



## **Melatih Keterampilan Komunikasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Wawancara Kelas 3 MIN 1 Banyumas**

**Wahid Bayu Permana<sup>1✉</sup>, Abdul Wachid Bambang Suharto<sup>2</sup>**  
Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, Indonesia<sup>1,2</sup>  
e-mail : [kendrasyahimna@gmail.com](mailto:kendrasyahimna@gmail.com)<sup>1</sup>, [abdulwachidbs@uinsaizu.ac.id](mailto:abdulwachidbs@uinsaizu.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Keterampilan berkomunikasi menjadi satu bagian kunci yang perlu dimiliki oleh siswa. Pengembangan kemampuan ini dapat dilakukan melalui beragam metode dan strategi, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi wawancara. Melalui praktik terbaik ini, digunakanlah model pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi dengan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam materi wawancara pelajaran Bahasa Indonesia. Penugasan video sebagai model ini memberikan kesempatan besar bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Mereka didorong untuk melakukan riset, melatih keterampilan berkomunikasi lisan dan visual, serta mengasah kreativitas mereka. Hasil dari penerapan praktik terbaik ini menunjukkan bahwa pengalaman tersebut berhasil mengatasi beberapa tantangan dalam pembelajaran yang dihadapi siswa. Dengan pendekatan ini, para siswa merasa penggunaan metode tersebut dalam pembelajaran bisa meningkatkan pemahaman dan pengalaman pribadi mereka, serta meningkatkan keterampilan komunikasi mereka.

**Kata Kunci:** Komunikasi, Bahasa Indonesia, Wawancara, PjBL

### **Abstract**

*Communication skills are a key part that students need to have. Developing this ability can be done through various methods and strategies, including learning Indonesian, especially in interview material. Through this best practice, a project-based learning model that is integrated with information and communication technology (ICT) is used in the Indonesian language lesson interview material. This video assignment as a model provides a great opportunity for students to improve their communication skills. They are encouraged to conduct research, practice oral and visual communication skills, and hone their creativity. The results of implementing these best practices indicate that the experience was successful in overcoming several learning challenges faced by students. With this approach, students feel that using this method in learning can increase their understanding and experience, as well as improve their communication skills.*

**Keywords:** Communication, Indonesian, Interview, Project-based Learning (PjBL)

Copyright (c) 2024 Wahid Bayu Permana, Abdul Wachid Bambang Suharto

✉ Corresponding author :

Email : [kendrasyahimna@gmail.com](mailto:kendrasyahimna@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6746>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Kemampuan berkomunikasi merupakan keahlian penting dalam era globalisasi. Kemampuan berkomunikasi yang baik menjadi kunci utama untuk meraih kesuksesan dalam berbagai bidang kehidupan. Kemampuan komunikasi sebaiknya mencakup berbagi gagasan, mengajukan pertanyaan, menjelaskan ide, dan mendukung argumen. Komunikasi yang efektif harus menjadi bagian integral dari dinamika kelas. Siswa perlu didorong untuk secara aktif menyampaikan dugaan, bertanya, dan menuliskan solusi serta ide-ide mereka (Astuti & Leonard, 2015).

Namun, berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian terdahulu, terdapat fakta yang menunjukkan bahwa kemahiran berkomunikasi siswa di Indonesia, terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia, masih kurang memadai. Dapat dilihat dari jumlah siswa yang mengalami kesulitan yang cukup besar berkomunikasi secara efektif, terutama dalam konteks wawancara. Rendahnya kemampuan komunikasi siswa dalam materi wawancara bisa memiliki konsekuensi buruk pada berbagai bidang kehidupan mereka, seperti kesulitan dalam mengikuti proses belajar mengajar, kurangnya kesempatan kerja, dan kesulitan dalam membangun hubungan sosial.

