

PROSIDING

ISBN : 978-623-7571-37-7



**SEMINAR
NASIONAL
PENDIDIKAN
FKIP UNTAN
2021**

**Transformasi Pembelajaran dan Ilmu Pengetahuan
Untuk Mewujudkan Literasi Digital dan Ekonomi Kreatif**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA**



**SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN
FKIP UNTAN
2021**



UNTAN PRESS (Anggota IKAPI)
Jl. Daya Nasional, Kec. Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78124
Telp: 085828244999
Website: untanpress.untan.ac.id Email: untanpress@untan.ac.id



PROSIDING

**SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA TAHUN 2021**

**“TRANSFORMASI PEMBELAJARAN DAN ILMU PENGETAHUAN UNTUK
MEWUJUDKAN LITERASI DIGITAL DAN EKONOMI KREATIF”**

Pontianak, 23 Oktober 2021

Penerbit :



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN
ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
TANJUNGPURA TAHUN 2021**

Susunan Kepanitiaan

Penanggung Jawab Umum : Prof. H. Martono, M.Pd
Penanggung Jawab Teknis : Sri Buwono, M.Si

Steering Committee : Dr. Hairida, M.Pd
Ketua Panitia : Uray Gustian, M.Or
Sekretaris Panitia : Dwi Riyanti, S.Pd, M.A, P.hD
Sekretariat : Nana; Cicilia Donalda; Mellisa
Humas dan Publikasi : Subarjo
Acara : Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M.Pd
Perlengkapan : Abeb, A.Md

Editor

Dr. Lily Thamrin, M.Ed
Rody Putra Sartika, M.Pd
Putri Tjia Anasi, M.Pd
Dwi Riyanti, M.A., Ph.Ds
Asriah Nurdini Mardiyahningsih, S.Si., M.
Pd., Ph.D
Astrini Eka Putri, M.Pd
Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M.Pd
Suhardi, S.Kom, M.TCSOL
Lusi, M.TCSOL
Tjen Veronica, M.TCSOL Haris
Firmansyah, M.Pd Muhammad
Musa Syarif, M.Pd Rio Pranata,
M.Pd
Andi Besse Tenriawaru, S.Pd., M.Pd.
Dr. Nurfadilah Siregar, M.Pd
Dian Miranda, S.Psi., M.A.
Mellisa
Cicilia Donalda
Nana

ISBN

978-623-7571-37-7

Penerbit

UNTAN PRESS
(Anggota IKAPI)
Jl. Daya Nasional, Kec. Pontianak Tenggara,
Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78124
Telp: 085828244999
Website: untanpress.untan.ac.id
Email: untanpress@untan.ac.id

Reviewer

Prof. Dr. Martono, M.Pd
Prof. Dr. H. Muhammad Asrori, M.Pd
Erlinawati, SH. M. AP
Prof. Dr. Mahdum, M.Pd
Prof. Dr. Junaidi H. Matsum, M.Pd
Dr. Hairida, M.Pd
Dr. Sesilia Seli, M.Pd
Dr. Y. Touvan Juni Samodra, M.Pd

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim. Alhamdulillah wa syukurillah saya ucapkan pada Allah Subhaanahuwataalaa yang telah memberikan limpahan nikmat, rahmat, berkat dan hidayah-Nya, sehingga Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Tanjungpura Tahun 2021 dapat diselesaikan oleh Tim Editor tepat pada waktunya. Shalawat dan salam kepada Nabiyullah Muhammad Shallallahu'alaihiwasallam yang telah menjadi risalah terbukanya jalan menuju Allah, semoga kita termasuk golongan yang mendapat syafaatnya. Aamiin.

Sebagai seorang pendidik, saya menyadari bahwa perkembangan zaman pada saat ini tidak lepas dari pengaruh perkembangan teknologi yang pastinya mempengaruhi dunia pendidikan maupun perekonomian. Dibutuhkan suatu pengetahuan dan pengalaman baru bagi para pendidik agar tidak tergerus oleh kemajuan teknologi yang sudah pasti tidak dapat dihindari. Untuk itu, pada kegiatan seminar yang diadakan FKIP Universitas Tanjungpura tahun ini mengangkat tema “Transformasi Pembelajaran dan Ilmu Pengetahuan untuk Mewujudkan Literasi Digital dan Ekonomi Kreatif”. Kegiatan ini diharapkan memberi wawasan kepada sivitas akademika dan masyarakat pada umumnya mengenai tantangan dan peluang pemanfaatan teknologi yang berdampak tidak hanya dalam pendidikan, tetapi juga dalam perekonomian. Dari hal tersebut juga diharapkan tercipta masyarakat digital yang dapat memaksimalkan segala potensi kemajuan teknologi dengan benar dan bijak. Selain itu, kegiatan seminar ini telah menghasilkan prosiding yang berisi kumpulan kajian ilmiah terkait pemanfaatan teknologi di era digital. Era digital menjadikan banyak hal ataupun informasi terhubung dengan cepat, mudah, dan tanpa batas ruang ataupun waktu. Arus informasi ini telah dimanfaatkan secara kreatif oleh para pendidik untuk mendukung segala sendi baik dalam pendidikan dan perekonomian yang tertuang dalam suatu karya tulis ilmiah yang dapat dinikmati oleh masyarakat luas. Karya yang ada tentunya merupakan suatu hal yang telah melewati proses penyuntingan terkait kesesuaian tema, isi, sumber pustaka, dan tentunya telah dilakukan peninjauan terkait tingkat plagiasi karya tersebut. Dengan demikian, prosiding yang ada di tangan pembaca saat ini dapat dinyatakan layak menjadi suatu karya ilmiah yang dapat dinikmati dan diambil manfaatnya.

Akhir kata, ucapan terima kasih saya sampaikan kepada berbagai pihak yang ikut serta secara langsung maupun tidak langsung telah membantu, sehingga kegiatan seminar ini dapat terselenggara dengan baik. Saya juga mengucapkan selamat dan sukses kepada para pemakalah yang telah berbagi sumbang pemikiran dalam kegiatan ini, semoga Seminar Nasional FKIP Universitas Tanjungpura Tahun 2021 menjadi wadah dan sarana bertukar informasi yang memperkaya pengetahuan untuk mewujudkan suatu budaya ilmiah. Demikian yang dapat saya sampaikan, semoga semua yang telah dilakukan oleh berbagai pihak bernilai ibadah di sisi Allah Subhanahuwataala. Aamiin.

Pontianak, 20 Oktober 2021

Dekan FKIP Universitas Tanjungpura

Prof. Dr. Martono, M.Pd

KATA PENGANTAR

TIM EDITOR SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan Prosiding Seminar Nasional Pendidikan ini bisa diselesaikan tepat pada waktunya. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan bekerja sama sehingga Tim Editor dapat menyelesaikan kumpulan artikel Seminar ini. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada para pemakalah yang telah berpartisipasi menyumbangkan artikel hasil penelitian dan pemikirannya sehingga menambah dan memperkaya substansi dari Seminar yang mengusung tema utama yaitu “Transformasi Pembelajaran dan Ilmu Pengetahuan Untuk Mewujudkan Literasi Digital dan Ekonomi Kreatif” dengan ruang lingkup Inovasi: Model, Media, Bahan Ajar, Assesmen dan Kebijakan; Inovasi Assesmen Edu preneurship dan Humaniora serta Saintek. Kami sangat terkesan dengan banyaknya pemakalah yang ikut serta dalam kegiatan Seminar Nasional ini. Kami berharap, semoga Seminar ini memberikan banyak manfaat kepada pembaca dalam menyajikan point-point penelitian dan pemikiran. Akhir kata, Kami sampaikan permohonan maaf apabila dalam penyusunan kumpulan abstrak artikel ini ada kesalahan, kekeliruan atau hal yang kurang sesuai dengan harapan pembaca. Kami juga mengharapkan masukan dan saran dalam perbaikan dan penyempurnaan selanjutnya. Terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pontianak, 21 Oktober 2021
Tim Editor

DAFTAR ISI

MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN UNTUK SISWA KELAS 8 BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN EDUCANDY	1
Agisna Niswatana	
PENGEMBANGAN KARAKTER <i>EDUPRENEURSHIP</i> MENUJU KEMANDIRIAN SEKOLAH METHODIST SUNGAI PINYUH	11
Krisman Panjaitan	
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK BERBASIS <i>HOTS</i> PADA MATA PELAJARAN PJOK KELAS X.....	23
Hadi Suhendro	
TANTANGAN PROGRAM KIAT GURU DALAM PEMBELAJARAN DI TENGAH PANDEMI COVID-19 DI SDN 06 BENTIANG	30
1Simson;2Marshudi;3Sulistyarini	
KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK BERBANTUAN PLATFORM VIDEO-SHARING PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH	38
Muhammad Al Azhari Tambunan	
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MURID KELAS 6 DENGAN MODEL PEMBELAJARAN SNOWBALL THROWING PADA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN.....	52
Hendra	
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR DI SEKOLAH DASAR NEGERI 62 BAYANG	62
Jakob Zeno	
EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TREFFINGER DAN MODEL GENIUS LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DITINJAU DARI KREATIVITAS SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG DI KELAS V SD NEGERI 71 PONTIANAK BARAT.....	69
Deti Seniati	
IMPLEMENTASI RANCANGAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SEKOLAH DASAR BERDASARKAN ETNOMATEMATIKA	77
Yosi Oktafianti	
PENGARUH PEER ASSESSMENT DALAM INOVASI ASESSMEN PEMBELAJARAN UNTUK MEWUJUDKAN LITERASI DIGITAL DAN EKONOMI KREATIF	90
Brigita Febrinda Inggriani	
DISCOVERY LEARNING MENGGUNAKAN <i>KODE TANGAN DAN SCAN QR CODE</i> MENGGALI POTENSI LOKAL MENUMBUHKAN KETERAMPILAN MENCIPTATEKS CERITA FABEL.....	99
Radiman	
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA POWERPOINT DI KELAS VI SEKOLAH DASAR NEGERI 13 PONTIANAK UTARA	109
Rahmi Hermansyah	
<i>TEACHING FACTORY</i> DALAM SEKOLAH VOKASI LINGKUP KEMENTERIAN KELAUTAN DAN PERIKANAN SEBAGAI PENERAPAN <i>EDUPRENEURSHIP</i>	115
Adityo Bayu Ariyadi	
PEMANFAATAN INTERNET OF THINGS PADA BIDANG PENDIDIKAN.....	128
Lazaro Kumala Dewi	
TEKS MULTIMODAL KETERAMPILAN ABAD KE-21 DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VII SEMESTER I	139
Tengku Lisa Vellia	

PENGLOLAAN PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS MASA PANDEMI COVID-19 DI SMPN 3 KUALA BEHE	149
Defirman	
PENGARUH PEMBELAJARAN DARING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI COVID-19 DI MAS AL HABIB SHOLEH BIN ALWI AL HADDAD SUNGAI AMBAWANG KUBU RAYA	159
Ahmadi	
PENGEMBANGAN BUKU AJAR DENGAN KONTEKS LOKAL SEBAGAI MATERI TAMBAHAN DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI BAHASA INGGRIS.....	168
Nining Ismiyani	
PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF DI PROGRAM SARJANA UNTUK MEMENUHI TUNTUTAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR-KAMPUS MERDEKA	183
Antonius Totok Priyadi	
PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN ASUHAN KEBIDANAN NEONATUS UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI KETERAMPILAN PRAKTIK MAHASISWA AKADEMI KEBIDANAN PANCA BHAKTI	191
Lisnawati	
PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN BERTANYA MENGGUNAKAN ALAT PERAGA KARTU BERTANDA DAN BERWARNA DI SD	206
Munir	
PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INTERNET.....	213
Veronika Narulita Debora	
PENGUNAAN PLATFORM DIGITAL DAN KENDALA DALAM PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19.....	223
Desi Indriyani	
RESPON SISWA TERHADAP KEBIJAKAN BANTUAN KUOTA DALAM PEMBELAJARAN DARING: STUDI KASUS DI SMA SANTO PAULUS PONTIANAK	229
Filianus Nasu Rusik	
PERAN PERPUSTAKAAN DALAM LITERASI DIGITAL MASYARAKAT	238
Ridha Sabda Utami	
KREATIVITAS GURU DALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN: (Studi Kasus di PAUD MTA Assalam) ..	247
Siti Nurjanah	
UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MENULIS TEKS DESKRIPSI BAHASA INDONESIA DI MASA PANDEMI MENGGUNAKAN MICROSOFT TEEMS.....	255
Marsiana Anggelina	
INOVASI PEMBELAJARAN PADA ERA COVID-19 DARI LURING KE DARING.....	263
Matsudi	
PEMANFAATAN <i>VIDEOSCRIBE-SPARKOL</i> SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN CERITA FABEL DI MASA PANDEMI COVID-19	277
Rizki Fadhilah	
TEKNOKULTUR SEBAGAI <i>DIGITAL SOCIETY</i> INTERELASI ANTARA HUMANIORA DAN SAINTEK	288
Agus Ikhsan	
PENILAIAN SIKAP DENGAN MENERAPAN SELF ASSESMENT DAN PEER ASSESMENT DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI MADRASAH ALIYAH.....	299
Ari Rizky Akbar	

PERAN GURU MENINGKATKAN EDU PRENEURSHIP DALAM MEWUJUDKAN LITERASI DIGITAL DAN EKONOMI KREATIF.....	311
Fariza	
PENGEMBANGAN WIRAUUSAHA KERAJINAN BERBASIS BUDAYA LOKAL PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DI MAS AL ADABIY PONTIANAK	318
Marsita Riandini	
INOVASI PEMANFAATAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI ERA REVOLUSI 4.0.....	327
Tri Febriyanti Putri	
PERAN SOFT SKILLS BAGI EDUPRENEURSHIP	337
Rizky l'malia Sari	
INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING (M-LEARNING) DALAM MENGEMBANGKAN HASIL BELAJAR LEBIH LANJUT SELAMA PANDEMI CORONA VIRUS.....	349
Hermawan	
<i>EDUPRENEURSHIP</i> SEBUAH KONSEP BARU ; Internalisasi Nilai – Nilai Kewirausahaan Sejak Sekolah Dasar Dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0 di SDIT AL KARIMA.....	360
Astuti	
MEDIA PEMBELAJARAN YANG DIGUNAKAN SAAT PANDEMI COVID-19 DI SMA KEMALA BHAYANGKARI KUBU RAYA.....	374
Dian Anggraini	
ADAPTASI KEBIASAAN BARU GURU SEKOLAH MENENGAH PERTAMA PADA MASA PANDEMI COVID-19	381
Kusnengsih	
PENGUNAAN BUKU ELEKTRONIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS VI SEKOLAH DASAR.....	389
Toyib Bikoir	
“ INOVASI PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISTIK UNTUK MEMBANGUN KARAKTER PESERTA DIDIK DI KELAS 5 SEKOLAH DASAR NEGERI 17 MODANG KECAMATAN TOBA”	401
Yopita Ita	
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MEMBACA DAN MENULIS PUISI MELALUI MEDIA AJAR CD INTERAKTIF PADA SISWA	413
Artha Jeane Claudya Amanda Kalalo	
PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPS PADA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 50 BAET KAWAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BERBASIS KOMPUTER.....	424
Diantus	
PENGEMBANGAN KELAYAKAN MEDIA BUKU SAKU ELEKTRONIK IPA KELAS V MATERI GAYA DI MASA PANDEMI COVID 19 UNTUK MENINGKATKAN HASIL DI SD NEGERI 14 SIANTAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021	435
Masturah	
MEMBANGUN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR 4 ULAK MUID MELALUI PENTINGNYA PERAN ORANG TUA	446
Nita Napritianti	
PENERAPAN MEDIA GAMBAR DALAM MENAIKAN MINAT BACA PESERTA DIDIK KELAS I MADRASAH IBTIDAIYAH	452
Sri Yanti	

PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN METODE DISKUSI KOOPERATIF MODEL <i>JIGSAW</i> DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SEKOLAH DASAR	461
Suhardi	
PENGEMBANGAN MODEL LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS MEDIA SOSIAL ZOOM MEETING.	470
Martinus Tinyu Diaz	
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE (VCT) TERHADAP KEMAMPUAN MENGANALISIS MASALAH SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN.....	485
Chica	
PEMANFAATAN MEDIA <i>TELEGRAM</i> PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH SEBAGAI MEDIA LITERASI DIGITAL	497
Tiara Nur Fadilah	
MEDIA INTERAKTIF <i>WORDWALL</i> DALAM KEGIATAN APERSEPSI PEMBELAJARAN DARING	504
Umi Maftuhah Sandra	
UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PETUNJUK ARAH (DIRECTION) MELALUI PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI GAMBAR VIGNETTE.....	512
Kornelin Letroiwen Darabaliatn	
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING BAHASA INGGRIS MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SMAN 1 NGABANG	520
Kornelia Katorowilian Kusumajayati	
PROFIL KEMAMPUAN AWAL RESILIENSI ONLINEPADA SISWA SEKOLAH DASAR	532
Rachmawati	
PEMBELAJARAN FISIKA DI MASA PANDEMI COVID-19 MENGGUNAKAN APLIKASI GOOGLE CLASSROOM ..	542
Elfi Husnawati	
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI DI SMA	553
Nurdianingsih	
PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI	562
Ina Rosmalita	
PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP DAN MOTIVASI BELAJAR BIOLOGI MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI (PTK Pada Siswa Kelas XI Mipa SMA Negeri 2 Sungai Kakap Kubu Raya)	570
Nurhasanah	
UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN METODE PEMBELAJARAN EVERYONE IS A TEACHER HERE MATA PELAJARAN BIOLOGI.....	584
Vivin Hestari	
UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU DALAM MELENGKAPI DOKUMEN KERJA SEKOLAH MELALUI PENDEKATAN MGMP SEKOLAH PADA SMPN 2 PULAU MAYA KABUPATEN KAYONG UTARA.....	597
Matngali	
UJI INDEKS GLIKEMIK UMBI TALAS UNGU (<i>Colocasia asculenta</i> (L) schoot) YANG BERASAL DARI PONTIANAK SEBAGAI UPAYA DIVERSIFIKASI PANGAN PADA PENDERITA DIABETES TIPE II.....	608
Andi Ifriany Harun	
ANALISIS KOMPETENSI PROFESIONAL PADA MAHASISWA PPL-2 PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS TANJUNGPURA DI KOTA PONTIANAK.....	620
Elisa Br Siringo-ringo	

Implementasi <i>Edupreneurship</i> Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Pontianak.....	629
Sueib	
PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS KAHOOTTERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA DI SEKOLAH DASAR AL MUMTAZ PONTIANAK.....	640
¹ Ramlah ; ² Aunurrahman	
ANALISIS KINERJA GURU DI SMAS PELITA RAYA SELAMA PANDEMI COVID-19	651
Sherawati Wulandari	
PEMBELAJARAN GEOGRAFI BERBASIS STEM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING AND MATEMATICS) MELALUI LITERASI MEDIA GEO-DIGITAL.....	657
Darini	
PEMANFAATAN MEDIA WEB “ORIENTASI PERGURUAN TINGGI” UNTUAK MENINGKATKAN MINAT STUDI LANJUT KE PERGURUAN TINGGI.....	670
Fitri Herawati	
MENINGKATKAN MINAT SENI TARI PADA SISWA LAKI-LAKI MELALUI VIDEO PEMBELAJARAN TARI JEPIN TEMBUNG PENDEKDI SMP ISLAM AL AZHAR 17 PONTIANAK	682
Nadya Ayu Laksmi	
PENERAPAN PEMBELAJARAN SOSIAL EMOSIONAL DENGAN PENDEKATAN BERKESADARAN PENUH (MINDFULNESS) DI KELAS VIII SMP NEGERI 6 KUBU KABUPATEN KUBU RAYA.....	692
Asmawarni	
HUBUNGAN ANTARA KEMANDIRIAN DENGAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR.....	705
Benediktus Gole Atawolo	
ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII SEEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 4 PONTIANAK..	713
Sarbuansyah Liandi	
EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TREFFINGER DAN MODEL GENIUS LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DITINJAU DARI KREATIVITAS SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG DI KELAS V SD NEGERI 71 PONTIANAK BARAT.....	721
Deti Seniati	
MISKONSEPSI MEIOSIS MAHASISWA PENDIDIKAN BIOLOGI FKIP UNTAN	730
Asriah Nurdini Mardiyyaningsih	

MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN UNTUK SISWA KELAS 8 BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN EDUCANDY

Agisna Niswatana*

Magister Teknologi Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak
agisnaniswatana@yahoo.co.id

ABSTRAK

Model pembelajaran yang kurang bervariasi dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan cenderung membuat siswa bosan. Hal ini tentunya dapat membuat siswa-siswa kurang berminat terhadap seni dan budaya, khususnya di Indonesia. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membuat siswa-siswa tertarik terhadap seni dan budaya di Indonesia. Pembuatan media pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan berbasis game menjadi tujuan dari penelitian ini.

Aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini adalah Educandy, yaitu aplikasi berbasis web yang dapat digunakan merancang media pembelajaran berbasis game. Pengumpulan data menggunakan metode eksplorasi internet dan studi pustaka. Pengembangan aplikasi ini terdiri dari 4 tahapan, yaitu analisis, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian.

Pengujian alpha telah dilakukan pada sistem ini. Pengujian ini menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *game* untuk pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan Educandy mampu meningkatkan efektivitas dan minat belajar siswa kelas 8.

Kata kunci: Seni Budaya dan Keterampilan, Media Pembelajaran, Educandy

ABSTRACT

Less varied learning models in the subjects of Cultural Arts and tend to make students bored. This of course can make students less interested in art and culture, especially in Indonesia. Therefore, we need a learning media that can make students interested in art and culture in Indonesia. The development of interactive game-based learning media for Arts, Culture, and Skills is the goal of this research.

The application used to create this learning media is Educandy, which is a web-based application that can be used to design interactive game-based learning media. Collecting data using the internet exploration method and literature study. The development of this application consists of 4 stages, namely analysis, system design, implementation, and testing.

Alpha testing has been carried out on this system. This test resulted in the conclusion that interactive game learning media for Arts and Culture lessons using Educandy was able to increase the effectiveness and learning interest of 8th graders.

Keywords: Cultural Arts and Skills, Learning Media, Educandy

PENDAHULUAN

Penularan virus COVID-19 banyak mengubah aktivitas manusia dan berbagai sektor di seluruh dunia secara signifikan, tidak terkecuali sektor pendidikan (Halwa, 2020). Seluruh bagian dari dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan situasi dan melanjutkan sisa semester (Herliandry., 2020). Pendidikan di Indonesia yang awalnya tradisional (tatap muka) menjadi modern (jarak jauh). Kebijakan ini dilakukan karena pembelajaran jarak jauh dianggap terbukti efektif untuk pencegahan penyebaran penyakit menular ini (Darmalaksana et al., 2020).

Terdapat masalah dibalik manfaat dan keutamaan pembelajaran jarak jauh. Tingkat kegagalan siswa di kelas jarak jauh lebih sering terjadi dibandingkan kelas tatap muka (Yustika et al., 2019). Selain itu, penguasaan literasi dan IPTEK, pengelolaan kelas, komunikasi, dan sosial yang seharusnya menjadi kompetensi guru juga belum optimal (Sudrajat, 2020). Masalah ini menjadi gangguan dalam proses pembelajaran. Gangguan dalam proses pembelajaran dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Cahyani et al., 2020). Padahal menurut Andriani & Retno (2019) , semakin tinggi motivasi belajar siswa, semakin tinggi hasil belajar siswa, begitu juga sebaliknya, semakin rendah motivasi belajar siswa, semakin rendah hasil belajar siswa.

Implementasi pembelajaran jarak jauh perlu adanya strategi kombinasi dengan menerapkan media *E-Learning* (Halwa, 2020). Media pembelajaran untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan sangat diperlukan karena pelajaran ini dapat meningkatkan kreativitas siswa kedepannya (Daryanti et al., 2019).

Game edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Game edukasi membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, dan lebih meningkatkan minat siswa (Pane et al., 2017). Fitriati et al (2021) juga menjelaskan bahwa pendekatan pembelajaran menggunakan game lebih efektif guna memperoleh pengetahuan dibandingkan aplikasi non-game. Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan, visualisasi pada permasalahan nyata merupakan salah satu kelebihan game edukasi dibandingkan metode edukasi pada umumnya (Vitianingsih, 2016). Salah satu game edukasi yang dapat digunakan adalah Educandy. Game berbasis web ini dapat berjalan di PC, laptop, maupun *smartphone* selama perangkat yang digunakan mempunyai koneksi internet dan *web browser*. Terdapat 3 fitur yang dimiliki Educandy yang dapat dijadikan alat evaluasi, yaitu *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Evaluasi memotivasi siswa agar lebih giat belajar secara kontinu, guru lebih meningkatkan kualitas proses pembelajaran, dan sekolah agar lebih meningkatkan fasilitas maupun kualitas belajar siswa (Mahirah, 2017).

METODE PENELITIAN

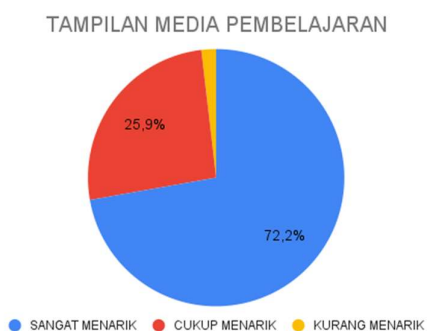
Penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi guna meningkatkan minat atau motivasi siswa terhadap mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, terkhusus di Indonesia. Educandy baru pertama kali diterapkan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menyebarkan kuesioner melalui Google Form. Selain itu, pengujian ahli media pembelajaran, pengujian Alpha, eksplorasi internet deskriptif, dan studi pustaka juga telah dilakukan pada penelitian ini. Adapun model pengembangan mengikuti prosedur : (1) Identifikasi kebutuhan (2) Perumusan tujuan (3) Pengembangan alat evaluasi (4) Produksi (5) Validasi (6) Revisi (7) Media siap untuk digunakan..

Kemudian seluruh siswa kelas 8 di SMPN 18 Pontianak Utara mengisi daftar pertanyaan kuesioner guna memberi respon kinerja aplikasi media pembelajaran ini. Materi untuk menguji kelayakan media pembelajaran ini adalah materi Seni Tari di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan uji oleh ahli media pembelajaran untuk mengetahui apakah aplikasi ini berjalan dengan baik dan dapat digunakan atau tidak, didapatkan hasil bahwa media pembelajaran ini berjalan dengan baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

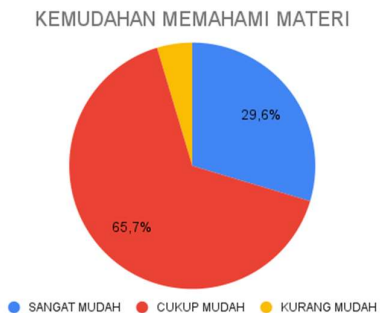
Hasil kuesioner menghasilkan jawaban yang banyak menjawab sangat mudah digunakan. Selain itu siswa juga merasa media pembelajaran ini sangat menarik dan sangat bermanfaat. Hasil uji tampilan media pembelajaran dapat dilihat pada diagram berikut.



Grafik 1. Grafik Tampilan Media Pembelajaran

Berdasarkan kuesioner yang telah jawab responden, didapatkan bahwa 72,2% dari seluruh responden menjawab sangat menarik, 25,9% menjawab cukup menarik, 1,9% menjawab kurang menarik.

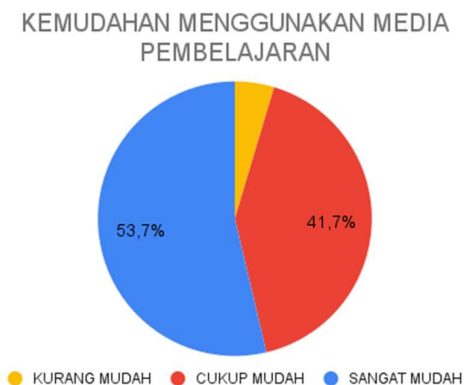
Hasil uji kemudahan memahami materi dapat dilihat pada diagram berikut.



Grafik 2. Grafik Kemudahan Memahami Materi

Berdasarkan kuisisioner yang telah jawab responden, didapatkan bahwa 29,6% dari seluruh responden menjawab sangat mudah, 65,7% menjawab sangat cukup mudah, 4,7% menjawab kurang mudah.

Hasil uji kemudahan menggunakan media pembelajaran dapat dilihat pada diagram berikut.



Grafik 3. Grafik Kemudahan Menggunakan Media Pembelajaran

Berdasarkan kuisisioner yang telah jawab responden, didapatkan bahwa 53,7% dari seluruh responden menjawab sangat mudah, 41,7% menjawab cukup mudah, 4,6% menjawab kurang mudah.

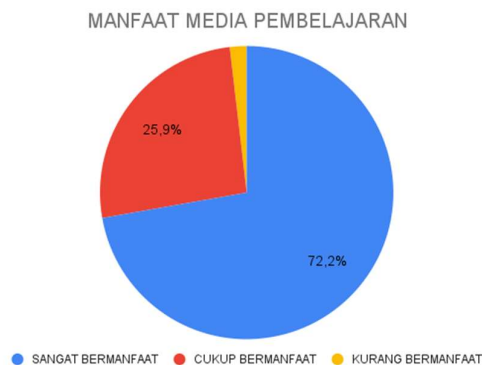
Hasil uji kelengkapan materi dapat dilihat pada diagram berikut.



Grafik 4. Grafik Kelengkapan Materi

Berdasarkan kuisisioner yang telah jawab responden, didapatkan bahwa 43,5% dari seluruh responden menjawab sangat lengkap, 54,6% menjawab cukup lengkap, 1,9% menjawab kurang lengkap.

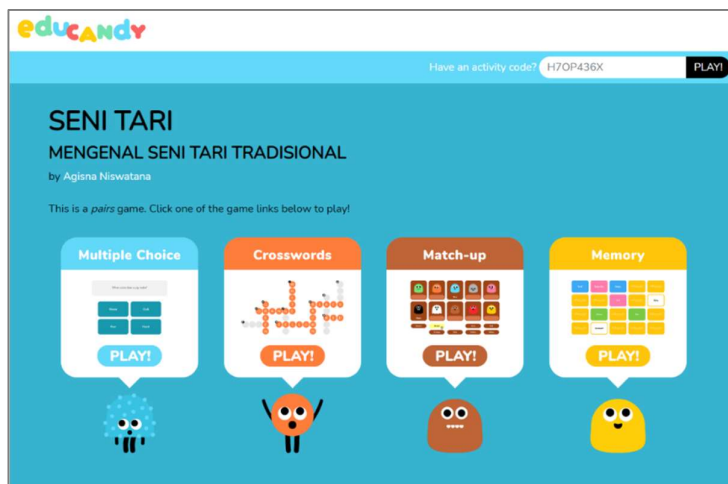
Hasil uji manfaat media pembelajaran dapat dilihat pada diagram berikut.



Grafik 5. Grafik Manfaat Media Pembelajaran

Berdasarkan kuisisioner yang telah jawab responden, didapatkan bahwa 72,2% dari seluruh responden menjawab sangat bermanfaat, 25,9% menjawab cukup bermanfaat, 1,9% menjawab kurang bermanfaat.

Tangkapan layar di web Educandy yang diberikan pada seluruh siswa kelas 8, dapat dilihat sebagai berikut.



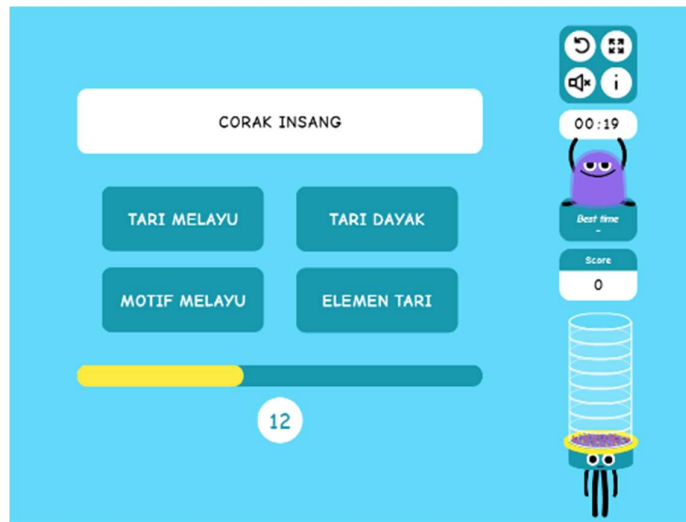
Gambar 1. Halaman awal kuis Multiple Choices

Halaman di atas dapat diakses pada link berikut.

<https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=d3855>

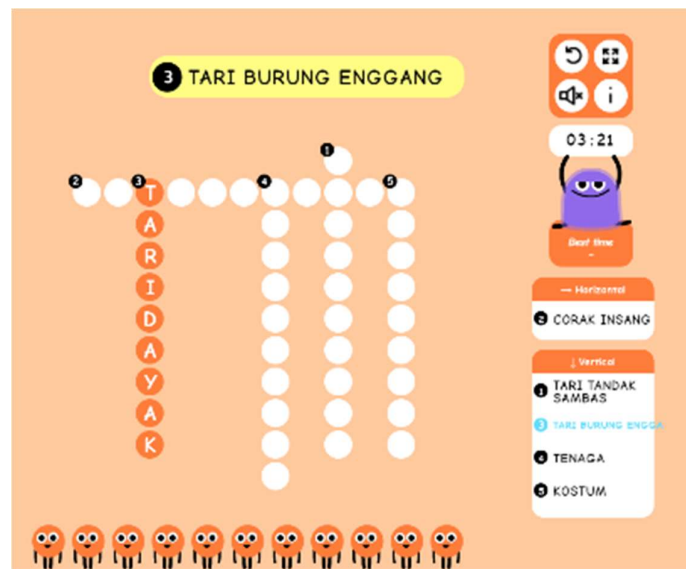
Setelah masuk ke halaman di atas, siswa dapat memilih variasi game yang akan dimainkan. Terdapat 8 variasi game, namun peneliti hanya menggunakan 4 variasi saja, yaitu Multiple Choice, Crosswords, Match-up, dan Memory. Variasi game ini tentunya dapat memudahkan

guru atau pendidik dalam membuat sebuah kuis sesuai kebutuhannya guna mengulas materi. Tangkapan layar dari 4 variasi game dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 2. Game Multiple Choice

Pada bagian game Multiple Choices, terdapat beberapa pertanyaan mengenai seni tari di Indonesia yang dapat dijawab oleh siswa. Siswa diharuskan menjawab pertanyaan yang benar untuk melanjutkan pertanyaan selanjutnya. Jika siswa salah dalam menjawab, siswa masih mempunyai kesempatan untuk menjawab ulang pertanyaan tersebut, namun tentunya terdapat perbedaan skor antara yang berhasil menjawab benar dalam sekali, dan menjawab benar jika lebih dari satu kali. Dengan begitu, diharapkan siswa dapat termotivasi untuk menjawab jawaban yang benar, dan dapat mengingat jawaban yang benar.



Gambar 3. Game Crosswords

Pada bagian game Multiple Crosswords, terdapat beberapa kata mengenai seni tari di Indonesia yang dapat dicocokkan oleh siswa. Siswa diharuskan memasangkan antara satu kata dengan kata yang lain yang berhubungan. Siswa diharuskan menyusun satu per satu huruf yang berhubungan, sehingga siswa dapat terbiasa dengan kosakata tersebut.



Gambar 4. Game Match-up

Pada bagian game Match-up, terdapat beberapa kata mengenai seni tari di Indonesia yang dapat dicocokkan oleh siswa. Siswa diharuskan memasangkan antara satu kata dengan kata yang lain yang berhubungan dengan cara menggeser daftar kata yang ada di bagian bawah ke bagian atas.



Gambar 5. Game Memory

Pada bagian game Memory, terdapat beberapa kata mengenai seni tari di Indonesia yang dapat dicocokkan oleh siswa. Siswa diharuskan membuka satu persatu papan persegi tersebut sampai menemukan kata yang berpasangan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti telah yakin bahwa penelitian ini telah mampu menemukan media pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan

yang tepat untuk siswa kelas 8. Hasil ini sejalan dengan yang dijelaskan oleh Lestari (dalam Fitriati et al., 2021), Educandy dapat membuat pelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Educandy dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan guna meningkatkan motivasi siswa kelas 8. Selain itu media pembelajaran Educandy juga sangat bermanfaat bagi siswa dan guru sehingga dapat membuat tujuan pembelajaran tercapai. Peneliti menyarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai media pembelajaran berbasis game edukasi, sehingga pendidikan di Indonesia selalu mengalami peningkatan ke arah yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. 2019. Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. 2020. Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Darmalaksana, W., Hambali, R. Y. A., Masrur, A., & Muhlas. 2020. Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21. *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung Tahun 2020*, 1(1), 1–12.
- Daryanti, Desyandri, & Fitria, Y. 2019. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Peran Media Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan*. 1(3), 215–221.
- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitrianiingsih, N., & Irawati, I. 2021. Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian 2021*, 307–312. <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/152>
- Halwa, S. 2020. Pendampingan guru dengan model pembelajaran jarak jauh dalam penerapan e-learning berbasis aplikasi di Kecamatan Bantargebang. *MADDANA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 20–28. <http://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/maddana/article/view/2664>
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Mahirah, B. (2017). Evaluasi Belajar Peserta Didik (Siswa). *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2), 257–267. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v1i2.4269>
- Pane, B., Najooan, X., & Paturusi, S. 2017. Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1). <https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17793>
- Sudrajat, J. 2020. Kompetensi Guru Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Ekonomi Dan Bisnis*, 13(2), 100. <https://doi.org/10.26623/jreb.v13i2.2434>
- Vitianingsih, A. V. 2016. Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1), 1–9.
- Yustika, G. P., Subagyo, A., & Iswati, S. 2019. Masalah Yang Dihadapi Dunia Pendidikan

Dengan Tutorial Online: Sebuah Short Review. *Tadbir : Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.29240/jsmp.v3i2.1178>

**PENGEMBANGAN KARAKTER *EDUPRENEURSHIP* MENUJU KEMANDIRIAN
SEKOLAH METHODIST SUNGAI PINYUH**

Krisman Panjaitan

Administrasi Pendidikan FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

F2171201008@student.untan.ac.id

ABSTRAK

Kemandirian Sekolah Methodist merupakan upaya kesanggupan sekolah untuk mengembangkan sekolah secara mandiri tidak bergantung orang lain, sehingga memiliki keunggulan yang khas dari sekolah lain. Kemandirian yang dimaksud bukan hanya sekedar dalam pengelolaan finansial saja, namun bergerak, membangun kualitas Sumber Daya Manusia (Seluruh siswa, Guru dan Tenaga Kependidikan), yang handal serta mampu berdaya saing mandiri. Pengembangan karakter seorang *Edupreneurship* yang mandiri, kreatif, berani mengambil resiko, berorientasi pada tindakan, kepemimpinan yang melayani dan kerja keras, tentu akan mewujudkan Kemandirian sekolah. Penelitian ini bertujuan secara umum untuk membuka pikiran dan wawasan warga sekolah yang ada untuk berani melangkah dalam mengupayakan pengembangan karakter *Edupreneurship* melalui pelatihan, pembinaan dan kerjasama Yayasan dalam memberikan kebijakan agar mampu menjadi Sekolah Methodist mandiri. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yakni melalui studi kasus di Sekolah Methodist Sungai Pinyuh. Peneliti melakukan kajian literatur ilmiah, dokumen sekolah, kertas kerja, dan hasil kajian para ahli. Sampel yang digunakan adalah *random sampling* dan menggunakan analisis Deskriptif Kualitatif.

Kata Kunci : *Edupreneurship*, Karakter, Kemandirian, Pengembangan, Sekolah Methodist

ABSTRACT

The independence of the Methodist School is an effort of the school's ability to develop the school independently, not depending on others, so that it has a distinctive advantage from other schools. The independence in question is not only in financial management, but also in building the quality of Human Resources (all students, teachers and education staff), who are reliable and able to compete independently. The development of the character of an *Edupreneurship* who is independent, creative, dares to take risks, is action-oriented, serves leadership and works hard, will certainly realize the independence of the school. This study aims in general to open the minds and insights of existing school residents to dare to take steps in seeking the development of *Edupreneurship* character through training, coaching and cooperation of the Foundation in providing policies to be able to become an independent Methodist School. This type of research uses a qualitative approach, namely through a case study at the Sungai Pinyuh Methodist School. Researchers conducted a study of scientific literature, school documents, working papers, and the results of expert studies. The sample used is random sampling and uses descriptive qualitative analysis.

