daring/online.
3. Kemampuan berkomunikasi interpersonal : Dalam ciri-ciri ini pelajar harus menguasai kemampuan berkomunikasi dan kemampuan interpersonal sebagai salah satu syarat untuk keberhasilan dalam pembelajaran daring. Kemampuan interpersonal dibutuhkan guna menjalin hubungan serta interaksi antar pelajar lainnya. Sebagai makhluk sosial tetap membutuhkan interaksi dengan orang

lain meskipun pembelajaran online dilaksanakan secara mandiri. Maka dari itu kemampuan interpersonal dan kemampuan dalam komunikasi harus tetap dilatih dalam kehidupan bermasyarakat.

4. Berkolaborasi : memahami dan memakai pembelajaran interaksi dan kolaborasi. Pelajar harus mampu berinteraksi antar pelajar lainnya ataupun dengan dosen pada sebuah forum yang telah

Dalam pembelajaran daring dibutuhkan sarana dan prasarana, berupa laptop, komputer, smartphone, dan bantuan jaringan internet. Selain sarana dan prasarana, seorang guru juga harus mampu menyesuaikan dengan keadaan siswa. Wulandari (2018) mengemukakan bahwa “guru harus mampu mengembangkan profesi pendidik serta menjalankan tugasnya dengan menyesuaikan kebutuhan siswa serta materi pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman.” Pada tahun 2018 sebanyak 62,41% penduduk Indonesia telah memiliki telepon selular dan 20,05% rumah tangga yang memiliki komputer (BPS, 2019).

Data ini sangat relevan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa meskipun ada siswa yang belum memiliki laptop, tapi hampir semuanya telah memiliki smartphone. Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa banyak pelajar yang menggunakan laptop dan smartphone dalam pembelajaran. Kemampuan laptop dan telepon pintar untuk mengakses internet memungkinkan pelajar untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dalam bentuk konferensi video maupun yang dilaksanakan dalam kelas-kelas online menggunakan layanan aplikasi pembelajaran yang tersedia secara online (Kay & Lauricella dalam Firman & Sari, 2020:83).

Namun pembelajaran yang dilakukan secara daring ini merupakan satu-satunya solusi untuk menekan penyebaran covid 19. Covid 19 merupakan penyakit yang sangat mudah terjadinya penyebaran, dimana virus ini secara khusus menyerang sistem pernafasan manusia (Rothan dan Byrareddy, 2020). Pengendalian penyakit menular dapat dilakukan dengan meminimalisir kontak antara orang yang terinfeksi dengan orang yang rentan ditulari (Caley, Philp, & Mccracken, 2008).

Menjaga jarak untuk mengurangi kontak fisik yang berpotensi menularkan penyakit dikenal dengan istilah social distancing (Bell, et al., 2006). Dalam

pembelajaran daring, siswa merasa lebih nyaman untuk bertanya dan mengemukakan pendapat dalam forum yang dilaksanakan secara online (Firman & Sari, 2020:84). Kuo et al (2014) menyatakan bahwa pembelajaran online lebih mengarah pada student centered sehingga mampu memunculkan tanggung jawab dan otonomi mahasiswa dalam belajar. Sehingga membuat siswa lebih mampu menumbuhkan kemandirian dalam belajar.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari analisis jurnal dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu sebagai berikut :

1. Keterampilan bertanya guru sekolah dasar pada pembelajaran berbasis daring/e-learning dapat meningkatkan keterampilan bertanya para siswa dan siswi untuk menunjang proses pembelajaran di era covid 19
2. Dengan secara keseluruhan pada aspek – aspek keterampilan bertanya pada pembelajaran berbasis daring sangat didukung antusias oleh guru para siswa.

B. Saran – saran

1. Perlunya kerja sama antara konselor dan orang tua dalam tercapainya tujuan pembelajaran di masa pandemi.
2. Orang tua mendampingi anak untuk belajar di rumah dan beradaptasi pada masa pandemi.