Wagner dan Change Leadership Group dari Universitas Harvard menyatakan bahwa untuk mengatasi tantangan-tantangan yang muncul di abad ke-21 siswa perlu menguasai tujuh keterampilan esensial. Ini termasuk kemampuan berpikir secara kritis dan menyelesaikan masalah, bekerja sama dan memimpin, serta keterampilan adaptasi, inisiatif dan jiwa kewirausahaan, keterampilan komunikasi yang berdaya guna baik dalam komunikasi lisan maupun tulisan, Keterampilan akses dan analisis informasi, serta memiliki keingintahuan dan daya kreasi (Zubaidah, n.d.). Dengan cara ini, guru memiliki peran yang krusial dalam memajukan kreativitas siswa dengan cara merangsang, mengenali, dan memajukan potensi kreatif mereka. Meskipun, mendidik tentang kemampuan berkreasi memerlukan pendekatan yang sama seperti mengajarkan metakognisi, yang membutuhkan lingkungan belajar yang mendukung untuk memfasilitasi pertumbuhan kreativitas siswa.

Pendidikan Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar memegang peran penting dalam pengembangan keterampilan komunikasi siswa. Lebih dari sekadar mengajarkan tata bahasa dan kosakata, mata pelajaran ini memberi pembelajaran kepada siswa tentang bagaimana berinteraksi dengan efisien, baik dalam komunikasi verbal maupun tulisan, dengan memanfaatkan bahasa Indonesia dengan benar. Efek dari pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap kemampuan komunikasi siswa dapat diamati melalui berbagai studi.

Salah satu contoh penelitian relevan adalah penelitian oleh Khairunnisa Handayani yang berjudul *Mengasah Keterampilan Komunikasi Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana pembelajaran Bahasa Indonesia dapat membantu meningkatkan kemampuan komunikasi siswa di tingkat Sekolah Dasar (Handayani, 2023). uah penelitian lain yang dilakukan oleh Lutfia Rosidah dan rekan-rekannya berjudul "*Penerapan Model Picture And Picture* untuk Meningkatkan Keaktifan Keterampilan Berbicara dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Madrasah Ibtidaiyah." Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan menggambarkan metode peningkatan keaktifan dalam keterampilan berbicara dengan menggunakan *Model Picture and Picture* (Rosidah et al., 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Cecep Wahyu Hoerudin dengan judul "*Penerapan Metode Student Facilitator And Explaining* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa" bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan metode *Student Facilitator and Explaining* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai langkah untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa (Hoerudin, n.d.). Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Apriani Riyanti bertujuan untuk memahami peningkatan kemampuan berbicara dalam konteks wawancara dengan menerapkan pendekatan kooperatif pada mata kuliah Bahasa Indonesia di Universitas Binawan selama semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 (Febrianto, 2020). Penelitian oleh Mufidatul Khusna dan rekan-rekannya menunjukkan bahwa terdapat empat keterampilan berbicara yang diajarkan, meliputi wawancara, bermain peran atau drama, pidato, dan diskusi

kelompok. Keempat keterampilan berbicara tersebut terintegrasi dalam materi pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI SD (Khusna et al., n.d.). Kelima penelitian di atas menegaskan bahwa masih adanya hal yang kurang atau belum ideal sehingga ada upaya-upaya yang dilakukan. Dengan demikian jelaslah penting kajian-kajian yang membahas tentang kemampuan berkomunikasi siswa jenjang sekolah dasar untuk menemukan formula yang cocok untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa.

Berdasarkan pengamatan awal di kelas 3 MIN 1 Banyumas terkait pembelajaran Bahasa Indonesia dalam topik wawancara, ditemukan bahwa pemanfaatan ICT (TIK) masih belum optimal. Maka, diperlukan sebuah rancangan baru untuk meningkatkan keterlibatan serta penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Untuk lebih memahami masalah yang ada, penulis melakukan wawancara dengan empat wali kelas 3, yakni guru kelas 3 di MIN 1 Banyumas. Hasil dari proses wawancara menunjukkan bahwa siswa menghadapi tantangan dalam keterampilan komunikasi dan memiliki tingkat kreativitas yang rendah.