Keywords : *Character, Development, Edupreneurship, Independence, Methodist School.*

PENDAHULUAN

Jakarta, CNN Indonesia, Wakil Ketua Komisi X Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) RI Abdul Fikri Faqih mengatakan banyak sekolah dan kampus swasta yang terancam tutup (bangkrut) akibat terdampak pandemi Covid-19. Dia menyebut khususnya di wilayah Jawa Tengah dikarenakan ada masalah pembiayaan operasional Sekolah/Kampus. Karakter *Edupreneurship* hendaknya hadir untuk menyokong kondisi seperti ini dari SDM yang ada.

Sekolah Methodist (dibawah Yayasan GMI Imanuel Jakarta) telah berkiprah dalam dunia pendidikan selama 44 tahun (1977-2021). Untuk dapat mencapai pada tahap seperti ini sekarang tidaklah mudah, mengingat berbagai kesulitan pada masa pembentukan. Dimulai dari sebuah garasi mobil gereja disekat dengan triplek. Kini Sekolah Methodist sudah menjadi mandiri dan membuka cabang di Kalimantan Barat, Sungai Pinyuh.

Kemandirian Sekolah Methodist tidak terlepas dari jiwa atau semangat karakter *Edupreneurship* dari setiap diri Sumber Daya Manusia di dalamnya. Memiliki keunggulan dari sekolah-sekolah lain. Karakter *Edupreneurship* yang lahir dari dalam diri para perintis masa itu, terus muncul hingga cita-cita untuk kemandirian baik dalam segi finansial, untuk bergerak, membangun kualitas Sumber Daya Manusia (Seluruh siswa, Guru dan Tenaga Kependidikan), yang handal serta mampu berdaya saing mandiri tepatnya di Sungai Pinyuh.

4 tahun Sekolah Methodist Sungai Pinyuh (TK-SD) masih didukung penuh dalam segi pembiayaan operasional sekolah melalui Sekolah Methodist Jakarta 100 %. Baik dari honor pegawai, belanja operasional bulanan, transport, kegiatan-kegiatan perayaan, pembinaan dan lainnya. Atas keputusan rapat pengurus Yayasan berharap agar 5 tahun berjalan nanti Sekolah Methodist Sungai Pinyuh dapat mandiri. Pimpinan Perguruan yakin bahwa dalam 5 tahun ke depan dukungan Sekolah Methodist Jakarta turun bahkan bisa mandiri.

Sekolah Methodist di Sungai Pinyuh mendapat sumbangan iuran pendidikan dari orang tua sebesar 100.000 untuk tingkat TK dan 130.000 untuk tingkat SD. Dengan ketentuan tersebut pun hanya bisa mencapai total untuk kebutuhan honor guru dan pegawai yang ada, sedangkan operasional belanja bulanan belum tercukupi.

Karakter seorang *Edupreneurship* yang mandiri, kreatif, berani mengambil resiko, berorientasi pada tindakan, kepemimpinan yang melayani dan kerja keras, dibutuhkan untuk mengembangkan Sekolah Methodist. Karakter *Edupreneurship* bukan berlaku untuk satu orang saja, namun untuk semua kalangan yang ada di instansi/lembaga tersebut. Yang memiliki tujuan sebagai berikut : 1) Melalui pengembangan karakter *Edupreneurship* ini, Sekolah Methodist Sungai Pinyuh dapat semakin cepat menuju pada kemandirian, 2)

Menciptakan pola kebiasaan Edupreneurship dalam pengelolaan sekolah oleh Sumber Daya Manusia yang ada di dalamnya, 3) mempersiapkan pegawai yang memiliki daya saing yang kompetitif dan profesional, 4) menyediakan berbagai pelatihan untuk meningkatkan kreativitas baik dari dalam negeri maupun luar negeri, 5) Dapat menjalin kerjasama yang erat kepada mitra-mitra Sekolah Methodist Sungai Pinyuh dalam pengembangan menuju pada kemandirian.

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan (Majid A, 2005:24). Pengembangan artinya suatu proses, cara, perbuatan mengembangkan (Kamus Besar Bahasa Indonesia , 2002 : 538) P. Siagian (2012), menyatakan pengembangan (development) meliputi kesempatan belajar yang bertujuan untuk lebih meningkatkan pengetahuan (knowledge) dan keahlian (skill) yang diperlukan dalam pekerjaan yang sedang dijalani.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Pengembangan merupakan kesempatan untuk berusaha meningkatkan kemampuan dan keterampilan secara terus menerus selama aktif dalam pekerjaan yang ditekuni.

Edupreneurship adalah berasal dari *entrepreneurship* yang dilaksanakan di bidang pendidikan (Kuat, T; 2017:7). *Edupreneurship is about creating or building learning capacity, and it is about driving change and reform. Edupreneurship can mean building unique learning programs, developing e-learning software and apps, or even getting involved in the gamification of learning a particular content area (Tanner, N; 2014).* Edupreneurship adalah tentang menciptakan atau membangun kapasitas belajar, dan ini tentang mendorong perubahan dan reformasi.

Edupreneurship dapat berarti membangun program pembelajaran yang unik, mengembangkan perangkat lunak dan aplikasi *e-learning*, atau bahkan terlibat dalam gamifikasi pembelajaran area konten tertentu.

Oxford Project dalam Sugiyono dkk (2014:14) menjelaskan *Edupreneurship* adalah lembaga sekolah yang selalu melakukan inovasi yang bermakna secara sistemik, perubahan transformasional, tanpa memperhatikan sumber daya yang ada, kapasitas saat ini atau tekanan nasional dalam rangka menciptakan kesempatan pendidikan baru dan keunggulan.

Edupreneurship digerakkan oleh kepala sekolah sebagai pemimpin dan manajer di sekolah. Pemimpin sekolah yang menjadi *edupreneurs* adalah seorang yang mampu mengatur dan mengelola sebuah lembaga sekolah dengan inisiatif, inovasi dan resiko (Wahyudi T, dalam suaraguru.com)

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Edupreneurship* merupakan membangun kapasitas diri, berinovasi, dalam menciptakan usaha yang dikerjakan sehingga membawa perubahan/transformasi usaha (bisnis) pribadi maupun instansinya.

Karakter seorang *Edupreneurship* yang peneliti maksud antara lain : 1) mandiri, 2) kreatif, 3) berani mengambil resiko, 4) berorientasi pada tindakan, 5) kepemimpinan yang melayani dan 6) kerja keras.

1) Mandiri : Steinberg dalam buku *Adolescence* (2002) menyebutkan mandiri adalah kemampuan dalam berpikir, merasakan dan membuat keputusan secara pribadi berdasarkan diri sendiri dibandingkan mengikuti apa yang orang lain percayai.

2) Kreatif : 'kreatif' sendiri adalah menciptakan sesuatu yang berbeda dari yang lain, atau menghubungkan hal-hal yang tadinya tidak berhubungan.

3) Berani mengambil resiko : Berani mengambil resiko adalah salah satu kunci dalam berusaha, dalam komponen terdiri dari, yaitu berani rugi, berani mengambil keputusan, berani menghadapi masalah, berani menahan diri untuk tidak menggunakan uang perusahaan untuk bersenang-senang, serta berani untuk bangkrut.

4) Berorientasi pada tindakan : Merupakan karakter yang harus dimiliki dan dilakukan oleh pengusaha. Hal ini sangat penting karena salah satu ciri seorang pengusaha adalah pikirannya yang lebih berorientasi pada tindakan (*action*) daripada sekedar bermimpi, berkata-kata, berpikir-pikir, atau berwacana.

5) Kepemimpinan yang melayani : Ken Blanchard and Renee Boradwell (2018:9), *Servant leadership* adalah *both concepts recognize that vision and direction-the leadership aspect of servant leadership-is the responsibility of the traditional hierarchy. The servant aspect of servant leadership is all about turning the hierarchy upside down and helping everyone throughout the organization develop great relationships, get great results, and eventually, delight their customers.* Aspek pelayan dari kepemimpinan pelayan adalah tentang membalikkan hierarki dan membantu semua orang di seluruh organisasi mengembangkan hubungan yang hebat, mendapatkan hasil yang bagus, dan akhirnya, menyenangkan pelanggan mereka.

6) Kerja keras : Kerja keras adalah suatu kegiatan yang dikerjakan secara sungguh-sungguh tidak mengenal lelah atau berhenti sebelum target kerja tercapai dan selalu mengutamakan atau memperhatikan kepuasan hasil pada setiap kegiatan yang dilakukan.

Kemandirian merupakan bentuk sikap terhadap objek dimana individu memiliki independensi yang tidak terpengaruh terhadap orang lain. Suatu perilaku mampu berinisiatif,

mampu mengatasi hambatan atau masalah, mempunyai rasa percaya diri dan dapat melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain (Slavin 2009 dalam Suciwati (2018:5).

Menurut Watson dalam Nurhayati (2011:131) kemandirian berarti kebebasan untuk mengambil inisiatif, mengatasi hambatan, melakukan sesuatu dengan tepat, gigih dalam usaha, dan melakukan sendiri segala sesuatu tanpa mengandalkan bantuan dari orang lain.

Methodist pada awalnya adalah gerakan untuk membawa transformasi spiritual di Inggris pada abad ke 18, melalui pengalaman rohani tentang Tuhan, kepedulian pada orang miskin, kreatif, efektif dan murah hati. Dan kini telah berkembang menjadi sebuah lembaga pendidikan.

Sekolah Methodist memiliki visi : Menjadi lembaga pendidikan yang memberikan pelayanan pendidikan dan pengajaran bermutu agar dapat membentuk pribadi yang unggul dalam IMAN, ILMU, dan KASIH. Pimpinan, Kepala Sekolah, Guru dan Staff, memiliki tanggungjawab yang besar untuk dapat menjadi mitra pembentuk pribadi bermutu. Dapat bersinergi dengan orang tua yang menjadi mitra sekolah. Menjadikan Methodist Mandiri di Sungai Pinyuh.

Dari Penjelasan di atas disimpulkan bahwa Kemandirian Sekolah Methodist merupakan upaya kesanggupan sekolah untuk mengembangkan sekolah secara mandiri tidak bergantung orang lain, sehingga memiliki keunggulan yang khas dari sekolah lain. Kemandirian yang dimaksud bukan hanya sekedar dalam pengelolaan finansial saja, namun bergerak, membangun kualitas Sumber Daya Manusia (Seluruh siswa, Guru dan Tenaga Kependidikan), yang handal serta mampu berdaya saing mandiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Peneliti sebagai orang yang melakukan observasi mengamati dengan cermat terhadap obyek penelitian. Untuk memperoleh data tentang penelitian ini, maka peneliti terjun langsung kelapangan. (Sugiyono, 2009: 223). Lokasi penelitian ini bertempat di Sekolah Methodist Sungai Pinyuh yang berada di Jalan Seliung Gg. Leter U RT 1 RW 2 Perumahan Vila Indra Lestari Kelurahan Sungai Pinyuh, Kabupaten Mempawah, 78353 Propinsi Kalimantan Barat.

Peneliti melakukan wawancara terhadap masing-masing partisipan sebanyak dua kali kunjungan. Peneliti memulai dengan wawancara indept interview kepada partisipan dimana peneliti menanyakan pertanyaan inti untuk mendapatkan gambaran secara umum dari partisipan.

Sugiyono (2012: 166), observasi adalah teknik pengumpulan data untuk mengamati perilaku manusia, proses kerja, dan gejala gejala alam, dan responden. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan langsung untuk menemukan fakta fakta di lapangan. Instrumen yang digunakan peneliti adalah observasi nonpartisipan tidak terstruktur.

Metode mengkaji dan mengolah data dari dokumen dokumen yang sudah ada sebelumnya dan mendukung data penelitian. Metode yang digunakan untuk menelusuri historis (Burhan, 2008 : 122).

Keabsahan penelitian merupakan validitas dan reliabilitas dalam penelitian kualitatif. Hasil penelitian kualitatif dapat dipercaya saat mampu menampilkan pengalaman partisipan secara akurat. Pengembangan validitas yang digunakan oleh peneliti adalah teknik triangulasi. Triangulasi dalam menguji kredibilitas sebagai pengecekan data dari berbagai sumber, cara, dan waktu. (Sugiyono, 2008: 274) Triangulasi dibagi menjadi tiga, antara lain sebagai berikut:

- 1) Triangulasi sumber, menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.
- 2) Triangulasi teknik, menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.
- 3) Triangulasi waktu, waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data.

Pengambilan data harus disesuaikan dengan kondisi narasumber. Dalam penelitian ini penulis menggunakan triangulasi sumber, dengan arti peneliti membandingkan informasi yang diperoleh dari satu sumber dengan sumber lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PENGEMBANGAN KARAKTER EDUPRENEURSHIP

Upaya yang dilakukan dalam pengembangan karakter *Edupreneurship* ini, selalu mendapat perhatian yang besar. Berdasarkan data dalam dokumen kegiatan Sekolah Methodist selama satu tahun yang bersumber dari Program Tahunan Sekolah ataupun Program Jangka Menengah, dapat dilihat selalu ada kegiatan 4 atau lebih dalam bentuk seminar maupun pelatihan yang dipersiapkan. Pelatihan yang dimaksud dibagi dalam 2 bagian, pertama khusus untuk guru dan staff dan berikutnya untuk orang tua siswa.

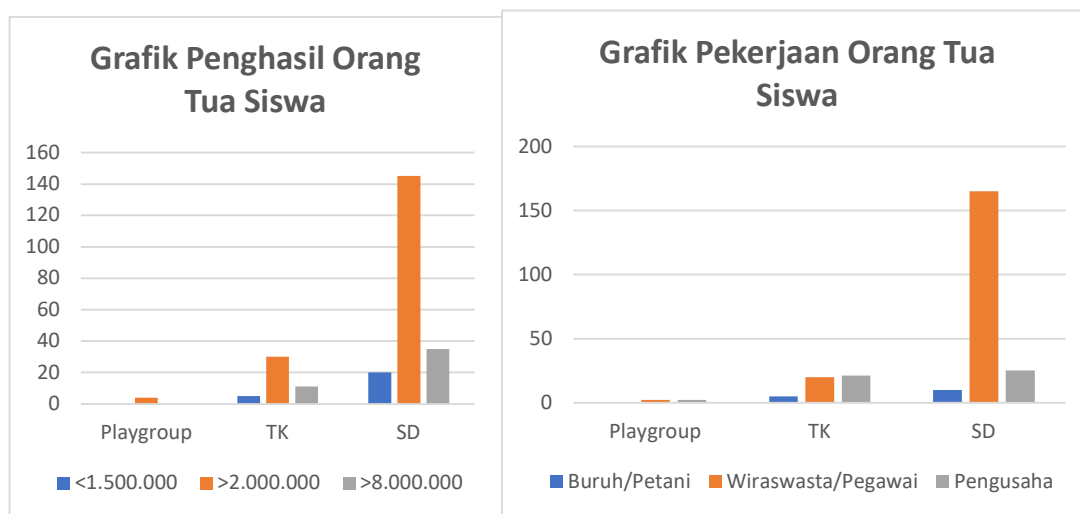
Tabel.1 Program Pelatihan Sekolah Methodist

No	Jenis Pelatihan	Peserta	Waktu
01.	Skill komunikasi interaktif untuk kepuasan pelanggan	Guru dan Staff	Januari 2020
02.	Penguasaan Media Digital Era 4.0	Guru dan Staff Sesi 1 Orang tua Sesi 2	Maret 2020
03.	Usaha Kecil Menengah Digital	Orang tua siswa	April 2020
04.	Pemasaran Usaha/Kerajinan Onlin	Orang Tua Siswa	Februari 2020
05.	Kecerdasan Finansial	Guru dan Staff	Juni 2020

Sumber : Prota Sekolah 2020

Ibu Indawati S.Th, MM., sebagai pimpinan perguruan menjelaskan bahwa, program-program yang didesain tersebut diharapkan dapat mentransformasi kegerakan pribadi, sehingga para pendidik dan staff serta orang tua untuk memiliki mental kreatif dan peduli atas perubahan diri orang lain, sehingga jika ia diberkati secara finansial 17ethodi akan menolong untuk orang-orang yang berkekurangan bahkan bisa berinvestasi bagi 17ethodi tersebut.

Data latar belakang pekerjaan dan penghasilan orang tua siswa menggambarkan demikian :



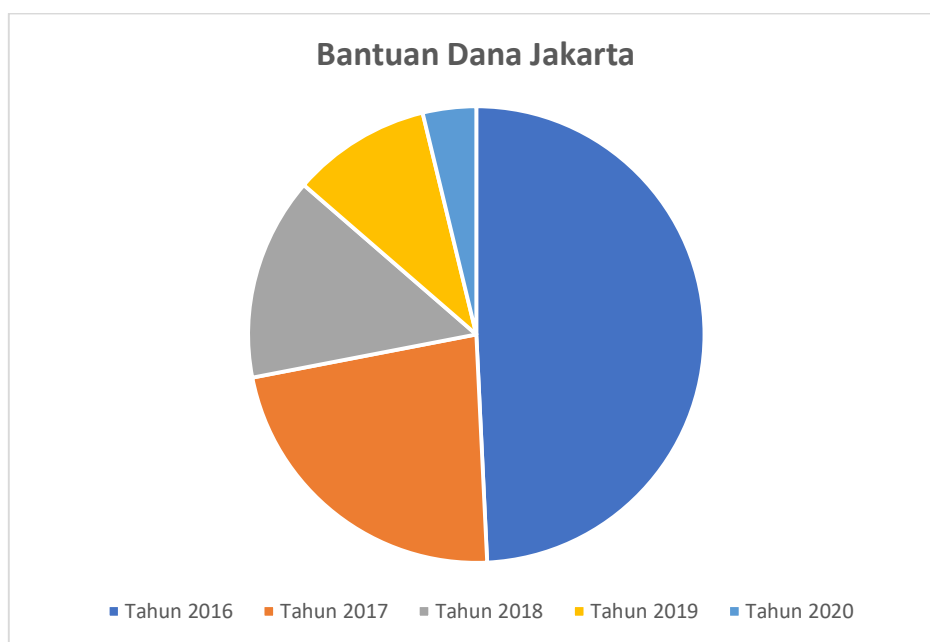
Sumber : Dokumen Tata Usaha 2020

Jika dilihat dari grafik di atas bahwa latar belakang orang tua siswa 17ethodist mayoritas adalah golongan menengah. Sdr. Kristian Hermawan, sebagai staff Administrasi mengutarakan bahwa data ini selalu dikirim ke Sekolah Methodist Jakarta, untuk bahan

atau skema pengaturan pembiayaan dan semua kegiatan sekolah. Melalui laporan tersebut, nantinya Pimpinan Perguruan akan memutuskan pola pembiayaannya dan model-model penguatan seminar untuk guru dan orang tua.

Ibu Indawati S.Th., MM., juga menyampaikan harapan ke 5 tahun kedepan atau 1 angkatan (dikarenakan ini baru 1 angkatan tamatan dari SD) untuk bisa melangkah mandiri dalam hal finansial dan seluruh aspek kegiatan-kegiatan sekolah. Bahkan Kepala Sekolah sudah mampu mendesain seluruh kegiatan sekolah dan pengelolaan administrasi sekolah ke depannya. Dengan pola penguatan karakter wirausaha sebagai sekolah swasta dan pengembangan skill bagi orang tua dalam berwirausaha, ini akan mendorong percepatan Kemandirian Sekolah Methodist di Sungai Pinyuh ini.

Ibu Anggi Nauli Simatupang, S.Th, sebagai bendahara yang ditugaskan oleh Yayasan, memaparkan hasil peningkatan secara finansial.



Sumber : Laporan RKAS

Jika dilihat dari proses tersebut, maka dari tahun ke tahun Bantuan Dana dari Jakarta semakin berkurang. Biaya terbesar itu ada pada anggaran pembinaan/pelatihan, sarpras sekolah, kegiatan-kegiatan berkala di sekolah, dan honor guru.

Pengembangan *Edupreneurship* bagi guru dan orang tua siswa akan mensinergikan tentang konsep-konsep usaha apa yang dijalankan oleh orang tua, dan peluang apa yang guru bisa dapatkan dan bantu sehingga orang tua dapat berkreasi dengan bebas. Karakter

Edupreneurship yang harus dijaga yakni kerja keras, gigih, dan fokus pada pekerjaan. Dengan pelatihan dari sekolah, orang tua akan diperkuat dengan pengelolaan dan manajemen finansial rumah tangganya, dan memunculkan peluang bisnis atau usaha baru yang didapat. Melalui seminar sekolah juga, orang tua dilatih untuk tidak takut gagal, berani mengambil resiko untuk berhasil dalam usaha agar, anak-anak dapat sekolah tinggi dan finansial terpenuhi.