Daftar Pustaka

- Aji, R,H,S. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM; Jurnal Sosial & Budaya Syar-i*. Vol. 7 No. 5. FSH UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
- Binham, R. (2012). 7 Ciri Guru Kreatif. (Online). Tersedia di: <https://www.kompasiana.com/binham/551258bea333115757ba8301/7-ciri-guru-kreatif>. Diakses pada: 15 September 2020.
- Dewantoro, H. (2017). Pengertian Kreativitas Belajar Menurut Para Ahli. (Online). Tersedia di: <https://silabus.org/pengertian-kreativitas-belajar/>. Diakses pada 15 September 2020.
- Hidayat, A. (2012). Metode Penelitian Kualitatif. (Online). Tersedia di: <https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-kualitatif.html>. Diakses pada: 20 September 2020.
- Mawardi, A,D. (2012). Jenis-Jenis Media Pembelajaran. (Online). Tersedia di: <https://www.asikbelajar.com/jenis-jenis-media-pembelajaran/>. Diakses pada: 20 September 2020.
- Nurkhayati dan Santi. (2017). Pengaruh Model Tematik Terhadap Kreativitas Guru dalam Mengajar di Sekolah Dasar Negeri Jagakarsa 09 Pagi. *Jurnal Ilmiah PGSD. Vo. 1 No. 2*.
- Sihab, R,F. (2016). Kreativitas dalam Psikologi Pendidikan. (Online). Tersedia di: <https://sites.google.com/a/mhs.uinjkt.ac.id/rezafathurahman/kreativitas>. Diakses pada 20 September 2020.
- Sutopo, A.H. (2012). *Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Zakky. (2020). Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum. (Online). Tersedia di: zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/. Diakses pada: 20 September 2020.

**Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengusul Riwayat Hidup
Ketua Pengusul Biodata Ketua Peneliti**

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Iis Aprinawati, S.Pd., M.Pd
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Jabatan Fungsional	Lektor / III.c
4.	NIP	096.542.136
5.	NIDN	1022048902
6.	Tempat Tanggal Lahir	Pekanbaru, 22 April 1989
7.	E-mail	aprinawatiis@gmail.com
8.	No. Telepon/Hp	081275668686
9.	Alamat Kantor	Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang Kampar - Riau
10.	No. Telepon/Faks	(0762) 216777, Fax (0762) 216777
11.	Lulusan yang Telah Dihilangkan	S1 = 3 orang, S2 = - orang
12.	Mata Kuliah yang Diampu	1. Pendidikan Bahasa dan Indonesia di Kelas Rendah 2. Pendidikan Bahasa dan Indonesia di Kelas Tinggi 3. Pedagogika

B. Riwayat Pendidikan

Uraian	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Riau	Universitas Pendidikan Indonesia	
Bidang Ilmu	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Pendidikan Dasar	
Tahun Masuk-Lulus	2007-2011	2012-2014	
Judul Skripsi / Tesis/ Disertasi	Penerapan Teknik Parafrase untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi bebas siswa kelas V SDN 013 Tampan Kota Pekanbaru	Pengaruh Model Pembelajaran Sinektik terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Menulis Puisi Bebas Siswa Kelas V SDN 05 Soka Kota Bandung	
Nama Pembimbing	1. Drs. Hamizi, S.Pd 2. Otang Kurniaman, M.Pd	1. Prof. Dr. H. Dadang Sunendar, M.Hum 2. Baharudin Musthafa, M.A, P.Hd	

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir (Bukan Skripsi, Tesis, dan Disertasi)

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1				
2				

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2016	Pembahasan Ujian Nasional Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 016 Bangkinang Kota	Pribadi	Rp. 6000.000
2	2017	Pelatihan Model-model Pembelajaran Sastra Bagi Guru SD Kelas Tinggi dan SD 001 Kuok	Pribadi	Rp. 3000.000
3	2018	Pelatihan Metodologi Penelitian untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru SDN 006 Langgini Bangkinang Kota	Pribadi	Rp. 3000.000

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	2017	Pengaruh Model Pembelajaran Sinematik Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Bebas Siswa Sekolah Dasar Negeri 55 Pekanbaru	Jurnal Basicedu	Volume. 1, Nomor. 28, April 2017
2	2017	Peningkatan Keterampilan Memerankan Tokoh dengan Menggunakan Metode Sosiodrama Siswa Kelas V SD Negeri 024 Kota Pekanbaru	Jurnal Basicedu	Volume 2, Nomor 15, Oktober 2017
3	2018	Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Kelas 1 SDN 001 Bangkinang	Jurnal Lembaran Ilmu Pendidikan	Volume.1, Nomor 7, Maret 2017

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Persentation*) dalam 5 Tahun

No	Nama Temu Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel	Waktu dan Tempat
1			
2			

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				
2				

H. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/ Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1				
2				

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/ Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya	Tahun	Tempat Penera pan	Respon Masyarakat
1				
2				

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya.

Bangkinang, 25 September 2020
Ketua Penelitian

Iis Aprinawati, M.Pd
NIP.TT. 096.542