Problem lemahnya ketrampilan komunikasi siswa pada siswa kelas 3 tersebut menjadi satu permasalahan yang harus diselesaikan oleh guru kelas 3. Berdasarkan hasil wawancara, dapat diketahui bahwa permasalahan tersebut dapat ditangani dengan proyek yang memanfaatkan media sosial sebagai media untuk mengembangkan dimensi kreatif siswa. Guru menjadikan media sosial sebagai media untuk melaksanakan proyek membuat video wawancara yang dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dari uraian sebelumnya, peneliti merasa tertarik untuk menentukan judul yang sesuai, yakni “Mengasah Kemampuan Komunikasi Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Wawancara Kelas 3 MIN 1 Banyumas” Dengan tujuan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan, serta untuk meningkatkan partisipasi, kreativitas, dan motivasi peserta didik, serta mengembangkan keterampilan yang dimiliki oleh mereka, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi metode-metode pembelajaran yang paling efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, khususnya dalam konteks materi wawancara dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

## **METODE**

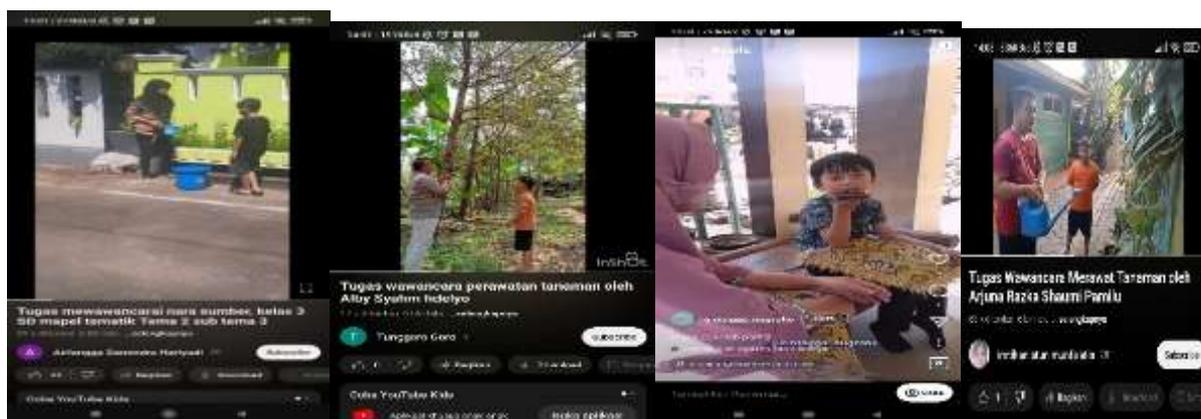
Pengalaman ini mencerminkan upaya Penulis menggunakan praktik terbaik untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan dalam hal mengelola proses pembelajaran bagi siswa kelas 3 Umar Bin Khattab MIN 1 Banyumas. Tujuan dari praktik terbaik ini adalah untuk meningkatkan pemahaman materi, keterampilan komunikasi, dan tingkat kreativitas siswa. Pendekatan yang digunakan mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: dalam tahap perencanaan, proses dimulai dengan melakukan pemetaan terhadap materi. Ini didasarkan pada studi dokumentasi, observasi, dan wawancara dengan stakeholder seperti Para pendidik, kepala sekolah, murid, dan wali murid. Langkah selanjutnya adalah belajar mengenai model pembelajaran baru, memilih model, metode, dan media pembelajaran yang akan digunakan. Kemudian, dilaksanakan praktik atau implementasi pembelajaran inovatif sesuai dengan rencana dan jadwal yang telah disusun dan ditetapkan. Pada tahap pelaksanaan, beberapa tindakan dilakukan, termasuk menetapkan materi yang akan digunakan dalam kegiatan praktek wawancara. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil pelaksanaan untuk melakukan perbaikan program ekstrakurikuler yang telah ditetapkan serta mencapai pencapaian prestasi yang diinginkan. Proses evaluasi dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai masukan dari pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan. Harapannya, melalui pelaksanaan kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi terhadap kegiatan praktek wawancara, dapat lebih meningkatkan keterampilan komunikasi dan kreativitas siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Para siswa sangat antusias dan senang membuat karya yang nantinya akan mereka publikasikan lewa jejaring sosial. Respon siswa ini seakan ikut menegaskan bahwa mereka memang bisa belajar dengan melibatkan teknologi/ media sosial. Sebelum dilaksanakan kegiatan PjBl yang terintegrasi ICT para siswa kurang bergairah pada pembelajaran seni, karena model pembelajaran yang monoton artinya model yang dipakai belum memanfaatkan media sosial sebagai presentasi hasil karya siswa. Akibatnya motivasi belajar siswa lemah dan siswa menjadi pribadi yang cenderung pasif dalam belajar. Sebelum menggunakan model ini (PjBL) siswa kurang aktif, kurang komunikatif, menjadi bisa menjelaskan proses secara lugas, dan lebih percaya diri.