Pimpinan Sekolah Methodist Sungai Pinyuh menjelaskan, pada saat materi tentang keterampilan wirasusaha ibu rumah tangga dan peluang pemasarannya. Kehadiran peserta itu hanya 40 % saja. Namun, mereka memahami target dan peluang usaha tersebut dan menekuninya. Jika di pantau di media sosial 80 % orang tua siswa Methodist sudah melakukan usaha digital melalui facebook, instagram, whatsapp untuk memasarkannya. Melalui hal tersebut akan membuat perputaran roda ekonomi bagi warga/orang tua siswa Methodist akan tetap lancar.

Bendahara menjelaskan untuk pembayaran uang Sumbangan Pendidikan 98 % mampu melaksanakannya, hanya 2 % saja yang memang benar terkendala. Jika demikian maka Sekolah akan mampu melakukan subsidi silang untung membantu orang yang memang benar-benar tidak mampu secara keuangan. Hal ini sejalan dengan ciri-ciri dari gerakan Methodist pada awalnya, yaitu membantu orang miskin.

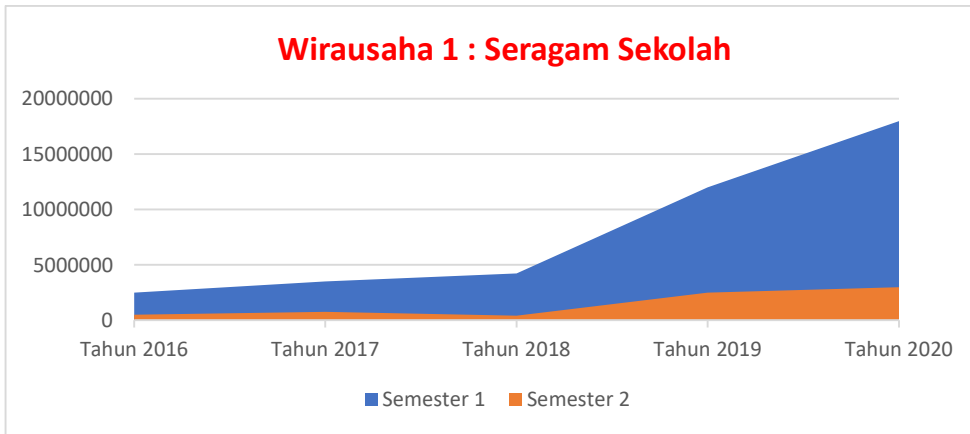
Kepala TK dan SD memberikan informasi juga bahwa Sekolah Methodist sudah mendapatkan BOP/BOS setiap tahunnya. Dengan karakter *Edupreneurship* berorientasi pada tindakan, maka pengelolaan BOP/BOS harus tepat sasaran sehingga dapat mendukung 100 % kegiatan berkala sekolah dan sarana prasarana yang dibutuhkan.

Tabel.2 Penerimaan BOP dan BOS

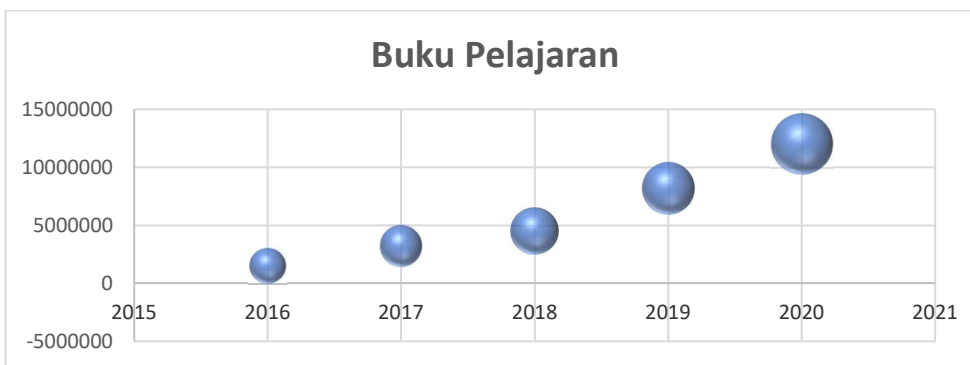
Tahun Penerimaan	BOP TK	BOS SD
2018	24.250.000	31.200.000
2019	30.400.000	74.400.000
2020	31.600.000	109.000.000
2021	31.400.000	189.000.000

Sumber : Laporan BOP/BOS

Jika perputaran keuangan di warga sekolah (orang tua) Methodist sangat baik. Maka Sekolah dalam menerapkan kewirausahaan pun akan lancar. Berikut ini kewirausahaan di Sekolah Methodist untuk mendukung Kemandirian sekolah :



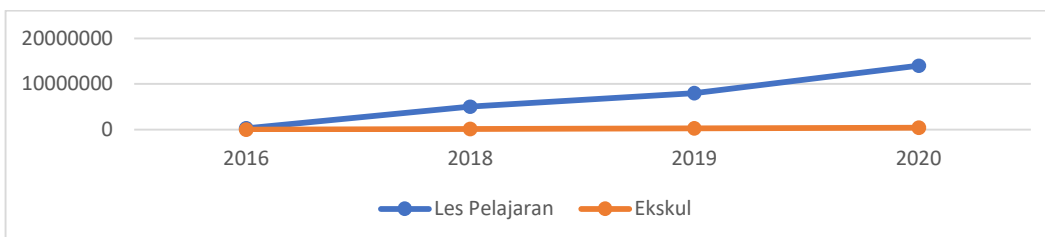
Sumber : Dokumen PPDB



Sumber : Laporan Buku Sekolah



Sumber : Laporan Sewa Kantin



Sumber : Laporan Keuangan RKAS

Jika Pimpinan berorientasi pada karakter melayani, maka akan terus berinovasi dalam berwirausaha. Cita-cita ditahun selanjutnya yakni mendesain wirausaha digital sekolah. Untuk itulah karakter ini diharapkan dapat terus dipertahankan sehingga Sekolah Methodist Sungai Pinyuh dapat Mandiri dan membuka peluang beasiswa serta membuka cabang di daerah lainnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian diatas penulis menyampaikan beberapa saran-saran dan kesimpulan, berikut ini :

SARAN

Adapun saran-saran yang dapat diberikatan, antara lain :

- a) Pembaca
 - Jika pembaca adalah sebagai Guru, PNS, dapat tergerak untuk terus berinovasi dalam berwirausaha
 - Mengikuti terus pelatihan-pelatihan/keterampilan untuk mengembangkan *softskill* dan pengetahuan.
- b) Penulis
 - Berharap untuk dapat melakukan penelitian lebih lanjut
 - Terus menggali isu-isu Edupreneurship pada era 4.0

KESIMPULAN

Berikut ini kesimpulan dari uraian di atas :

- Sekolah sebagai lembaga pendidikan harus bersinergi dengan orang tua siswa dalam *Edupreneurship* untuk menuju pada sebuah Kemandirian.
- Kemandirian Sekolah Methodist merupakan upaya kesanggupan sekolah untuk mengembangkan sekolah secara mandiri tidak bergantung orang lain, sehingga memiliki keunggulan yang khas dari sekolah lain. Kemandirian yang dimaksud bukan hanya sekedar dalam pengelolaan finansial saja, namun bergerak, membangun kualitas Sumber Daya Manusia (Seluruh siswa, Guru dan Tenaga Kependidikan), yang handal serta mampu berdaya saing mandiri.
- Pengembangan karakter seorang Edupreneurship yang mandiri, kreatif, berani mengambil resiko, berorientasi pada tindakan, kepemimpinan yang melayani dan kerja keras, tentu akan mewujudkan Kemandirian sekolah.
- Berusaha untuk menciptakan karya-karya baru dalam wirausaha

DAFTAR PUSTAKA

- CNN Indonesia.2020. Pandemi Corona Ancam Sekolah Tutup/Bangkrut. Dikutip dari <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200707215231-20-522046/pandemi-corona-ancam-sekolah-kampus-swasta-bangkrut>
- Daulay, R. M. 2004. Mengenal Gereja Methodist Di Indonesia. Jakarta : BPK Gunung Mulia.
- Kuat, Tri .2017. Penumbuhkan jiwa kewirausahaan melalui Implementasi edupreneurship di sekolah menengah Kejuruan. Yogyakarta : SNP Universitas Ahmad Dahlan
- Majid, Abdul. 2005. Perencanaan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhayati, Eti 2011. Psikologi Pendidikan Inovatif. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Paw, T.L. 2020. Misi Dan Spirit Wesleyan: Menuju Manusia Indonesia Unggul. Jakarta : Jurnal STT Wesley Jakarta.
- Sejarah Sekolah Methodist dari <https://methodist.sch.id/about/50.html>
- Shandy, U.A., dkk 2021. Edupreneurship. Padang : Insan Cendekia Mandiri
- Suciati, Wiwik 2016. Kiat Sukses Melalui Kecerdasan Emosional dan Kemandirian Belajar. Bandung : Rasi Terbit
- Sugiyono 2009. Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono; Mulyatiningsih, E.; Purwanti, S. 2014. Pengembangan Edupreneurship. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Yogyakarta
- Thaner, Nathan 2014. Edupreneurship and the Future of Education. Diunduh dari : <https://mnathantanner.medium.com/edupreneurship-and-the-future-of-education-b81398b5f0cc>
- Triwahyudi 2020. Edupreneurship Seluk Beluk Dan Implementasinya. Diunduh dari : <https://www.suaraguru.com/topic-150-edupreneurship-seluk-beluk-dan-implementasinya.html>

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK BERBASIS *HOTS* PADA
MATA PELAJARAN PJOK KELAS X**

Hadi Suhendro

Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Untan Pontianak

F2151201009@student.untan.ac.id

ABSTRAK

Adapun tujuan dalam penelitian ini merupakan pengembangan bahan ajar elektronik yang praktis dan efektif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan 3D *pageflip professional*. Tipe studi ini merupakan *Research and Development* dengan memakai model 4D yang diuji cobakan pada 72 peserta didik kelas X SMK Panca Bhakti Sungai Raya. Hasil penelitian uji praktikalitas secara keseluruhan mendapat rata-rata sebesar 88,2% dengan interpretasi sangat praktis digunakan dan hasil uji efektivitas secara keseluruhan mendapat rata-rata sebesar 89,4% dengan interpretasi sangat efektif digunakan. Dengan demikian bahan ajar elektronik sudah teruji sangat praktis dan efektif digunakan.

Kata Kunci : Bahan ajar elektronik, *HOTS*, PJOK

ABSTRACT

The purpose of this research is the development of practical and effective electronic teaching materials in the learning process using professional 3D pageflips. This type of study is Research and Development using a 4D model which was tested on 72 students of class X SMK Panca Bhakti Sungai Raya. The results of the practicality test research as a whole got an average of 88.2% with a very practical interpretation used and the overall effectiveness test results got an average of 89.4% with a very effective interpretation used. Thus, electronic teaching materials have been tested to be very practical and effective to use.

Keywords: Electronic teaching materials, HOTS, PJOK

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dirancang untuk mendorong pertumbuhan fisik dan perkembangan mental yang lebih baik dan dapat meningkatkan keterampilan motorik, pengetahuan, penalaran dan apresiasi terhadap kebiasaan dan sikap gaya hidup sehat yang kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Menurut pendapat Pangrazi (2004:4) menyatakan bahwa “Penjasorkes adalah tahapan dari program pendidikan umum yang memberikan kontribusi pada keseluruhan pertumbuhan dan perkembangan pada anak, terutama melalui pengalaman gerak. Ini adalah sebuah program pembelajaran yang memberikan perhatian pada semua domain pembelajaran, yaitu : psikomotor, kognitif dan afektif”. Sedangkan tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan menurut Suryobroto (2004:8) ialah “Untuk membentuk sikap, kecerdasan, fisik serta keterampilan, sehingga peserta didik akan dewasa dan mandiri yang kemudian dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari pengamatan yang dilakukan pada mata pelajaran PJOK ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran pendidik belum menggunakan media yang dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Pendidik masih menggunakan bahan ajar berupa buku cetak, sedangkan bahan ajar cetak yang tersedia dari segi materi belum mendalam dan tidak adanya video contoh gerakan yang dapat diamati oleh peserta didik serta latihan soal-soal yang kurang melatih kemampuan berpikir peserta didik. Hal ini diperkuat dengan penyebaran angket kepada siswa kelas X bahwa 75% dari 72 peserta didik menyatakan bahan ajar yang digunakan kurang menarik, materi kurang mendalam dan terlalu banyak gambar. Berdasarkan hal tersebut, bahan ajar mempunyai peranan yang penting untuk menunjang proses pembelajaran, apalagi di masa pandemi seperti ini yang tidak memungkinkan dilakukannya pembelajaran tatap muka dan perlu adanya suatu alternatif bahan ajar yang dapat dipergunakan oleh peserta didik untuk belajar mandiri, dimana pun dan kapanpun dengan memanfaatkan teknologi.

Perkembangan teknologi dan informasi semakin pesat menuntut dunia pendidikan mengikutinya, baik dari kompetensi pendidik, akses dari peserta didik, maupun sarana dan prasarana penunjang (Titin Dwi Kurniawati, dkk, 2021). Disinilah peran guru PJOK di tuntun untuk menyajikan pembelajaran yang inovatif bagi peserta didik di masa pandemi seperti ini. Sehingga pemilihan media yang tepat dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Salah satunya dengan mengembangkan bahan ajar yang berbentuk elektronik dengan menggunakan software 3D Pageflip Profesional, yang dimana tampilan bahan ajar

elektronik menjadi lebih menarik dengan adanya tambahan animasi, gambar, video, audio-visual serta berbagai macam format seperti Exe, ZIP, Html, 3DP dan lain-lain.

Dari hasil penelitian yang terdahulu yang berjudul pengembangan bahan ajar *E-book* interaktif berbantuan 3D pageflip profesional pada materi aritmetika sosial disimpulkan bahwa bahan ajar *e-book* ini sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran (Maila Sari et. al., 2021). Selanjutnya pengembangan modul pembelajaran desain grafis berbasis 3D pageflip profesional menyatakan bahwa modul pembelajaran menggunakan 3D pageflip profesional sangat praktis dan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran (Lika Jafnihirda et. al., 2019). Kemudian yang berjudul E-modul fisika dasar I berbasis 3D pageflip profesional menyatakan bahwa modul elektronik ini dikategorikan sangat baik (Meri Andani, 2020) .

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan diatas, maka pembaruan dalam penelitian ini adalah dengan mengembangkan bahan ajar elektronik dengan menggunakan software berupa 3D Pageflip Profesional versi 1.7.7 berbasis *HOTS*, selain itu bahan ajar elektronik ini juga dapat digunakan baik di perangkat laptop maupun android yang tidak menggunakan memori hp untuk membuka modul elektronik ini. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar yang efektif dan praktis dalam proses pembelajaran serta mudah dipahami oleh peserta didik dengan adanya tambahan video yang dapat di amati oleh peserta didik. Dari uraian tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis *HOTS* pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas X”

METODE PENELITIAN

Bentuk dalam penelitian ini ialah Research and Development menurut Borg and Gall dengan menggunakan model yang mengacu pada (Trianto,2009:189) yaitu model 4D yang meliputi tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Dessiminate* (Penyebaran). Sedangkan yang menjadi subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas X yang jumlahnya 72 orang terdiri dari 28 orang laki-laki dan 44 orang perempuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket untuk menguji ke praktisan dan keefektifitasan. Menurut Purwanto (2010:102) “Untuk mengubah data ke bentuk kuantatif, maka data uji praktikalitas di analisis menggunakan rumus di bawah ini :

$$NP = R / SM \times 100$$

Petunjuk :

NP = nilai persentase yang diinginkan

R = jumlah poin mentah yang diperoleh siswa

SM = jumlah poin maksimal tes siswa

100 = angka tetap

Setelah mendapatkan persentase dan dikelompokkan berdasarkan tolak ukur, sebagai berikut :

Nomor	Persentase	Segi yang dinilai
1	86%-100%	Sangat Praktis (SP)
2	76%-85%	Praktis (P)
3	60%-75%	Cukup Praktis (CP)
4	55%-59%	Kurang Praktis (KP)
5	≤54%	Tidak Praktis (TP)

Selanjutnya dari data angket efektifitas, bahan ajar 3D pageflip profesional ditentukan dengan cara menghitung skor siswa yang menjawab dari setiap poin angket dengan menggunakan teknik persentase menurut Purwanto (2010:102):

$$NP = R / SM \times 1100$$

Petunjuk :

NP = nilai persentase yang diinginkan

R = jumlah poin mentah yang diperoleh siswa

SM = jumlah poin maksimal tes siswa

100 = angka tetap

Berdasarkan dari hasil penilaian efektifitas yang didapat dengan memakai tolak ukur seperti tabel dibawah ini :

Nomor	Persentase	Segi yang dinilai
1	86%-100%	Sangat Baik (SB)
2	76%-85%	Baik (B)
3	60%-75%	Cukup Baik (CB)
4	55%-59%	Kurang Baik (KB)
5	≤54%	Tidak Baik (TB)

Setelah semua data dinyatakan praktis dan efektif, kemudian ditentukan nilai distribusi frekuensi menggunakan rumus Sturges dibawah ini :

1. $K = 1 + 3,3 \log N$

Keterangan : K = jumlah interval kelas

N = total data pengamatan

log = logaritma

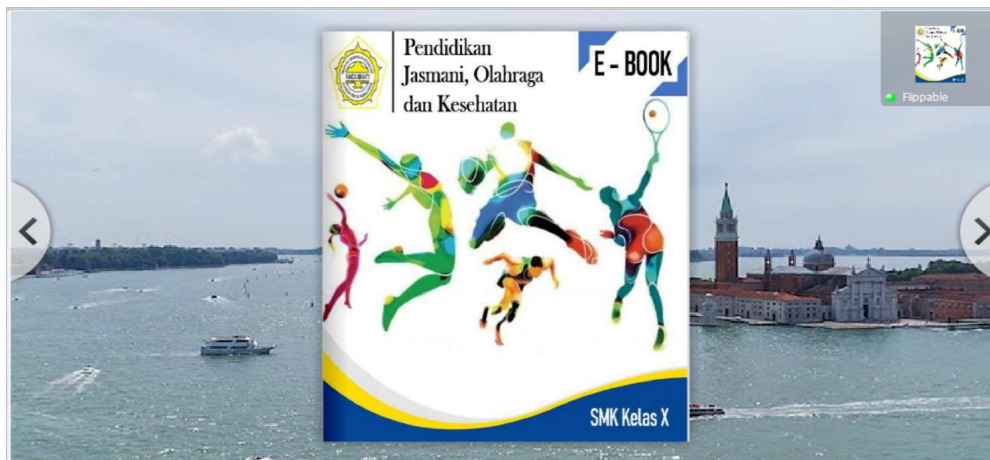
2. Menghitung rentang data yaitu data terbesar-data terkecil

3. Menghitung panjang kelas = $\frac{\text{rentang data}}{\text{jumla kelas}}$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Rancangan Tampilan Cover

Halaman cover adalah gambaran tampilan awal saat membuka bahan ajar elektronik yang menggunakan *3D Pageflip Profesional* pada mata pelajaran PJOK. Adapun tampilan awal pada bahan ajar elektronik ini dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 1. Gambar Rancangan Tampilan Cover

Hasil Uji Praktikalitas

Dari data praktikalitas bahan ajar elektronik yang menggunakan *3D Pageflip Profesional* mapel PJOK yang di uji cobakan kepada 72 peserta didik dengan jumlah 7 butir pernyataan dan didapat rata-rata persentase 88,2% dengan interpretasi sangat praktis digunakan untuk pembelajaran.

Tabel 1. Uji Praktikalitas

No	Kelas Interval	F0
1	21	0
2	22	5
3	23	7

4	24	14
5	25	26
6	26	18
7	27	2
8	28	0
Jumlah		72

Hasil Uji Efektivitas

Dari data efektivitas bahan ajar elektronik yang menggunakan *3D Pageflip Profesional* mapel PJOK yang di uji cobakan kepada 72 peserta didik dengan jumlah 5 butir pernyataan dan didapat rata-rata persentase 89,4% dengan interpretasi sangat efektif digunakan untuk pembelajaran.