**Gambar 1. Proses Proyek Siswa Dan Link Video Dari Proyek Wawancara Yang Terintegrasi Dengan ICT**

Setelah guru menyelenggarakan kegiatan PjBL dengan memanfaatkan media sosial semangat atau motivasi belajar mulai tumbuh dan berkembang. Siswa selalu ingin membuat karya di sekolah dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Secara personal, kreativitas pada anak juga mulai berkembang. Mereka begitu antusias merasa tertantang dengan proyek-proyek baru.

Deskripsi di atas menunjukkan bahwa siswa kelas 3 MIN 1 Banyumas sudah memiliki ciri kreativitas non kognitif, yaitu memiliki motivasi belajar yang kuat serta bisa menjadi pribadi yang kreatif. Sedangkan keberhasilan siswa dalam mengembangkan kreativitasnya setelah mengikuti kegiatan PjBL yang mengintegrasikan media sosial/ ICT terbukti semua anak bisa menghasilkan produk video yang diproyeksikan oleh guru; dan anak-anak bisa menghasilkan produk video suai dengan waktu yang telah dijadwalkan. Adapun ciri kreativitas kognitifnya dapat dilihat pada beberapa aspek:

1. Mereka dapat menggunakan media sosial atau ICT untuk mencari solusi alternatif, dari mengumpulkan dan menganalisis informasi, serta merancang strategi penyelesaian proyek yang inovatif. Hal ini ditunjukkan dengan produk video yang dihasilkan. Produk yang dibuat siswa menjadi variatif dan berbeda dari sisi narasumber dan jenis tumbuhan. Siswa dapat secara fleksibel mendesain dan menghasilkan video karena mereka diberi kebebasan oleh guru untuk membuatnya.
2. Siswa menggunakan kreativitas kognitif mereka untuk mengevaluasi informasi yang ditemukan melalui media sosial, mengidentifikasi kekurangan atau kelemahan dalam pendekatan yang ada. Bahkan ditemukan anak yang membuat video dengan langkah-langkah yang berbeda dengan siswa lainnya dan Guru membiarkannya dan hasilnya anak tetap bisa menghasilkan produk yang ditugaskan kepadanya. Hal tersebut telah menunjukkan adanya rasa ingin tahu dalam diri anak saat mengerjakan proyek sehingga mereka mencari referensi melalui berbagai sumber secara mandiri.
3. Siswa dapat menggunakan teknologi dan media sosial untuk menghasilkan ide-ide baru, membuat desain atau alur cerita yang unik, dan mengekspresikan gagasan mereka secara kreatif. guru memberikan

kebebasan kepada anak untuk berkreasi membuat variasi pada produk video yang dibuatnya. Variasi-variasi tersebut kemudian bisa menghasilkan sisi orisinalitas pada produk siswa. Selain itu siswa lebih bijaksana dalam menggunakan media sosial untuk hal-hal positif, Siswa akan Kreatif menciptakan konten-konten yang positif. Siswa menyadari penggunaan seluler secara bijaksana dan bermanfaat.

Kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara efektif melalui media sosial juga dapat mencerminkan kreativitas kognitif mereka dalam menyampaikan gagasan secara persuasif dan menarik. Penggunaan model ini telah bisa menstimulasi pola komunikasi yang baik dan efektif pada siswa. Terbukti pada kolaborasi siswa dengan orang tua, dalam pembuatan video proses pembuatan proyek dan unggah hasil di media sosial. Pengalaman langsung siswa dalam penggunaan teknologi seluler secara bijaksana menstimulasi anak menjadi semakin tertantang dengan proyek-proyek baru.

## **Pembahasan**

### **Konsep Model Pembelajaran**

Pengembangan dimensi kreatif pada siswa kelas 3 MIN 1 Banyumas. dilakukan dengan memanfaatkan media sosial/ ICT sebagai proyek praktik wawancara bagi siswa kelas 3 Umar MIN 1 Banyumas , PjBL dijadikan sebagai salah satu strategi dalam mengembangkan dimensi kreatif pada siswa. Proyek membuat video wawancara dengan pemanfaatan ICT/ media sosial untuk mengembangkan kreativitas siswa salah satu alternatif model yang layak diaplikasikan pada saat ini.. Harapannya, dengan memanfaatkan media sosial atau ICT, dimensi keaktifan, keterampilan komunikasi, dan kreativitas siswa kelas 3 dapat ditingkatkan. Hal ini karena dimensi kreatif merupakan salah satu elemen penting dalam penerapan pembelajaran berbasis proyek (PJBL). Model ini menekankan peran siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran, dengan tujuan utama untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

Berdasarkan deskripsi di atas maka pada dasarnya tulisan ini ditujukan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media sosial / ICT sebagai media pengembangan dimensi ketrampilan komunikasi dan dimensi kreatif dalam mengajar Bahasa Indonesia kepada siswa kelas 3 di MIN 1 Banyumas.

### **Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis ICT pada Materi Wawancara**

Menurut B.S. Bloom, tujuan pendidikan harus mempertimbangkan tiga domain yang berkaitan dengan siswa yaitu domain berpikir (kognitif), domain nilai atau sikap (afektif), dan domain keterampilan (psikomotorik). Dalam konteks pembelajaran, peran guru adalah untuk memfasilitasi peningkatan kualitas pendidikan dengan menekankan pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Ketiga aspek pembelajaran ini saling terkait dan memiliki kepentingan yang sama. Dalam pembelajaran yang efektif, ketiga aspek tersebut harus diperhatikan dan dikembangkan secara bersama-sama (Ananda Aditya Sari Harahap et al., 2023).

Kontekstualisasi dalam kurikulum pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis ICT pada materi wawancara adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi Pelajaran dengan pengalaman kehidupan siswa secara nyata. Hal ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih bermakna dan relevan dengan kebutuhan dan minat siswa. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar ketika materi pelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata mereka. Siswa akan lebih mudah memahami konsep ketika mereka dapat melihat bagaimana konsep tersebut diterapkan dalam kehidupan nyata, Praktek wawancara merupakan salah satu kegiatan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi wawancara. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan komunikasi siswa dalam menyampaikan informasi dan menjawab pertanyaan secara lisan. Praktek wawancara merupakan kegiatan yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan soft skills siswa SD. Dengan melakukan praktek wawancara secara berkala, diharapkan siswa dapat menjadi komunikator yang handal dan mampu beradaptasi dengan berbagai situasi.

### **Model PjBL Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Menurut Saefuddin pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan perhatian siswa pada kegiatan pencarian informasi, perencanaan, desain, dan evaluasi terhadap pembuatan proyek teknologi (Usman et al., 2023). Penggunaan jejaring sosial memungkinkan siswa untuk berbagi informasi dan kreativitas mereka dengan sesama siswa, guru, dan masyarakat secara luas. Mereka dapat menggunakan platform media sosial untuk mempublikasikan karya mereka, serta mendapatkan umpan balik dan apresiasi dari orang lain. Hal ini dapat meningkatkan tingkat kepercayaan diri, dan motivasi siswa mengembangkan bakat komunikasi mereka. Kemahiran berbahasa memiliki peran yang sangat penting dalam berkomunikasi dengan siapa pun, memastikan lancarnya diskusi mengenai topik tertentu. Keterangannya yang jelas mempermudah pemahaman serta tujuan dari percakapan. Keterampilan berbicara merujuk pada kemampuan seseorang Kepada orang lain dengan cara yang jelas dan dapat dimengerti dalam mengekspresikan ide, pendapat, informasi, atau pesan kepada orang lain dengan cara yang mudah dipahami. (Riyanti, n.d.)