Tabel 2. Uji Efektifitas

No	Kelas Interval	F0
1	14	0
2	15	2
3	16	6
4	17	8
5	18	40
6	19	15
7	20	1
8	21	0
Jumlah		72

Pengembangan bahan ajar elektronik yang menggunakan *3D Pageflip Profesional* mapel PJOK yang telah dibuat serta dilakukan pengujian cobaan pada peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

No	Hasil Uji Coba	Presentase	Keterangan
1	Praktikalitas	88,2 %	Sangat Praktis
2	Efektivitas	89,4%	Sangat Efektif

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan bahan ajar elektronik yang menggunakan *3D Pageflip Profesional* mapel PJOK mengacu pada Borg and Gall *Research and Development* dengan memakai model yang mengacu pada (Trianto,2009:189) yaitu model 4D yang meliputi tahap *define, design, develop, dessiminate*. Dari hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa praktikalitas bahan ajar elektronik yang menggunakan *3D Pageflip Profesional* pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga secara keseluruhan mendapat rata-rata sebesar 88,2% dengan interprestasi sangat praktis dan efektivitas secara keseluruhan mendapat rata-rata sebesar 89,4% dengan interprestasi sangat efektif digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andani, M. 2020. E-Modul Fisika Dasar I Berbasis 3D Pageflip Professional. *Schrodinger:Journal of Physics Education (SJPE)*, Vol. 1. No. 2, pp. 44-47.
- Borg, W. R. dan Gall, M. D. 1989. *Educational Research: An Introduction, Fifthy Edition*. New York: Longman.
- Lika Jafnihirda, D. R 2019. Pengembangan Modul Pembelajaran Desain Grfais Berbasis 3d Pagefelip Professional. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol. 6 Issue 1, Hal 45-54.
- Maila Sari, S.R. 2021. Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbantuan 3D Pageflip Profesional Pada Materi Aritmetika Sosial. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 05, No. 01, pp. 789-802.
- Ngalim, Purwanto. 2019. *Prinsip-prinsip dan teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Robert P. Pangrazi. 2004. *Dynamic Physical Education For Elementary School Children*. San Fransisco : Benjamin Cummings.
- Suryobroto, Agus S. 2004. *Diklat Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta : FIK UNY
- Titin Dwi Kurniawati, R.W. 2021. Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi 3D PageFlip Profesional Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS)*, Volume 2 Nomor 1, pp: 32 – 41.

TANTANGAN PROGRAM KIAT GURU DALAM PEMBELAJARAN DI TENGAH PANDEMI COVID-19 DI SDN 06 BENTIANG

1Simson;2Marshudi;3Sulistyarini

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP ;²Pendidikan Ekonomi FKIP;³Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

¹simsonpelangi@gmail.com

ABSTRAK

Virus corona atau (covid)-19 membawa dampak yang serius pada semua sendi kehidupan manusia. Pendidikan adalah salah satu sendi kehidupan manusia yang terkena dampak oleh serangan virus tersebut. Pembelajaran yang selama ini dilaksanakan dengan tatap muka, dituntut harus dilakukan secara daring. Bagi daerah pedesaan yang tidak ada akses internet tidak bisa melaksanakan pembelajaran secara daring tetapi harus dilaksanakan pembelajaran secara luring. Pembelajaran luring adalah pembelajaran yang memerlukan kolaborasi dari semua pihak. Oleh karena itu di tengah wabah pandemi Covid-19 ini tantangan Program Kiat Guru semakin berat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada subjek terbatas di SDN 06 Bentiang, artikel ini mengkaji tantangan tantangan Program Kiat Guru di masa pandemi covid-19. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, melalui teknik pengumpulan data yakni wawancara, pengamatan dan penelusuran pustaka dengan analisis data kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Program Kiat Guru memiliki tantangan untuk diterapkan di tengah masa pandemi covid-19.

Kata kunci: kiat guru, pembelajaran, pandemi, covid 19

ABSTRACT

The corona virus or (covid)-19 has a serious impact on all aspects of human life. Education is one of the joints of human life that is affected by the virus attack. Learning that has been carried out face-to-face, is required to be done online. For rural areas that do not have internet access, they cannot carry out online learning, but offline learning must be carried out. Offline learning is learning that requires collaboration from all parties. Therefore, in the midst of the COVID-19 pandemic, the challenges of the Kiat Guru Program are getting tougher. Based on research conducted on limited subjects at SDN 06 Bentiang, this article examines the challenges of the Kiat Guru Program during the COVID-19 pandemic. By using qualitative research methods, through data collection techniques namely interviews, observations and literature searches with descriptive qualitative data analysis. The results of the study show that the Kiat Guru Program has challenges to implement in the midst of the covid-19 pandemic.

Keywords: teacher tips, learning, pandemic, covid 19

PENDAHULUAN

Dunia Pendidikan sedang menghadapi permasalahan yang cukup serius di masa pandemi covid-19. Jenjang perguruan tinggi dan sebagian sekolah menengah yang sudah terbiasa menerapkan pembelajaran online tidak mengalami banyak kendala dalam menghadapi pandemi covid-19, tidak demikian dengan jenjang pendidikan dasar (sekolah dasar) yang berada di daerah terpencil. Sekolah di daerah terpencil tidak bisa menerapkan pembelajaran secara daring, karena sarana dan prasarana pendukung seperti jaringan tidak dimiliki oleh sekolah tersebut.

Menurut Syah (2020) ada empat kendala yang dihadapi oleh dunia pendidikan di masa pandemi covid yakni 1) penguasaan internet yang terbatas guru; 2) kurang memadainya sarana prasarana; 3) terbatasnya akses internet; 4) tidak siap dana pada kondisi darurat.

Oleh karena itu pembelajaran di daerah terpencil harus dilaksanakan secara luring (luar jaringan). Pendekatan pembelajaran luring merupakan pendekatan pembelajaran yang dilakukan dengan metode tatap muka yang memperhatikan protokol kesehatan yang berlaku. Ciri dari pembelajaran luring yaitu sebagai berikut: (1) semua peserta dalam satu lokasi atau ruang yang sama; (2) hadir secara fisik dan (3) tidak menggunakan teknologi jaringan dalam komunikasi. Pembelajaran luring memerlukan kerja sama yang baik dari semua pihak agar dapat berjalan dengan baik, oleh karena itu tantangan program KIAT Guru memiliki tantangan yang semakin besar dalam pembelajaran luring di masa pandemi Covid-19.

Sebagai salah satu ujung tombak pendidikan, Wakil Presiden mengharapkan agar peningkatan pendapatan guru melalui pemberian tunjangan guru dapat melecut motivasi, inovasi, dan kinerja guru. Berkat bantuan dana dari Pemerintah Australia, Tahap Pra-Rintisan dikelola oleh PRSF dan MAHKOTA dan (2) Tahap Rintisan (Juni 2016-Maret 2019). Sejak Juli 2016, Tahap Rintisan KIAT Guru dilaksanakan di 5 (lima) kabupaten: yaitu 3 (tiga) Kabupaten di Propinsi Kalimantan Barat: Sintang, Landak dan Ketapang, dan 2 (dua) Kabupaten di propinsi Nusa Tenggara Timur: yaitu Manggarai Barat dan Manggarai Timur.

Pelaksanaan program KIAT guru sudah berjalan sejak tahun 2016 dan sampai saat ini masih berjalan. Dengan adanya wabah virus Covid-19 juga mempengaruhi pelaksanaan program KIAT Guru. Meskipun tantangan yang dihadapi semakin berat, karena guru dituntut tetap memberikan layanan pendidikan yang prima kepada peserta didik, begitu juga dengan orang tua dan masyarakat harus tetap pro aktif memberi dukungan kepada anak-anaknya dalam belajar.

Dengan adanya perubahan yang terjadi dengan sistem pendidikan di masa pandemi covid-19. Maka sekolah-sekolah yang terimbas program KIAT Guru juga harus mampu menyikapi semua perubahan tersebut, Agar tujuan program KIAT Guru bisa tercapai. Kepala Sekolah, Dewan Guru, Kelompok Pengguna Layanan (KPL), kader dan masyarakat harus saling bekerjasama untuk dapat menciptakan pendekatan pembejaran baru di masa pandemi Covid-19.

SDN 06 Bentiang adalah sekolah di daerah terpencil kabupaten landak yang terkena imbas program KIAT Guru. Dari sejak tahun 2016 sampai tahun 2021 ini SDN 06 Bentiang masih terkena imbas program KIAT Guru. Maka dari pada itu di masa pandemi Covid-19 ini SDN 06 Bentiang mendapat tantangan yang besar dalam melaksanakan pembelajaran. Kepala sekola, dewan guru, KPL, Kader dan masyarakat harus bekerjasama lebih baik lagi untuk dapat merumuskan pendekatan pembelajaran yang cocok untuk diterapkan di SDN 06 Bentiang.

Penelitian ini dilakukan untuk menelusuri tantangan yang dihadapi oleh Program KIAT Guru dalam pembelajaran di SDN 06 Bentiang yang merupakan sekolah imbas program KIAT Guru di masa pandemi covid-19.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bermaksud mendeskripsikan tantangan pembelajaran Pendidikan Jasmani di tengah pandemi covid-19, dalam hal ini kajian akan difokuskan pada pembelajaran luring. Penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplanasi.

1. UNIT ANALISIS

Penelitian ini menggunakan istilah unit analisis sebagai subjek kajian. Unit analisis dalam penelitian ini adalah SDN 06 Bentiang. Dalam hal ini segala komponen yang terlibat pembelajaran luring ditetapkan sebagai unit analisis melalui purposive sampling (Sugiyono 2015).

2. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Ada tiga teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, yakni interview, observation dan literature review. Interview (wawancara) berkaitan dengan data dari guru, kepala sekolah dan siswa tentang pembelajaran luring di masa pandemi covid; observation (pengamatan) yakni pengumpulan data tentang aktivitas belajar siswa (learning from home) di lingkungan tempat tinggal peneliti

dan literature review (kajian literasi) terhadap berbagai tulisan dan pengalaman baik (role model) untuk pembelajaran luring di masa pandemi covid-19.

3. ANALISA DATA

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tiga tahap yang direkomendasikan oleh Miles dan Huberman yakni reduksi data (data reduction), penyajian data (data display) dan penarikan kesimpulan (verification) (Herlina, Malla, and Acim 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan studi literatur, maka terdapat hasil penelitian yang dapat dideskripsikan sebagai berikut: Muncul beberapa pendekatan yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan pendidikan dengan meningkatkan motivasi, kinerja, dukungan, dan pengawasan bagi guru di daerah terpencil.

Model pembelajaran yang di terapkan di SDN 06 Bentiang adalah memadukan model pembelajaran luring dengan model pembelajaran KIAT Guru, yaitu model tugas take home dengan tetap mematuhi zonasi protokol kesehatan. Guru dan kepala sekolah hadir setiap hari jam kerja. Guru menyiapkan pembelajaran di rumah, kemudian bahan ajar dan tugas di print out untuk diberikan kepada siswa ketika siswa masuk. Pada saat masuk ke sekolah guru melakukan absensi menggunakan kiat kamera. Guru berphoto ataupun selfie ketika datang dan pulang. Setelah melakukan presensi guru dan siswa masuk ke dalam kelas. Ketika di dalam kelas guru melakukan presense siswa. Kemudian membuka pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa. Setelah membuka pelajaran dengan doa guru menyampaikan materi secara terbatas dan memberikan pengarahan kepada siswa tentang tugas yang harus dikerjakan oleh siswa di rumah. Setelah siswa semua mendapatkan tugas dari guru, kemudian guru dan siswa kembali berdoa untuk menutup pembelajaran. Pada hari berikutnya guru dan siswa masuk kembali ke sekolah pada pertemuan ini selain memberikan tugas baru guru juga mengambil tugas sebelumnya yang sudah dikerjakan oleh siswa di rumah untuk di koreksi, kemudian memberikan tugas baru kepada siswa demikian dan seterusnya.

Selama mengerjakan tugasnya di rumah orang tua wajib mendampingi dan memfasilitasi anaknya belajar di rumah. Orang tua wajib meluangkan waktu selama 30 menit setiap hari untuk mendampingi anaknya mengerjakan tugas dari guru. Orang tua juga menyediakan media belajar dirumah seperti poster, gambar tabel perkalian dan sebagainya.

Selama proses pembelajaran di sekoah dan belajar di rumah guru dan orang tua di awasi oleh Kelompok pengguna Layanan (KPL) KPL berjumlah 9 (Sembilan) orang. Selama mengawasi kegiatan belajar mengajar KPL membagi tugas setiap anggotanya. Kpl membuat jadwal kunjung baik ke sekolah maupun ke rumah-rumah siswa untuk mengawasi proses belajar mengajar siswa. Semua kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan baik pembelajaran oleh guru maupun dukungan orang tua dinilai oleh KPL menggunakan form janji layanan guru dan orang tua siswa. Form ini menjadi acuan bagi KPL untuk menilai kualitas layanan pendidikan yang diberikan oleh guru dan orang tua siswa.

Tantangan Program KIAT guru dalam pembelajaran di masa pandemi Covid-19 di SDN 06 Bentiang sangat berat. Namun semua pihak, baik dari pihak sekolah maupun pihak masyarakat sudah saling berkerjasama mencari pendekatan pembelajaran yang cocok agar pembelajaran tetap berlangsung walaupun sedang dalam masa pandemii Civid-19.

Kehadiran guru SDN 06 sudah baik. Guru sudah hadir dan pulang tepat waktu, sesuai dengan apa yang sudah di sepakati. Guru-guru juga sudah menyiapkan pembelajaran dengan baik sesuai dengan janji layanan yang telah di sepakati.

Guru dan masyarakat sudah membuat model pembelajaran yang sesuai dengan dengan kondisi sekolah dan di sesuaikan dengan masa pandemi Civid-19. Model pembelajaran yang dirancang oleh guru dan masyarakat ini mampu mengatasi kesulitan belajar-mengajar di daerah tepencil di masa pandemic Covid-19. Sekolah tetap buka dan siswa tetap mendapatkan layanan pendidikan yang baik walaupun sedang dalam masa pandemi covid-19.

Guru di SDN 06 Bentiang menjalankan tugas dengan baik. Guru tetap masuk sekolah di jam kerja dan bisa memberikan layanan pendidikan kepada siswa di masa Pandemi Covid-19. Guru juga sudah menyiapkan perangkat pembelajaran dan tugas untuk siswa.

Siswa di SDN 06 Bentiang tetap masuk secara tatap muka terbatas di sekolah dengan mematuhi protokol kesehatan yang dianjurkan pemerintah. Dengan memakai masker dan sering mencuci tangan saat berada di sekolah. Siswa juga sudah mendapatkan layanan Pendidikan yang baik. Siswa tetap belajar walaupun lebih banyak belajar di rumah.

Masyarakat dan orang tua di desa Bentiang sudah memberikan dukungan yang baik dalam proses Pendidikan di SDN 06 Bentiang. Oran tua sudah memberikan

dukungan yang baik kepada anaknya pada saat belajar di rumah. Orang tua juga sudah menyediakan media belajar untuk mendukung proses belajar anaknya di rumah.

Kelompok pengguna layanan (KPL) sudah bekerja maksimal dalam mengawasi proses belajar-mengajar di SDN 06 Bentiang.

Dari hasil observasi, wawancara terbatas dan studi literasi maka di dapat hasil bahwa guru di SDN 06 Bentiang sudah berusaha memberikan layanan Pendidikan yang optimal kepada murid di masa pandemic covid-19. Kehadiran guru di sekolah sudah baik begitu juga dengan layanan Pendidikan yang diberikan. Guru sudah menggunakan metode dan media pembelajaran pada saat mengajar. Begitu juga dengan orang tua murid, orang tua sudah mendampingi dan menyediakan fasilitas belajar kepada anaknya agak bisa belajar dengan baik di rumah.

Semua kegiatan guru dan orang tua akan dinilai dalam rapat rutin bulanan yang dilaksanakan di awal atau di akhir bulan oleh KPL yang difasilitasi kader. KPL mengecek Kiat kamera dan form penilaian kinerja guru dan orang tua. Hasilnya di sepakati kemudian dikirim ke kabupaten. Berdasarkan hasil penilaian pada rapat bulanan ini menjadi patokan untuk dinas kabupaten untuk membayar tunjangan terpicil kepada guru. Guru yang penilaiannya tinggi akan mendapatkan tunjangan yang maksimal, sebaliknya guru yang hasil penilaiannya kurang baik akan mendapat tunjangan yang sesuai penilaian dari KPL.

Proses penilaian bulanan Program Kiat Guru di SDN 06 Bentiang sudah berjalan dengan baik, sesuai dengan juknis dari tim KIAT Guru. Semua pemangku kepentingan sudah hadir dalam kegiatan pertemuan bulanan. Hasil dari pertemuan tersebut juga baik. Prestasi guru dan kepala sekolah SDN 06 Bentiang cukup baik. Semua Guru mendapat bayaran tunjangan terpicil penuh. Begitu juga dengan hasil belajar siswa. Hamper semua siswa mendapat nilai di atas KKM.

KESIMPULAN DAN SARAN

Tantangan program KIAT Guru dalam pembelajaran pada masa pandemi covid-19 Di SDN 06 bentiang sangat berat. Pembelajaran di masa pendemi Covid-19 ini mengharapkan pembelajaran daring, namun di sisi lain daerah imbas KIAT Guru semuanya merupakan daerah terpicil. Dapat dipastikan semua sekolah imbas Program KIAT Guru tidak dapat melaksanakan pembelajaran secara daring. Oleh karena itu perlu pendekatan pembelajaran lain yang cocok dengan kondisi sekolah tersebut. Di SDN 06 Bentiang pendekatan pembelajaran yang di terapkan adalah memadukan pembelajaran Program KIAT

Guru dan pembelajaran luring. Siswa sekolah tatap muka terbatas dan diberi tugas take home. Orang tua, Kader, KPL dan Guru berkolaborasi dalam pembelajaran sehingga proses belajar mengajar di SDN 06 Bentiang tetap berjalan dengan baik, walaupun dalam masa Pandemi Covid-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Wahyu Aji Fatma. 2020. “Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran luring Di Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2 (1): 55–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>.
- Hardani, Helmina Andriani, Jumari Ustiawaty, Ria Rahmatul Istiqomah, Roushandy Asri Fardani, Dhika Juliana Sykmana, and Nur Hikmatul Auliya. 2020. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Herlina, Acim, Misnah, and Rifka Khairunnisa. 2019. “Need Analysis of Using GoogleForm For Learning.” *Jurnal Dikdas* 7 (2):143–50.
- Kemendikbud. 2020a. “Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 19 Tahun 2020 Tentang Perubahan Atas Permendikbud Nomor 8 Tahun 2020 Tentang Juknis BOS Reguler.”
- . 2020b. “Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebarana Corona Virus Disease (Covid-19).”
- Prasetyo, Irfan. 2003. “Inovasi Pembelajaran Penjaskes Yang Berbasis Pada Blended Learning Di Abad 21.” In *Pendidikan Olahraga, Pascasarjana, Universitas Negeri Malang*, 73–81.
- Qomarrullah, Rif'iy. 2014. “Model Aktivitas Belajar Gerak Berbasis Permainan Sebagai Materi Ajar Pendidikan Jasmani (Penelitian Pengembangan Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar).” *Indonesian Journal of Sports Science* 1 (1): 76–88.
- Sugiyono. 2015. *Educational Research Methods*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, Atwi. 2014. *Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan Jarak Jauh*. Pdf. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Supriyadi, Muhammad. 2018. “Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Sekolah Dasar.” *Jurnal Gelanggang Olahraga* 1 (2): 6–11.
- Nuryana, Agus Nana. 2020. “Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan.” *Kabar Priangan*, 2020. <https://kabar-priangan.com/dampak-pandemi-covid-19-www.batukarinfo.com/kiat-guru>

KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK BERBANTUAN PLATFORM VIDEO-SHARING PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH

Muhammad Al Azhari Tambunan

Magister Pendidikan Matematika FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak
F2181201008@student.untan.ac.id

ABSTRAK

Profil Pelajar Pancasila yang merupakan agenda dalam Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter yang diinisiasi oleh Kemdikbud salah satunya memuat sikap mandiri. Kesadaran peserta didik sangat diperlukan untuk mewujudkan sikap mandiri tersebut, terlebih pada situasi pandemi Covid-19 dimana pembelajaran hampir hanya bisa dilakukan secara jarak jauh. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh deskripsi tentang kemandirian belajar peserta didik dengan model pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan secara jarak jauh dengan bantuan platform *video-sharing*. Adapun penelitian ini dilakukan pada 26 orang peserta didik kelas XI SUPM Pontianak menggunakan metode kuantitatif dengan analisis statistik deskriptif. Instrumen pengambilan data yang digunakan adalah instrumen kemandirian belajar pada mahasiswa yang disusun oleh Hidayati dan Listyani dimana instrumen ini terdiri atas 19 butir pernyataan yang terbagi atas 6 indikator. Reliabilitas instrumen ini memiliki koefisien alpha cronbach sebesar 0,8797 (Hidayati & Listyani, 2010). Hasil pengukuran pada penelitian ini diperoleh rata – rata 3,81 dan simpangan baku 1,04 dalam skala 5. Hal ini menunjukkan bahwa kemandirian belajar peserta didik dengan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan platform *video-sharing* tergolong baik.