Strategi pengembangan yang bisa ditempuh yaitu guru memilih tema atau topik yang relevan dengan kehidupan nyata siswa dan sesuai dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia yaitu Wawancara dengan topik merawat tumbuhan dengan narasumber dengan profesi tertentu dan orang tua yang sudah paham dengan perawatan tumbuhan Selanjutnya dalam pembelajaran Guru menggunakan media pembelajaran yang kontekstual, seperti video, gambar, artikel berita, dan simulasi, untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. Guru memberikan tugas yang kontekstual kepada siswa, seperti mewawancarai orang tua tentang topik merawat tumbuhan atau tanaman. Dan terakhir menerapkan pembelajaran berbasis proyek di mana siswa bekerja sama dalam menyelesaikan proyek yang terkait dengan materi pelajaran wawancara. Dengan demikian integrasi ICT dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan inovatif bagi siswa.

### **Langkah Implementasi**

Langkah-langkah yang dilakukan dalam memanfaatkan *media sosial* sebagai media pengembangan kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 3 MIN 1 Banyumas antara lain:

Pertama, menyusun RPP dan menyiapkan modul ajar yang telah dibuat dengan materi wawancara Tema 2 “Menyayangi Hewan Dan Tumbuhan” termasuk menyiapkan bahan dan media pembelajaran, mempersiapkan ruang kelas, menyusun rencana waktu, pastikan waktu yang ditentukan mencukupi untuk siswa memahami konsep dan melaksanakan kegiatan praktik., mempersiapkan evaluasi dan penilaian baik formatif maupun sumatif, mengidentifikasi tantangan dan solusi yang mungkin ada selama pembelajaran, menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan, berkomunikasi dengan siswa dan orang tua

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi wawancara pada kelas 3 SD/MI disusun dengan memperhatikan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang terkait serta menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas 3 MIN 1 Banyumas dalam hal ini adalah PjBL. Langkah-langkah Pembelajaran dimulai dari Pendahuluan (5 menit) yaitu dengan Guru menyapa siswa dan menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini. Langkah kedua, Implementasi Pembelajaran atau kegiatan inti (60 menit) Implementasi pembelajaran dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu: 1) kegiatan pengenalan, dimana pada kegiatan ini siswa dikenalkan tentang wawancara melalui modul dan praktek. Selanjutnya Guru memilih tema wawancara yang sesuai dengan materi pembelajaran yaitu cara merawat tumbuhan pada tema 2. Siswa diajak mengamati praktek wawancara antara guru dan siswa,



**Gambar 2. Guru Memberikan Panduan Kepada Siswa**

Guru memberikan panduan kepada siswa tentang cara menyusun pertanyaan, mendengarkan dengan seksama, dan memberikan jawaban yang informatif. Selanjutnya siswa pada kelompok pewawancara mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang ingin diajukan.

Kemudian, guru memisahkan siswa menjadi dua grup dan bertukar peran. Kelompok pertama sebagai pewawancara dan kelompok kedua sebagai orang yang diwawancarai.



**Gambar 3. Siswa Bermain Peran dan Bertukar Peran**

Siswa bertukar peran, sehingga siswa di kelompok pewawancara menjadi orang yang diwawancarai dan sebaliknya. Setiap siswa di kelompok pewawancara berpasangan dengan siswa di kelompok orang yang diwawancarai.



**Gambar 4. Pewawancara /Siswa Mengajukan Pertanyaan Kepada Guru Olah Raga sebagai Narasumber**

Pewawancara/siswa mengajukan pertanyaan kepada orang yang diwawancarai sesuai dengan panduan yang telah diberikan oleh guru. Orang yang diwawancarai menjawab pertanyaan dengan seksama dan memberikan informasi yang jelas dan lengkap. Guru mengamati dan memberikan umpan balik: Guru mengamati jalannya wawancara dan memberikan umpan balik kepada siswa setelah wawancara selesai.

Langkah ketiga, Penutup dan penugasan (15 menit). Guru memfasilitasi diskusi singkat tentang pengalaman praktik wawancara dan apa yang telah mereka pelajari. Guru memberikan apresiasi dan respons positif kepada siswa atas usaha dan kreativitas mereka.



**Gambar 5. Guru Memimpin Diskusi Kelas Tentang Pengalaman Wawancara yang Telah Dilakukan Oleh Siswa dan Guru Menyimpulkan Manfaat Praktek Wawancara Bagi Siswa**

Terakhir guru memberikan tugas rumah yaitu guru memberikan tugas membuat video wawancara tentang cara merawat tumbuhan. Sebelumnya guru dan siswa telah menyepakati pengumpulan tugas proyek dalam durasi waktu satu minggu, guru juga telah melakukan komunikasi dengan wali murid tentang proyek siswa yang mungkin akan melibatkan wali murid dalam pendampingan pembuatan proyek.

## **SIMPULAN**

Dengan memanfaatkan teknologi untuk membuat video wawancara, anak-anak kelas 3 SD dapat mengembangkan keterampilan berbicara, mendengarkan, dan berpikir kritis secara lebih menyeluruh. Proses pembuatan video wawancara memungkinkan mereka untuk merencanakan pertanyaan, menyusun narasi, dan berlatih ekspresi wajah serta intonasi suara yang sesuai. Selain itu, melalui penggunaan kamera dan mikrofon, mereka dapat mengasah keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat elektronik. Dengan menciptakan video wawancara, anak-anak dapat mengeksplorasi berbagai topik, memahami sudut pandang orang lain, dan berbagi pengetahuan dengan teman sekelas atau bahkan dengan publik secara lebih luas. Kesempatan ini dapat meningkatkan Keyakinan diri mereka saat berbicara di hadapan orang lain atau kamera dan meningkatkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi secara efektif. Dengan demikian, melalui praktik wawancara yang memanfaatkan teknologi dalam bentuk video, anak-anak kelas 3 SD dapat memperoleh pengalaman yang berharga dalam mengembangkan berbagai keterampilan bahasa Indonesia dan keterampilan teknologi yang penting di era digital ini.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi wawancara Kelas III di MIN 1 Banyumas dengan menggunakan model PjBL yang memanfaatkan ICT atau media sosial disampaikan terima kasih kepada pihak-pihak terkait dan rekomendasi berikut:

1. Sekolah

Kepala MIN 1 Banyumas hendaknya memberikan pengarahan kepada guru kelas lainnya untuk ikut menyelenggarakan pembelajaran proyek (Project-Based Learning/PjBL) karena menghasilkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) pada siswa. PjBL melibatkan peserta didik dalam proyek atau tugas yang lebih mendalam dan kompleks, mendorong mereka berpikir kritis, menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan yang kompleks. Dukungan yang baik dari sekolah, seperti menyediakan fasilitas yang memadai dan memberi kesempatan kepada penulis untuk berbagi praktik terbaik, akan meningkatkan pemahaman guru lain tentang PjBL yang terhubung dengan teknologi informasi dan komunikasi.

## 2. Guru

Guru sebaiknya tidak hanya membatasi pengajarannya dengan mengikuti kurikulum standar dari buku teks, tetapi harus berani menciptakan metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kebutuhan dan latar belakang siswa, serta situasi sekolah mereka. Tindakan ini akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan berarti bagi siswa. dan ini akan membantu siswa melihat keterkaitan antara pembelajaran dengan dunia nyata mereka, salah satunya pembelajaran yang terintegrasi atau berbasis ICT. Guru dapat memanfaatkan berbagai alat dan aplikasi ICT untuk meningkatkan pembelajaran. Misalnya, menggunakan presentasi multimedia, video, simulasi, atau perangkat lunak pembelajaran interaktif. ICT dapat membantu menggambarkan konsep yang sulit, memperkaya pengalaman belajar siswa, dan memfasilitasi kolaborasi antara siswa.