Kata kunci: kemandirian belajar, model pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran jarak jauh

ABSTRACT

The Pancasila Student Profile which is an agenda in the Policy for Strengthening Character Education initiated by the Ministry of Education and Culture includes an independent attitude. Awareness of students is needed to realize this independent attitude, especially in the Covid-19 pandemic situation where learning can almost only be done remotely. This study aims to obtain a description of the self-regulated learning of students with a project-based learning model carried out remotely with the help of a video-sharing platform. This research was conducted on 26 students of class XI SUPM Pontianak using quantitative methods with descriptive statistical analysis. The data retrieval instrument used is an instrument of self-regulated learning for students compiled by Hidayati and Listyani where this instrument consists of 19 statement items which are divided into 6 indicators. The reliability of this instrument has a Cronbach alpha coefficient of 0.8797 (Hidayati & Listyani, 2010). The measurement results in this study obtained an average of 3.81 and a standard deviation of 1.04 on a scale of 5. This indicates that the learning independence of students with a project-based learning model assisted by a video-sharing platform is quite good.

Keywords: *learning independence, project-based learning model, distance learning*

PENDAHULUAN

Indonesia diprediksi akan memperoleh bonus demografi pada tahun 2030 – 2040, dimana penduduk usia produktif (berkisar 15 – 64 tahun) diprediksi mencapai 64% dari total jumlah penduduk Indonesia yang diperkirakan mencapai 297 juta jiwa pada periode tersebut. Melalui siaran pers, Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas) memaparkan agar Indonesia mendapat manfaat yang optimal dari bonus demografi, maka banyaknya penduduk usia produktif tersebut harus dibekali dengan kualitas pendidikan dan keterampilan yang baik (Afandi, 2017). Upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia selalu menjadi menu utama dalam agenda kerja pemerintah, berbagai formula dirumuskan agar mutu pendidikan meningkat. Salah satu yang menjadi rumusan pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi ialah bagaimana pelajar Indonesia memiliki kecerdasan yang gemilang dan karakter yang mulia, tangguh serta siap beradaptasi dengan berbagai kondisi zaman. Profil ideal karakter pelajar Indonesia menjadi hasil rumusan pemerintah yang dinamakan sebagai Profil Pelajar Pancasila. Terdapat enam elemen kunci yang menjadi Profil Pelajar Pancasila yaitu 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis dan 6) Kreatif (Wahyuningsih et al., 2021).

Dinamika situasi seperti saat adanya pandemi Covid-19 banyak merubah kebiasaan hidup termasuk pada dunia pendidikan, pembelajaran jarak jauh yang sebelum pandemi sangat jarang diterapkan namun menjadi dominan dalam melaksanakan pembelajaran. Hal tersebut ternyata menimbulkan banyak permasalahan dalam pelaksanaannya, misalnya perubahan karakter peserta didik yang disebabkan perubahan lingkungan belajar dimana sekolah yang sebelumnya merupakan tempat belajar ideal berubah menjadi di rumah dan hal ini membuat keberhasilan belajar peserta didik sangat bergantung pada keluarga dalam membimbing proses belajarnya. Peserta didik yang mendapat dukungan keluarga di rumahnya cenderung mengalami perubahan karakter yang lebih baik, namun bagi yang tidak mendapat dukungan keluarga di rumahnya cenderung mengalami perubahan karakter yang kurang baik seperti kurang disiplin, mengabaikan pembelajaran serta komunikasi yang sembarangan (Suriadi et al., 2021). Pembelajaran jarak jauh sebenarnya memiliki manfaat yang dapat dioptimalkan, salah satunya menumbuhkan sikap kemandirian belajar peserta didik. Kemandirian belajar sangat penting dimiliki seorang peserta didik, kesadaran terhadap diri dan situasi yang dihadapi serta menetapkan regulasi pada diri sendiri akan menjadikan peserta didik bertanggung jawab penuh atas proses dan hasil belajarnya. Meskipun peserta didik diharapkan mampu bergotong royong, namun kemandirian belajar dapat mereduksi

ketergantungan belajar pada orang lain. Penelitian yang dilakukan Hidayat, Rohaya, Nadine dan Ramadhan mengemukakan bahwa dari 579 responden, kemandirian belajar yang diperoleh cenderung rendah dengan rata – rata = 2,78 dan simpangan baku = 0,289 dalam skala 5. Hal tersebut disebabkan kebiasaan belajar dan teknologi yang kurang mendukung (Hidayat et al., 2020).

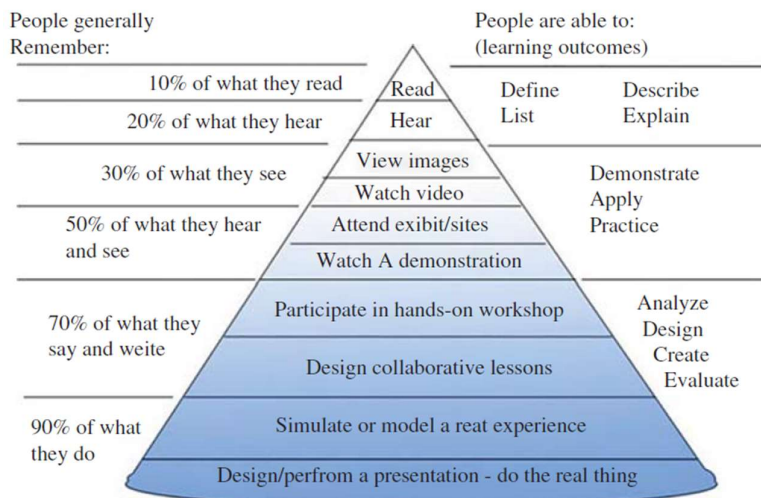
Berbagai permasalahan dalam pembelajaran jarak jauh tentunya menjadi tantangan bagi guru dalam menyikapinya. Berbagai strategi diperlukan guna mengatasi permasalahan bahkan mengoptimalkan manfaat pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh GWI pada triwulan III tahun 2020 tentang Media Sosial paling populer di Indonesia, Youtube merupakan layanan video yang paling sering diakses oleh 94% penduduk berusia antara 16 – 64 tahun (Dahono, 2021). Fakta ketertarikan peserta didik terhadap media sosial dapat menjadi daya dukung yang potensial, terlebih jika guru mampu memadukannya dengan model pembelajaran yang tepat. Berdasarkan paparan tentang Kurikulum 2013, pendekatan saintifik menjadi karakteristik dalam setiap proses pembelajaran. Siswa diharapkan mampu mengamati, menanya, mencoba, menalar, mencipta dan mengkomunikasikan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014). Model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat dilakukan dengan pendekatan saintifik, dimana siswa terlibat secara aktif dimulai dari merencanakan, menyusun, menghasilkan produk hingga memaparkannya. Beberapa studi mengemukakan model pembelajaran berbasis proyek memiliki berbagai kelebihan, seperti yang dikemukakan oleh Ani Ismayani bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas peserta didik secara signifikan (Ismayani, 2016). Berdasarkan pemaparan di atas, penulis berinisiatif melakukan penelitian yang bertujuan untuk memperoleh deskripsi terkait kemandirian belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek secara jarak jauh berbantuan platform video sharing, dalam hal ini platform yang digunakan adalah Youtube. Adapun materi pembelajaran yang menjadi topik pada studi ini adalah materi Statistika di kelas XI SUPM Negeri Pontianak.

Menurut Pintrich, kemandirian belajar (Self Regulated Learning) merupakan proses aktif dan konstruktif dimana peserta didik menetapkan tujuan pembelajaran mereka dan berusaha untuk memantau, mengatur, mengendalikan, mengevaluasi motivasi maupun perilaku serta hal – hal baik dilingkungannya sehingga mencapai tujuan pembelajaran (Saks & Leijen, 2014). Kemandirian belajar sangat perlu ditanamkan sejak dini, karena untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat diperlukan manajemen dan kontrol diri atas

pembelajaran yang dilakukan. Berbagai tujuan hidup yang ingin dicapai seseorang ditentukan dari kesiapan diri dalam melaksanakan tahapan prosesnya, dalam hal ini proses belajar menjadi hal utama bagi peserta didik. Meskipun dalam prosesnya dibutuhkan keterlibatan orang lain, namun kemandirian belajar yang baik akan memperoleh hasil belajar yang baik pula. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Titin Kurnia Bungsu, Mulkah Vilardi, Padillah Akbar dan Martin Bernard bahwa kemandirian belajar peserta didik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajarnya, pengaruhnya sebesar 16% (Bungsu et al., 2018). Hasil riset yang dilakukan oleh Samsu Rijal dan Suhaedir Bachtiar juga mengungkapkan bahwa kontribusi aspek kemandirian belajar terhadap hasil belajar mencapai 33,5% (Rijal & Bachtiar, 2015).

Rumusan indikator kemandirian belajar seperti dikemukakan oleh Kana Hidayati dan Endang Listyani terdiri atas enam komponen yaitu : 1) Ketidaktergantungan terhadap orang lain; 2) Memiliki kepercayaan diri; 3) Berperilaku disiplin; 4) Memiliki rasa tanggung jawab; 5) Berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri dan 6) Melakukan kontrol diri (Hidayati & Listyani, 2010). Adapun beberapa strategi yang dapat diterapkan untuk mencapai kemandirian menurut Irfan Sugianto, Savitri Suryandari dan Larasati Diyas Age antara lain: 1) Disiplin manajemen waktu; 2) Menjaga kekonsistenan semangat; 3) Selalu mengevaluasi kegiatan belajar yang telah dilakukan (Sugianto et al., 2020).

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan individu dengan penuh kesadaran sebagai upaya perubahan tingkah laku, baik dalam hal kognitif, psikomotorik maupun afektifnya. Strategi pembelajaran yang efektif berdasarkan Kerucut Pengalaman Belajar Edgar Dale adalah pembelajaran langsung dan terarah dengan mensimulasikan “kegiatan nyata” dan mewakili kenyataan atau hal – hal yang paling dekat dengan kehidupan sehari – hari. Umumnya kemampuan mengingat melalui pengalaman langsung terhadap kegiatan nyata dapat mencapai 90%, seperti yang tampak pada dua baris bagian bawah Kerucut Pengalaman berikut ini (Davis & Summers, 2015).



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Model pembelajaran yang berorientasi pada siswa aktif, bersikap ilmiah dan kontekstual salah satunya adalah pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning). Menurut Cocco pembelajaran berbasis proyek adalah bentuk instruksi yang berpusat pada siswa yang didasarkan pada tiga prinsip konstruktivis : 1) pembelajaran bersifat kontekstual dan spesifik; 2) peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan 3) mereka mencapai tujuan mereka melalui interaksi sosial dan berbagi pengetahuan dan pemahaman (Kokotsaki et al., 2014). Morgan memberikan tiga model umum kegiatan proyek untuk tujuan pendidikan: 1) Latihan proyek : Tujuan dari jenis proyek ini adalah bahwa siswa harus menerapkan pengetahuan dan teknik yang sudah diperoleh untuk masalah akademis di bidang subjek yang sudah akrab bagi peserta didik. Ini mewakili jenis pembelajaran berbasis proyek yang paling tradisional; 2) Komponen proyek : Dalam jenis pekerjaan proyek ini, tujuannya lebih luas dan cakupannya lebih luas, lebih besar, proyek ini lebih bersifat interdisipliner dan sering kali terkait dengan masalah "dunia nyata"; tujuannya termasuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan untuk bekerja secara mandiri; 3) Orientasi proyek : Istilah ini menunjukkan filosofi kurikulum seluruh program studi, proyek-proyek yang diselesaikan peserta didik membentuk seluruh dasar pendidikan pada jenjang sekolah mereka, sementara pengajaran instruksional disediakan hanya untuk melengkapi persyaratan topik proyek (Kubiatko & Vaculová, 2011).

Beberapa tahapan yang mencirikan suatu pembelajaran berbasis proyek meliputi: 1) Menetapkan pertanyaan atau masalah yang mendasar; 2) menyusun kerangka atau desain proyek; 3) menyusun jadwal pengerjaan proyek; 4) memantau progres proyek; 5) melakukan

penilaian terhadap hasil proyek dan 6) mengevaluasi rangkaian proses yang dialami (Astina, Komamang I, Aris Yulianto, 2017).

Di era revolusi industri 4.0 dan society 5.0 kemampuan alat teknologi dan kemampuan penggunaannya menjadi hal sangat penting agar “tidak tertinggal” oleh lajunya perubahan zaman. Beberapa dekade belakangan ini media informasi berbasis komputerisasi sangat akrab dengan manusia, bahkan perkembangan handphone yang menjelma menjadi smartphone “memaksa” manusia untuk tidak berjauhan dengannya. Berbagai fitur serta aplikasi gawai terus “bereproduksi” dan tumbuh untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan manusia. Berdasarkan data laporan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2019-2020 kuartal kedua, pengguna internet di Indonesia berjumlah 196,71 juta jiwa dari total populasi penduduk 266,91 juta jiwa, diantara 7000 responden sebagai sampel survei sebanyak 49,3% menyatakan konten yang sering diakses adalah menonton video online dan sebanyak 61 % menyatakan sering menonton youtube (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020). Selain itu hasil survei yang dilakukan oleh GWI pada triwulan III tahun 2020 tentang Media Sosial paling populer di Indonesia, Youtube juga merupakan layanan video yang paling sering diakses oleh 94% penduduk berusia antara 16 – 64 tahun (Dahono, 2021). Berdasarkan dari data di atas penulis menimbang dan memilih platform video-sharing Youtube sebagai media karena sangat potensial digunakan serta dikembangkan dalam pembelajaran terutama selama masa pandemi Covid-19 dimana pembelajaran jarak jauh mengharuskan penggunaan media sosial sebagai sarannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kuantitatif dengan analisis statistik deskriptif. Pengambilan data dilakukan menjelang batas waktu akhir pengumpulan tugas proyek yaitu mulai 22 Agustus 2021 sampai 26 Agustus 2021. Pembelajaran berbasis proyek dilakukan terlebih dahulu mulai 6 Agustus 2021 dengan menyajikan topik materi yang akan dijadikan tugas proyek, yaitu Statistika. Adapun media yang digunakan untuk menyampaikan informasi materi berupa Google Classroom, Whatsapp dan Youtube. Tugas proyek yang dilakukan oleh peserta didik adalah melakukan kegiatan statistik deskriptif secara individu dengan objek di lingkungan sekitar mereka ataupun dengan mengakses sumber data sekunder mulai pengambilan data, pemroses data hingga menyajikan data, kemudian membuat video ringkas mengenai kegiatan statistik yang dilakukan dan mengunggahnya ke akun Youtube peserta didik masing – masing dan terakhir mengisi

formulir penyerahan tugas melalui google form. Umpan balik dan evaluasi terhadap hasil proyek dilakukan melalui komentar pada konten Youtube mereka dan melalui pesan Whatsapp. Kuisisioner tentang kemandirian belajar dibagikan dalam bentuk google form dan diisi peserta didik. Selama durasi pengisian kuisisioner, diperoleh responden sebanyak 26 peserta didik kelas XI yang terdiri dari 4 program keahlian : NKPI, TKPI, APAT dan APHP.

Tabel 1. Profil partisipan penelitian

Kategori	Jumlah
Jenis Kelamin	
Laki – Laki	17
Perempuan	9
Program Keahlian	
NKPI	7
TKPI	10
APAT	4
APHP	5
Jumlah	26

Untuk mengukur kemandirian belajar, instrumen pengambilan data yang digunakan adalah instrumen kemandirian belajar pada mahasiswa yang disusun oleh Hidayati dan Listyani dimana instrumen ini terdiri atas 19 butir pernyataan yang terbagi atas 6 indikator dengan lima alternatif jawaban beserta skornya, yaitu Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Kurang Setuju (KS) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2 dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 1 (Hidayati & Listyani, 2010). Jenis butir pernyataan pada instrumen ini adalah pernyataan positif dan pernyataan negatif yang dikelompokkan berdasarkan indikator seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kisi – Kisi Instrumen Kemandirian Belajar

No.	Indikator	Nomor Butir Pernyataan	Jumlah Butir Pernyataan
1	Ketidaktergantungan terhadap orang lain	1(-), 4(-), 6(+), 16(+)	4
2	Memiliki kepercayaan diri	8(+), 10(-), 17(+)	3
3	Berperilaku disiplin	11(+), 12(-), 18(+)	3
4	Memiliki rasa tanggung jawab	7(+), 13(-), 14(+)	3
5	Berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri	2,(+) 3(+), 5(-)	3
6	Melakukan kontrol diri	9(+), 15(-), 19(+)	3
Jumlah Butir			19

Skor rata - rata hasil pengisian kuesioner selanjutnya akan dikategorikan berdasarkan kriteria tertentu yang menginterpretasikan kemandirian belajar, dalam hal ini penulis menggunakan metode kriteria lima kotak (five box method) yaitu : sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang. Adapun interval kategorisasi skor diperoleh dari rasio antara rentang

skor terhadap banyak kriteria. Rincian membuat pedoman kategorisasi kriteria adalah sebagai berikut :

- a. Rentang skor (R) = skor maksimal – skor minimal = 5 – 1 = 4
- b. Banyak kriteria (k) = 5
- c. Interval kelas (p) = rentang skor / banyak kriteria = 4 / 5 = 0,80
- d. Interval kelas yang diperoleh akan digunakan sebagai dasar untuk menentukan kategorisasi skor rata – rata penilaian responden terhadap indikator – indikator yang ditetapkan (Ferdinand, 2014).

Tabel 3. Pedoman Kategorisasi Skor Rata – rata Penilaian Responden

Skor Rata – Rata	Kriteria
1,00 – 1,80	Sangat Kurang
1,81 – 2,60	Kurang
2,61 – 3,40	Cukup
3,41 – 4,20	Baik
4,21 – 5,00	Sangat Baik

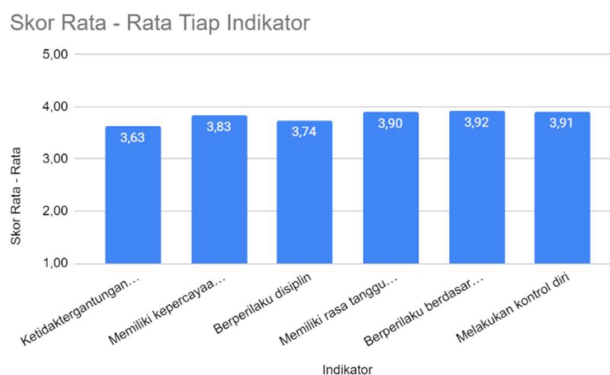
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran jarak jauh yang dilakukan ternyata masih menyisakan persoalan pada penerapannya, berbagai kebijakan pemerintah seperti bantuan kuota internet bagi peserta didik tidak serta merta membuat peserta didik dapat mengikuti pembelajaran jarak jauh secara tertib dan lancar, diantara penyebabnya adalah ketersediaan infrastruktur yang tidak memadai di lingkungan tempat tinggal peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan pada penelitian ini juga mengalami persoalan yang sama, dari jumlah peserta didik kelas XI SUPM Pontianak sebanyak 183 orang, hanya 28 orang yang menyelesaikan tugas proyek dalam durasi waktu yang ditetapkan dan 26 orang berhasil mengisi kuesioner kemandirian belajar.

Berdasarkan jawaban dari setiap pernyataan kuesioner, seluruh peserta didik yang berhasil mengisi kuesioner menunjukkan kemandirian belajar jarak jauh berbasis proyek adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Tabel Skor Kemandirian Belajar

No.	Indikator	Skor Rata - Rata	Standar Deviasi
1	Ketidaktergantungan terhadap orang lain	3,63	1,16
2	Memiliki kepercayaan diri	3,83	1,10
3	Berperilaku disiplin	3,74	0,89
4	Memiliki rasa tanggung jawab	3,90	0,97
5	Berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri	3,92	0,98
6	Melakukan kontrol diri	3,91	1,10
Keseluruhan Indikator		3,81	1,04



Gambar 2. Diagram Skor Rata – Rata tiap Indikator Kemandirian Belajar

Berdasarkan tabel skor kemandirian belajar di atas diperoleh informasi bahwa indikator ketidaktergantungan terhadap orang lain memiliki skor rata – rata 3,63 dan standar deviasi 1,16. Merujuk pada tabel pedoman kategorisasi skor rata – rata, maka indikator pertama ini termasuk baik. Namun jika ditelaah dari indikator yang lainnya, skor rata – rata indikator pertama ini adalah yang paling rendah dari yang lainnya sedangkan standar deviasinya paling tinggi dari indikator lainnya. Hal ini menginformasikan bahwa sebagian peserta didik masih bergantung pada orang lain, misalnya pada awal penugasan proyek peserta didik merasa kebingungan dan berulang kali meminta penjelasan guru terkait batasan lingkup tugas proyek, menanyakan kesesuaian objek yang akan diambil datanya dan beberapa hal lainnya. Pada indikator kedua memiliki kepercayaan diri diperoleh skor rata – ratanya 3,83 dan standar deviasi 1,10. Skor rata – rata pada indikator kedua ini termasuk baik berdasarkan pedoman kategorisasi skor rata – rata, namun standar deviasinya cukup tinggi, karena ketika dihadapkan masalah atau hambatan beberapa siswa tidak yakin dapat mengatasinya sendiri. Pada indikator ketiga berperilaku disiplin diperoleh skor rata – rata 3,74 dan deviasi standar 0,89. Berdasarkan pedoman kategorisasi skor rata – rata dapat diartikan indikator ketiga ini termasuk baik, namun skor rata – ratanya adalah terendah kedua setelah indikator ketidaktergantungan terhadap orang lain. Pada indikator keempat memiliki rasa tanggung jawab, skor rata – rata yang diperoleh 3,90 dan standar deviasi 0,97. Merujuk pada pedoman skor rata – rata, indikator peserta didik memiliki rasa tanggung jawab juga tergolong baik. Pada indikator kelima berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri diperoleh skor rata – rata 3,92 dan standar deviasinya 0,98. Skor rata – rata pada indikator ini merupakan yang tertinggi dari indikator lainnya dan tergolong baik, hal ini menunjukkan bahwa pengerjaan proyek yang dilakukan memang berasal dari olah pikir peserta didik, sebagai contoh ragam video yang dihasilkan oleh peserta didik merupakan hasil kreativitas dari inisiatif peserta didik. Indikator keenam melakukan kontrol diri juga termasuk kategori

baik dengan skor rata – rata 3,91 dan standar deviasi 1,10. Secara keseluruhan dari keenam indikator tersebut menunjukkan kemandirian belajar peserta didik dengan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan platform video-sharing Youtube tergolong baik dengan skor rata – rata keseluruhan 3,81 dan standar deviasi 1,04.

Pembelajaran jarak jauh yang dominan bahkan wajib dilakukan telah mereduksi banyak hal dari pembelajaran normal atau tatap muka, suasana lingkungan pembelajaran yang sebelumnya dikondisikan dalam ruang kelas menjadi di rumah yang tidak semua orang dapat mengkondisikannya, komunikasi yang terhambat disebabkan kualitas jaringan komunikasi yang belum merata di tempat tinggal peserta didik, keterbatasan keterampilan pendidik dan peserta didik dalam menggunakan alat digital yang tersedia, tuntutan agar peserta didik lebih mandiri dalam pembelajaran jarak jauh dan kebutuhan kompetensi praktikum yang sulit terealisasi dengan pembelajaran jarak jauh. Kebutuhan kompetensi praktikum pada sekolah kejuruan atau vokasi menjadi hal yang wajib dikarenakan peserta didik disiapkan untuk menjadi lulusan yang terampil. Kegiatan praktikum pada pembelajaran normal tentunya mudah dilakukan dan dievaluasi, namun akan sangat sukar dalam pembelajaran jarak jauh, sehingga diperlukan pembelajaran yang “mendekati” kegiatan praktikum, pembelajaran berbasis proyek menjadi salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya yang banyak melibatkan aspek psikomotorik. Berkenaan evaluasi jarak jauh terhadap kegiatan psikomotorik diperlukan media berbasis video-sharing yang handal, platform Youtube menjadi pilihan yang optimis dalam hal ini.

Kemandirian belajar peserta didik dan pembelajaran berbasis proyek telah menjadi perbincangan para praktisi dan pakar pendidikan selama pemberlakuan pembelajaran jarak jauh. Seperti yang dilansir surat kabar online detik.com, pakar pendidikan Isa Anshori menyarankan agar guru tidak lagi hanya menggunakan pendekatan konten atau teori-teori saja pada pembelajaran daring, tapi menggunakan pendekatan tugas proyek yang sekiranya sederhana dan mudah dilakukan peserta didik (Baihaqi, 2020). Dwi Sulisworo mengungkapkan keterampilan self-regulated-learning (Kemandirian Belajar) merupakan kunci keberhasilan belajar daring, ketidaksiapan peserta didik dalam mengelola diri sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran akan berakibat pada kegagalan belajar (Sulisworo, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemandirian belajar peserta didik dengan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan platform Youtube pada pembelajaran jarak jauh. Hasil penelitian dari keenam indikator kemandirian belajar yang dipaparkan pada instrumen penelitian menunjukkan tingkat kemandirian belajar peserta

didik dengan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan platform Youtube tergolong baik. Senada dengan hasil penelitian ini, Harry Dwi Putra mengutarakan kemandirian belajar mahasiswa dengan project based learning lebih baik daripada mahasiswa yang melakukan pembelajaran dengan ekspositori (Putra, 2016). Penelitian lain menunjukkan bahwa praktik yang dilakukan di setiap fase project based learning mengarah pada perbaikan kemampuan kemandirian belajar siswa (English & Kitsantas, 2013). Selanjutnya pemanfaatan platform Youtube sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa (Mujianto, 2019) dan kegiatan membuat vlog Youtube oleh siswa dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran (Adzandini & Tarunasena, 2019).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pembelajaran jarak jauh di Indonesia belum dapat menggantikan metode pembelajaran langsung melalui tatap muka, beberapa kendala dihadapi dalam proses pelaksanaannya baik disebabkan oleh minimnya pemerataan infrastruktur maupun kesiapan subyek pelaksananya. Namun demikian pembelajaran jarak jauh memberikan manfaat tersendiri diantaranya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran semakin masif dan berkembang, kemandirian dalam belajar semakin diasah serta terbangunnya paradigma belajar dapat dilakukan tanpa batasan ruang dan waktu. Rancangan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan harus mengakomodasi unsur kemandirian belajar peserta didik. Strategi yang dapat dilakukan adalah melakukan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik salah satunya pembelajaran berbasis proyek. Adapun media sebagai sarana komunikasinya dapat menggunakan media teknologi yang akrab dengan peserta didik, dalam hal ini platform video-sharing Youtube. Uraian dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa kemandirian belajar peserta didik tergolong baik pada pembelajaran jarak jauh melalui model pembelajaran berbasis proyek berbantuan platform video-sharing Youtube.

Saran

Penelitian ini dilakukan dalam periode yang singkat dan subyek penelitian yang berjumlah sedikit, hal ini merupakan keterbatasan penulis. Penelitian lanjutan diperlukan dengan subyek penelitian yang lebih banyak dan representatif serta periode waktu yang lebih lama agar kesimpulan yang diperoleh dapat digeneralisir.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzandini, V. N., & Tarunasena. 2019. Proyek Vlog Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 8(2), 237–246. <https://doi.org/10.17509/factum.v8i2.22154>
- Afandi, T. 2017. Bonus Demografi 2030-2040: Strategi Indonesia Terkait Ketenagakerjaan dan Pendidikan. *Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional*, 1–2. https://www.bappenas.go.id/files/9215/0397/6050/Siaran_Pers_-_Peer_Learning_and_Knowledge_Sharing_Workshop.pdf
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2020. Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020*, 1–146. <https://apjii.or.id/survei>
- Astina, Komamang I, Aris Yulianto, F. A. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(3), 448–453.
- Baihaqi, A. 2020. *Pakar Sebut Sistem Belajar Daring Tak Efektif karena Metodenya Belum Disiapkan*. <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-5097204/pakar-sebut-sistem-belajar-daring-tak-efektif-karena-metodenya-belum-disiapkan/2>
- Bungsu, T. K., Vilardi, M., Akbar, P., & Bernard, M. 2018. Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika di SMKN 1 Cihampelas. *Journal On Education*, 01(02), 382–389.
- Dahono, Y. 2021. *Data: Ini Media Sosial Paling Populer di Indonesia 2020-2021*. <https://www.beritasatu.com/digital/733355/data-ini-media-sosial-paling-populer-di-indonesia-20202021>
- Davis, B., & Summers, M. 2015. Applying Dale’s Cone of Experience to increase learning and retention: A study of student learning in a foundational leadership course. *QScience Proceedings*, 2015(4), 6. <https://doi.org/10.5339/qproc.2015.wcee2014.6>
- English, M. C., & Kitsantas, A. 2013. Supporting Student Self-Regulated Learning in Problem- and Project-Based Learning. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 7(2). <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1339>
- Ferdinand, A. T. 2014. *Metode Penelitian Manajemen* (5th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hidayat, D. R., Rohaya, A., Nadine, F., & Ramadhan, H. 2020. Kemandirian Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring pada Masa PANDEMI COVID -19. *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan*, 34(2), 147–154.

- Hidayati, K., & Listyani, E. 2010. Pengembangan Instrumen Kemandirian Belajar Mahasiswa. In *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* (Vol. 14, Issue 1). <https://doi.org/10.21831/pep.v14i1.1977>
- Ismayani, A. 2016. Pengaruh Penerapan STEM Project- Based Learning Terhadap Kreativitas Matematis Siswa SMK. *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, 3, 264–272.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. <https://www.kemdikbud.go.id/kemdikbud/dokumen/Paparan/PaparanWamendik.pdf>
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. 2014. Project-based learning : a review of the literature. *Durham Research Online*, 2(2), 210–222.
- Kubiatko, M., & Vaculová, I. 2011. Project-based learning : characteristic and the experiences with application in the science subjects. *Energy Education Science and Technology Part B: Social and Educational Studies*, 3(1), 65–74.
- Mujianto, H. 2019. Pemanfaatan Media Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5(1), 135–159.
- Putra, H. D. 2016. PENGARUH PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR MAHASISWA. *Prosiding Seminar Pendidikan Nusantara 2016*, 106–126.
- Rijal, S., & Bachtiar, S. 2015. Hubungan antara Sikap, Kemandirian Belajar, dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Bioedukatika*, 3(2), 15. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v3i2.4149>
- Saks, K., & Leijen, Ä. 2014. Distinguishing Self-directed and Self-regulated Learning and Measuring them in the E-learning Context. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 112(Icepsys 2013), 190–198. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1155>
- Sugianto, I., Suryandari, S., & Age, L. D. 2020. Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Di Rumah. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 159–170. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.63>
- Sulisworo, D. 2021. *Kemandirian Belajar adalah Kunci Keberhasilan Pendidikan di Masa Pandemi*. <https://kumparan.com/dwi-sulisworo/kemandirian-belajar-adalah-kunci-keberhasilan-pendidikan-di-masa-pandemi-1wThGUuy456/full>
- Suriadi, H. J., Firman, F., & Ahmad, R. 2021. Analisis Problema Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1),

165–173. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.251>

Wahyuningsih, S., Zuchron, D., & Purnawinarni, E. 2021. *Tunas pancasila sebagai duta profil pelajar pancasila di sekolah dasar*. Direktorat Sekolah Dasar, Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset Dan Teknologi. [http://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/2021/05/KONSEPSI TUNAS PANCASILA SEBAGAI DUTA PROFILE PELAJAR PANCASILA \(09 MEI 2021\).pdf](http://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/2021/05/KONSEPSI_TUNAS_PANCASILA_SEBAGAI_DUTA_PROFILE_PELAJAR_PANCASILA_(09_MEI_2021).pdf)

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MURID KELAS 6 DENGAN MODEL PEMBELAJARAN SNOWBALL THROWING PADA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Hendra

Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak
f2151201004@student.untan.ac.id

ABSTRAK

Tujuan umum dilakukannya penelitian ini untuk: (1) Membantu guru mengembangkan dan melakukan variasi pada penggunaan model pembelajaran terutama pada pelajaran Pendidikan kewarganegaraan. (2) Melalui model pembelajaran snowball throwing hasil belajar murid dapat di tingkatkan. (3) Meningkatkan proses kreatifitas murid pada saat proses pembelajaran dilaksanakan. Untuk analisis data digunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus, disiklus ke-2 hasil yang diharapkan telah terlihat, sehingga disimpulkan bahwa model pembelajaran snowball throwing dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang bisa digunakan untuk menghadirkan proses pembelajaran yang asyik, menyenangkan dan dapat mendorong semangat murid untuk belajar serta pada akhirnya hasil belajar murid dapat ditingkatkan.

Kata kunci: hasil belajar, pendidikan kewarganegaraan, snowball throwing

ABSTRACT

The general objectives of this research are to: (1) Help teachers develop and make variations on the use of learning models, especially in civic education lessons. (2) Through the snowball throwing learning model, student learning outcomes can be improved. (3) Improving students' creative processes when the learning process is carried out. For data analysis used descriptive qualitative analysis method. The research was conducted in 2 cycles, in the second cycles the expected results have been seen, so it is concluded that the snowball throwing learning model can be used as a learning model that can be used to present a fun, fun learning process and can encourage students' enthusiasm to learn and in end the result student learning can be improved.

Keywords: learning outcomes, civic aducation, snowball throwing

PENDAHULUAN

Hasil belajar murid dipengaruhi oleh kemampuan murid itu sendiri dan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang dimaksud ialah profesionalitas yang ada pada seorang guru. Artinya guru harus mampu mengembangkan kompetensi dasar yang guru miliki, baik kompetensi kognitif (pengetahuan), sikap (afektif) dan tingkah laku (psikomotorik).

Kegiatan dalam proses belajar dan mengajar dapat diintegrasikan serta diwujudkan dengan penggunaan berbagai model pembelajaran. Menurut Suryobroto (1995:3) model pembelajaran dapat disimpulkan sebagai “cara-cara pelaksanaan diri pada proses pengajaran atau persoalan bagaimana teknisnya suatu bahan pelajaran diberikan kepada murid-murid disekolah.”

Oleh sebab itu pemilihan dan penggunaan model pembelajaran, selaku seorang pendidik perlu menyeleksi dan menerapkan model pembelajaran yang tepat sesuai materi yang dipelajari pada waktu pembelajaran berlangsung, sehingga suasana baik di kelas dan diluar kelas mampu menjadikan tingkat partisipasi murid dari pasif menjadi aktif. Selain itu juga guru dapat berkreasi mengkombinasikan bermacam model pembelajaran agar suasana kelas tidak membosankan saat murid sedang belajar.

Penelitian tindakan kelas ini mengenai upaya dalam meningkatkan hasil belajar murid dengan model pembelajaran “Snowball throwing” di kelas VI SDN 08 Mas Bangun pada bidang studi Pendidikan kewarganegaraan.

Harapannya dengan diterapkannya model pembelajaran snowball throwing ini mampu meningkatkan kualitas murid sehingga pada akhirnya prestasi belajar murid meningkat. Berdasarkan hasil ulangan harian yang dilaksanakan pada tanggal 13 oktober 2016 pada pelajaran Pendidikan kewarganegaraan menunjukkan hasil yang dibuktikan dengan nilai dibawah ketuntasan kemampuan maksimal.

Dari hasil diskusi dengan guru pamong yang telah mengamati proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, dijelaskan bahwa ketika berlangsungnya kegiatan pembelajaran tampak murid kurang berpartisipasi aktif saat mengikuti proses pembelajaran sehingga sepertinya pembelajaran yang dilaksanakan sangat membosankan bagi murid. Hal ini disebabkan penjelasan guru yang terlalu panjang lebar dan banyak bicara tentang materi yang tidak berkaitan pada bahan ajar yang sedang diajarkan, suasana kelas berisik dan ribut sekali, banyak murid yang berbincang-bincang sesama temannya.

Dari hasil diskusi dengan guru pamong terungkap beberapa masalah yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung, antara lain: rendahnya tingkat penguasaan materi oleh

murid, murid kurang perhatian dengan mata pelajaran yang disajikan oleh guru, dan siswa tidak dapat menjawab pertanyaan guru.

Dari hasil keterangan guru pamong dapat diambil kesimpulan bahwa masalah serius proses pembelajaran yang sedang dihadapi oleh guru adalah: Kurang tepatnya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, guru kurang menguasai murid atau kelas, dan guru tidak melakukan penjelasan pancingan (apresiasi) untuk memancing perhatian murid dalam menerima pembelajaran.

Untuk mendukung rumusan masalah yang telah disusun, maka perlu dirancang rencana pembelajaran yang skenarionya dikemas sedemikian rupa dan sistematis. Didalam rencana perbaikan pembelajaran tersebut harus dicantumkan focus perbaikan yang ditulis pada tujuan perbaikan.

Berpegang pada analisis teori yang ada, disimpulkan aktifitas dan mutu belajar pkn murid ditingkatkan dengan perlunya guru memahami metode pembelajaran yang diantaranya kegiatan belajar dan pembelajaran, serta mampu memotivasi aktivitas murid pada saat pembelajaran.

Berpijak pada kondisi nyata di SDN 08 Mas Bangun, oleh karena itu dilakukan aksi untuk menggunakan strategi pembelajaran melalui diterapkannya model snowball throwing. Skenario dalam pembelajaran ini murid disajikan proses pembelajaran dengan permainan, yakni membuat pertanyaan pada kertas kemudian kertas digulung menyerupai bentuk bola salju setelah itu dilemparkan secara random kepada murid yang lainnya, dan jika murid yang mendapatkan kertas tersebut wajib menjawab sesuai pertanyaan yang ada pada kertas yang menyerupai bola salju. Melalui kegiatan permainan diatas, murid ditekankan untuk terlibat aktif pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Maka dari itu harapannya aktifitas serta mutu belajar Pendidikan kewarganegaraan murid kelas VI SDN 8 Mas Bangun dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran snowball throwing.

Dalam proses pembelajaran yang berlangsung guru selaku eksekutor kegiatan, yakni maksudnya guru menggunakan strategi pengajaran yang tepat untuk mempermudah dan memperlancar pelaksanaan pembelajaran, Pengamatan dilakukan langsung oleh peneliti pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Setelah itu dilakukan refleksi dan analisis dari setiap observasi untuk perbaikan kedepannya. Dengan memperhatikan Analisa permasalahan diatas maka dapat tujuan umum dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi Lembaga-lembaga negara Indonesia pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan pembelajaran snowball throwing. Dengan tujuan khusus Penelitian Tindakan kelas ini tujuannya untuk membantu mengembangkan kemampuan guru

dalam mengajar melalui model snowball throwing, sebagai berikut: (1) Membantu guru untuk mengembangkan dan melakukan variasi dalam penggunaan model pembelajaran terutama dalam mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan. (2) Membantu guru meningkatkan mutu belajar murid, dan (3) Meningkatkan proses kreatifitas murid dalam melakukan proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan kegiatan perbaikan pembelajaran dilaksanakan dikelas VI SDN 08 Mas Bangun. Yakni dengan jadwal pelaksanaan seperti berikut : Siklus I, Tanggal 22 Oktober 2016 dan Siklus II, Tanggal 29 oktober 2016.