## 3. Siswa

Mengunggah tugas membuat video ke jejaring sosial untuk fase anak usia kelas 3 merupakan sesuatu pengalaman yang tidak biasa dan berpeluang pada siswa untuk memamerkan karya seni mereka kepada audiens yang lebih luas. Mereka dapat berbagi kreativitas dan keahlian mereka dengan teman, keluarga, dan bahkan orang asing yang memiliki minat serupa. Hal ini dapat memberikan kepuasan dan rasa bangga atas hasil kerja keras mereka. Melalui jejaring sosial, siswa dapat menerima umpan balik dan apresiasi atas karya mereka. Orang lain dapat memberikan komentar positif, memberikan pujian, atau memberikan saran konstruktif yang dapat membantu siswa dalam pengembangan keterampilan seni mereka.

## 4. Wali murid

Wali murid MIN 1 Banyumas dapat berperan dalam menyiapkan sarana prasarana membuat proyek video. Alangkah lebih baiknya juga hasil karya anak disimpan dalam file khusus sebagai wujud penghargaan terhadap karya anak. Wali murid lebih intensif dalam menjalin komunikasi yang baik dengan guru tentang PjBL, Wali murid memberikan dukungan dan dorongan kepada anak tentang manajemen waktu berdiskusi tentang proyek yang sedang mereka kerjakan serta mendorongnya untuk fokus. Terlibat dalam pemantauan kemajuan anak selama PjBL. Mendiskusikan proyek dan meminta mereka untuk menjelaskan proses dan hasil kerja mereka. Mendorong berpikir kreatif dan mendukung eksplorasi ide-ide baru, bereksperimen, mencoba pendekatan yang berbeda, melibatkan imajinasi dalam proyek. berani mengambil risiko dan menciptakan solusi atau produk yang orisinal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda Aditya Sari Harahap, Yasmin Salsabila, Nabila Fitria, & Nisaiy Darussakinah Harahap. (2023). Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar. *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 3(1). <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>
- Astuti, A., & Leonard, L. (2015). Peran Kemampuan Komunikasi Matematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2). <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.91>
- Febrianto, M. V. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Wawancara Dengan Model Make A Macth Di SDN 5 Olean. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 360. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.835>

- 4411 *Melatih Keterampilan Komunikasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Wawancara Kelas 3 MIN 1 Banyumas - Wahid Bayu Permana, Abdul Wachid Bambang Suharto*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6746>
- Handayani, K. (2023). *Mengasah Keterampilan Komunikasi Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar*. 08.
- Hoerudin, C. W. (n.d.). *Penerapan Metode Student Facilitator And Explaining Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa*.
- Khusna, M., Rahmawati, D., Karimah, S., Hardhini, G. K., & Sumadi, C. D. (n.d.). *Identifikasi Keterampilan Berbicara Yang Diajarkan Guru Kelas VI Sekolah Dasar*.
- Riyanti, A. (n.d.). *Peningkatan Keterampilan Berbicara dalam Berwawancara Mahasiswa Menggunakan Pendekatan Kooperatif pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia*.
- Rosidah, L., Humaeroh, I., & Setiabudi, D. I. (2024). *Penerapan Model Picture And Picture untuk Meningkatkan Keaktifan Keterampilan Berbicara dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Madrasah Ibtidaiyah*. 8(2).
- Usman, H., Idrus, N. A., & Hidayah, N. A. (2023). Pengaruh Model Pjbl (Project Based Learning) Terhadap Kreatifitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sbdp Materi Kerajinan Tangan Tulang Daun Di Kelas Iv Sd Inpres Bertingkat Mamajang I Kota Makassar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4970–4982.  
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9609>
- Zubaidah, S. (n.d.). *Keterampilan abad ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran*.