Dalam penelitian ini dibantu oleh yang pertama supervisor 2, Bapak kepala sekolah, Serta rekan-rekan guru SDN 08 Mas Bangun. Pelaksanaan penelitian Tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus selama 1 minggu, yaitu tanggal 22 oktober sampai tanggal 29 oktober 2016. Siklus atau tahapan perbaikan pembelajaran dilaksanakan sesuai perubahan hasil yang telah dicapai. Penelitian ini dirancang pada factor yang diteliti. Sebagai Langkah pertama dilakukan observasi prasiklus yang menjadi acuan Tindakan yang tepat untuk perbaikan mutu pembelajaran dengan Langkah seperti berikut:

1. Perencanaan

Pada fase ini peneliti melakukan perencanaan Tindakan dibantu oleh guru atau rekan sejawat demi kelancaran semua tahapan penelitian.

Tahapan perencanaan dalam penelitian ini, peneliti mempersiapkan antara lain:

- a. Mengidentifikasi bahan yang sesuai dengan perbaikan pembelajaran
- b. Menyusun Langkah-langkah pembelajaran (bagian awal, bagian inti, bagian akhir)
- c. Menerapkan metode pembelajaran yang cocok
- d. Mengidentifikasi alat peraga yang baik dan sesuai dengan bahan pembelajaran
- e. Membuat alat evaluasi untuk mengukur capaian tujuan perbaikan

2. Pelaksanaan Tindakan

Difase ini peneliti melaksanakan seluruh rangkaian dari tahapan pembelajaran yang telah dibuat. Tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran:

- a. Didalam pembelajaran guru memberikan materi yang akan disajikan,
- b. Guru membagi murid kedalam beberapa kelompok dan menunjuk salah satu murid menjadi ketua kelompok dan diberikan penjelasan,
- c. Ketua kelompok memberikan gambaran materi ke teman dalam kelompoknya yang telah disampaikan oleh guru,

- d. Kemudian setiap dikelompok diberikan selembar kertas sejumlah anggota yang ada disetiap kelompok,
- e. Selanjutnya Kertas yang telah berisi soal digulung bulat menyerupai bentuk bola salju, kemudian diberikan ke murid yang lain,
- f. Setelah itu bagi murid yang telah menerima satu bola salju atau satu pertanyaan, langsung menjawab pertanyaan yang terdapat pada kertas yang menyerupai bola salju secara bergiliran,
- g. Guru memandu kegiatan agar berjalan lancar dan setelah itu memberikan kesimpulan akhir pembelajaran,
- h. Guru memberikan evaluasi.

3. Melaksanakan observasi atau pengamatan

Observasi atau pengamatan tahapan kegiatan melalui lembar observasi yang telah disiapkan.

4. Melaksanakan Refleksi

Kegiatan refleksi diambil dengan berdasarkan hasil dari observasi yang diasosiasikan kemudian dilakukan analisis. Dari hasil pengamatan atau observasi, guru dapat bisa melakukan refleksi dan evaluasi diri. Guru dan peneliti melakukan diskusi tentang temuan dan masalah.

Dalam penelitian Tindakan kelas ini analisis deskriptif kualitatif digunakan sebagai metode penelitian. Yang berarti penelitian ini dengan sifat menggambarkan sebuah fakta yang telah diperoleh yang bertujuan mengetahui hasil belajar yang telah dicapai murid, selain itu untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Untuk mengukur capaian keberhasilan murid setelah proses pembelajaran setiap siklus diberikan evaluasi dalam bentuk soal tes tertulis disetiap akhir putaran perbaikan pembelajaran.

Analisis pada penelitian, menggunakan perhitungan statistik sederhana yakni:

1. Pelaksanaan akhir pembelajaran dengan tes formatif, dilakukan penjumlahan nilai yang telah didapat seluruh murid, setelah itu dibagi jumlah siswa dikelas. Dengan demikian untuk menghitung rata-rata tes formatif dengan rumus :

$$X = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$$\sum X = \text{Jumlah semua nilai murid}$$

$$\sum N = \text{Jumlah murid}$$

2. Untuk ketuntasan belajar, Dengan merujuk pada petunjuk pelaksanaan belajar mengajar pada kurikulum 1994 (Depdikbud, 1994), yaitu murid yang dinyatakan tuntas dalam belajar apabila mampu mencapai skor 65 % atau nilai 65, dan untuk ketuntasan secara kelas apabila 85 % murid mencapai nilai lebih diatas 65. Penghitungan ketuntasan belajar dalam persentase menggunakan rumus seperti berikut :

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100 \%$$

3. Lembar observasi

- a. Lembar observasi dihitung dengan rumus seperti berikut :

$$X = \frac{P_1 + P_2}{2}$$

Keterangan

$$P_1 = \text{Pengamat 1}$$

$$P_2 = \text{Pengamat 2}$$

- b. Lembar observasi aktivasi guru dan murid, Lembar observasi ini dihitung menggunakan rumus seperti berikut:

$$\% = \frac{X}{\sum X} \times 100 \%$$

dengan

$$X = \frac{\text{Jumlah pengamatan}}{\text{Jumlah Pengamat}} = \frac{P_1 + P_2}{2}$$

Keterangan

% = Persentase pengamatan

X = Rata-rata

$$\sum x = \text{Jumlah rata - rata}$$

$$P_1 = \text{Pengamat 1}$$

$$P_2 = \text{Pengamat 2}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Hasil yang didapat supervisor melalui pengamatan yang telah dilakukan dari mulai perbaikan pembelajaran hingga selesai pembelajaran yang mencakup interaksi antara guru dan murid serta hasil post tes, ketercapaiannya dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil evaluasi tahap I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Ahmad sutiawan	50	Tidak tuntas
2.	Bijjes	50	Tidak tuntas
3.	Bojes	50	Tidak tuntas
4.	Dare	50	Tidak tuntas
5.	Dodi Susanto	70	Tuntas
6.	Eka Agustina	50	Tidak tuntas
7.	Gunawan	50	Tidak tuntas
8.	Guntoro	50	Tidak tuntas
9.	Mega	50	Tidak tuntas
10.	Pebi ariani	50	Tidak tuntas
11.	Rini Purnamasari	90	Tuntas
12.	Ririn atika putri	50	Tidak tuntas
13.	Satria	70	Tuntas
14.	Seriati	50	Tidak tuntas
15.	Sindi lestari	50	Tidak tuntas
16.	Soniati	80	Tuntas
17.	Warmiranda	60	Tidak tuntas
18.	Zikri hakim	60	Tidak tuntas

Pada pertemuan pertama pada tahap orientasi ternyata nilai yang diperoleh siswa kelas VI hanya 30% yang mendapatkan nilai 65 ke atas. Sementara yang lainnya 70% dibawah nilai 65.

Siklus II

Dari hasil pengamatan yang sudah dilakukan oleh supervisor dari tahap awal sampai tahap akhir tentang interaksi kelas yang terjadi anatar guru dan murid serta hasil post tes, ketercapaiannya digambarkan sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil evaluasi siklus II

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Ahmad sutiawan	80	Tuntas
2.	Bijjes	70	Tuntas
3.	Bojes	80	Tuntas
4.	Dare	80	Tuntas
5.	Dodi Susanto	70	Tuntas
6.	Eka Agustina	70	Tuntas
7.	Gunawan	80	Tuntas
8.	Guntoro	70	Tuntas
9.	Mega	70	Tuntas
10.	Pebi ariani	50	Tidak tuntas
11.	Rini purnamasari	90	Tuntas
12.	Ririn atika putri	50	Tidak tuntas
13.	Satria	70	Tuntas
14.	Seriati	70	Tuntas
15.	Sindi lestari	50	Tidak tuntas
16.	Soniati	80	Tuntas
17.	Warmiranda	70	Tuntas
18.	Zikri hakim	70	Tuntas

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai murid mengalami kemajuan dengan 85,24 % yang mendapat nilai 65 ke atas. Dari 3 murid tersebut diketahui dengan persentase 14,76 % murid yang memperoleh nilai dibawah 65 dan dinyatakan tidak tuntas dalam belajar.

Kegiatan dengan melempar bola pertanyaan ini akan menjadikan kelompok belajar yang dinamis, karena dalam kegiatan ini tidak hanya melibatkan kemampuan berpikir, menulis, bertanya, atau berbicara pada murid. Akan tetapi aktifitas fisik murid juga dilibatkan yaitu dengan menggulung selembar kertas yang dibentuk menyerupai bentuk bola salju dan dilemparkan kepada murid yang lain. Selanjutnya setiap orang yang menjadi bagian anggota kelompok akan mempersiapkan diri memahami materi yang dipelajari karena mereka juga akan mendapatkan gilirannya, oleh karena itu mereka harus mampu menjawab pertanyaan dari temannya yang terdapat dalam bola kertas yang dilemparkan.

Pada model pembelajaran snowball throwing, guru berupaya memberikan kesempatan kepada murid untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Dari 2 siklus yang dihasilkan telah menunjukkan hasil yang diharapkan, maka dar itu pemakaian model pembelajaran snowball throwing menjadi salah satu metode pembelajaran

yang dapat digunakan untuk menciptakan suatu pembelajaran yang lebih efektif dan dapat mendorong semangat murid untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dapat disimpulkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan yakni adalah : Pelaksanaan Pembelajaran melalui model snowball throwing, di kelas VI SDN 08 Mas Bangun pada pelajaran Pendidikan kewarganegaraan mengalami peningkatan dengan rata-rata 85,24% dari 18 orang murid. Adanya pengaruh terhadap aktifitas murid setelah diterapkannya model pembelajaran snowball throwing pada pelajaran Pendidikan kewarganegaraan, dengan rata-rata persentasi aktivitas adalah 85 % (aktif) dan berpengaruh kepada peningkatan hasil belajar murid.

Saran

Berpijak pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dianjurkan kepada guru agar dapat melihat dengan cermat berbagai aspek yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar murid baik dengan metode belajar yang tepat serta dengan model pembelajaran yang sesuai dan bisa dilaksanakan oleh murid.

Pada saat menyampaikan proses pembelajaran guru merencanakan metode sebaik mungkin dan terus mencoba menerapkan metode yang lain, dengan demikian dengan metode yang tepat peserta didik akan senang dalam belajar sehingga lahirlah semangat dan motivasi yang tinggi untuk mendapatkan hasil yang beripada nilai akademik yang memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andin, M 2010 Model Pembelajaran Snowball Throwing. (online).Tersedia:
<http://adinmuh2samarinda.blogspot.com> diakses pada tanggal 08 April 2021
- Djamariah, Syaiful Bahri, dan Zain, Aswan. 2012. Strategi Belajar Mengajar.Jakarta:
Rineka Cipta
- Sagal, Saiful 2011Konsep dan Makna Pembelajaran, Bandung : Alfabeta.
- Purwanto.2011. Evaluasi Hasil Belajar.Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Rasyid dan sumiati. 2011 Pengaruh Penerapan Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Bajeng Kab.Gowa.Jurnal Chemica.Vol 12.No.2. Hal : 69.<http://ojs.unm.ac.id/> diakses, rabu 09 Juli 2016
- Aqib. Z .2017. PTK Penelitian Tindakan Kelas TK/RA-SLB/SDLB.Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Kariadinata, R. dan Abdurahman, M. 2015. Dasar-dasar Statistika Pendidikan. Bandung : CV Pustaka Setia
- Rachman, M.2015. 5 Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Mixed, PTK
- Slameto. 2012. Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR DI SEKOLAH DASAR NEGERI 62 BAYANG

Yakob Zeno

Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak
yakobzeno90@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui media gambar. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun subjek penelitian ini adalah kelas IV dengan jumlah 14 siswa. Hasil penelitian pada siklus I, diperoleh nilai rata-rata siswa yang sebanyak 62,14%. pada siklus II hasil belajar siswa yang tuntas sebanyak 72,14% ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan sebesar 76,43 % dan telah memenuhi standar KKM ≥ 70 mencapai 81,43% dengan rata-rata 72,81% di akhir siklus II hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 62 Bayang.

Kata kunci: hasil belajar, media gambar, sekolah dasar

ABSTRACT

This study aims to improve mathematics learning outcomes through image media. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The subject of this research is class IV with a total of 14 students. The results of the research in the first cycle, obtained the average value of students as much as 62.14%. in the second cycle the student learning outcomes who complete as much as 72.14% mastery learning outcomes have increased by 76.43% and have met the KKM standard 70 reaching 81.43% with an average of 72.81% at the end of the second cycle student learning outcomes has increased. Thus, it can be concluded that the use of image media can improve mathematics learning outcomes for fourth grade students at SDN 62 Bayang.

Keywords: learning outcomes, picture media, elementary school

PENDAHULUAN

Sekolah dasar ialah jenjang pembelajaran resmi untuk seseorang anak yang terletak pada masa pertumbuhan. Dalam UU RI tentang sistem pembelajaran nasional Nomor. 20 tahun 2003 tercantum jika pembelajaran nasional berperan meningkatkan kemampuan dan membentuk sifat dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, salah satunya lewat pendidikan di sekolah.

Matematika merupakan pendidikan yang bertabiat abstrak yang susah buat dimengerti, oleh sebab itu penggunaan media pula bisa menolong siswa dalam menguasai pendidikan matematika.

berlandaskan pada hasil prasurvei serta observasi pada bertepatan pada 12 Desember 2020 dengan Markus S, Pd. sebagai guru kelas diperoleh informasi nilai Matematika kelas IV di SDN 62 Batang Kabupaten Landak Tahun Pelajaran 2020/ 2021 serupa pada Tabel selaku berikut.

Tabel 1. Daftar Nilai Ulangan MID Matematika Kelas IV di SDN 62 Bayang

Nilai	Kriteria	Jumlah	persentase
< 70	Belum tuntas	5	33,57
≥70	Tuntas	9	66,43
Jumlah		14	100%

Sumber : Ulangan Harian Matematika SDN 62 Bayang Tahun Pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan Tabel I dapat diketahui bahwa hasil ulangan MID kelas IV nilai ulangan yang mencapai KKM ialah 70 sebesar 33,57% atau 10 siswa dari 14 siswa dan belum mencapai KKM sebesar 66,43% atau 9 siswa.

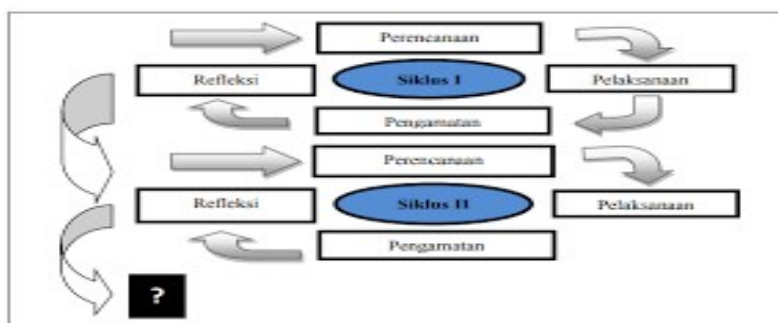
Terdapat sebagian aspek yang menimbulkan siswa belum menggapai KKM mata pelajaran matematika ialah pendidikan yang terdapat dikelas masih terpusat pada guru dimana siswa cuma mencermati guru berdialog didepan serta memandang apa yang guru sampaikan, siswa merasa kesusahan dalam menguasai konsep matematika, Bertumpu pada realitas tersebut, periset tertarik mencari penyelesaian atas masalah-masalah tersebut ialah lewat Kenaikan hasil belajar siswa dengan memakai media foto.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu satu *Action Research* yang dilakukan di kelas oleh Carr dan Kemmis (McNiff, 1991, p.2) didefinisikan sebagai berikut:

“Action research is a form of selfreflective enquiry undertaken by participants (teachers, students or pricipals, for example) in social (including educational) situations in order to improve the rationality and justice of (1) their own social or educational practices, (2) their understanding of these practices, and (3) the situations (and institutions) in which the practices are carried out”.

Secara skematis, siklus pembelajaran yang peneliti laksanakan dalam penelitian tindakan kelas dengan tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan PTK

Untuk menghitung persentase ketuntasan hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

$$= \frac{\text{jumla skor jawaban yang benar}}{\text{jumla keseluruhan siswa}} \times 100$$

Indikator keberhasilan adalah indikator ketercapaian dalam proses pembelajaran. Indikator keberhasilan siswa pada IV SDN 62 Bayang Kabupaten Landak yang mencapai KKM minimal 70%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 14 siswa. Aktivitas siswa dapat diamati ketika siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Adapun penilaian aktivitas pembelajaran siswa pada siklus I dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 2. Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Asfek	Pertemuan		Rata
		I	II	
1	Memperhatikan penjelasan	29,76%	65,33%	47,55%
2	Partisipasi	30,89%	67,25%	49,07%
3	Bekerjasama dengan kelompok	24,46%	63,39%	43,93%

4	Bertanya kepada guru	27,57%	53,79%	40,68%
5	Mengerjakan tugas/soal	28,69%	61,77%	45,23%
Jumlah		141,37	311,53	226,45
Persentase		28,27%	62,30%	45,29%

Berdasarkan hasil penilaian aktivitas belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan jika dilihat dari persentase pertemuan pertama yaitu 28,27% meningkat menjadi pada pertemuan kedua menjadi 62,30%. Secara keseluruhan pada setiap aspek pada siklus I mengalami peningkatan sudah cukup baik.

Begitu pula dengan hasil belajar siswa yang diperoleh pada akhir pembelajaran dengan menggunakan media gambar pada siklus I belum dikatakan berhasil karena masih terdapat beberapa siswa yang mendapat nilai dibawah KKM yang ditentukan.

Tabel 3. Siklus I hasil belajar Siswa

No	Nama	Nilai		Rata	Keterangan
		Pertemuan I	Pertemuan II		
1	AA	40	50	50	Belum tuntas
2	AB	40	60	50	Belum tuntas
3	AC	90	90	80	Tuntas
4	AD	50	80	65	Belum tuntas
5	AE	80	70	75	Tuntas
6	AF	80	80	80	Tuntas
7	AG	90	80	85	Tuntas
8	AH	50	60	55	Belum tuntas
9	AI	60	90	75	Tuntas
10	AJ	60	60	60	Belum tuntas
11	AK	70	80	75	Tuntas
12	AL	60	80	70	Tuntas
13	AM	40	60	50	Belum tuntas
14	AN	60	70	65	Belum tuntas
Jumlah		870	1010	935	
Persentase		62,14%	72,14%	66,79%	

Berdasarkan penilaian hasil belajar pada siklus I sudah menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar sebelum dan sesudah diberikan tindakan dengan menggunakan media gambar. Namun, pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa masih banyak yang belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu (KKM) \geq 70 pada mata pelajaran matematika.

Setelah pelaksanaan siklus I selesai, kemudian diadakan refleksi. Hasil refleksi pada siklus I diperoleh bahwa ada kekurangan dan kelemahan yang perlu diperhatikan dan diperbaiki untuk siklus berikutnya. Hasil penelitian secara keseluruhan pada pembelajaran siklus II menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa yang dilihat melalui hasil tes siswa yang dilaksanakan tiap akhir pertemuan. Peningkatan keaktifan siswa juga terlihat dalam kegiatan pembelajaran dan antusias mereka. Hal tersebut menunjukkan adanya respon positif dari siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika dengan menerapkan pembelajaran dengan media gambar .

Aktivitas siswa dapat diamat ketika siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Adapun data aktivitas pembelajaran siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Aspek	Pertemuan		Rata
		I	II	
1	Memperhatikan penjelasan	61,96%	77,69%	69,83%
2	Partisipasi	63,88%	73,39%	68,64%
3	Bekerjasama dengan kelompok	67,76%	72,73%	70,25%
4	Bertanya kepada guru	65,97%	71,27%	68,62%
5	Mengerjakan tugas/soal	63,83%	74,37%	69,10%
Jumlah		323,4	369,45	346,43
Persentase		64,68%	73,89%	69,29%

Berdasarkan penilaian aktivitas belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan jika dilihat dari persentase pertemuan pertama yaitu 64,68% meningkat menjadi 73,89% pada pertemuan kedua. Adapun hasil belajar pada siklus II yang sudah diberikan guru kepada 14 siswa dengan media gambar di kelas IV SDN 62 Bayang dapat lihat tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil belajar Siklus II

No	Nama	Nilai		Rata	Keterangan
		Pertemuan I	Pertemuan II		
1	AA	70	90	80	Tuntas
2	AB	80	70	75	Tuntas
3	AC	90	90	80	Tuntas
4	AD	80	90	85	Tuntas
5	AE	70	80	75	Tuntas
6	AF	80	60	70	Belum tuntas
7	AG	80	80	80	Tuntas
8	AH	50	70	60	Belum tuntas

9	AI	80	90	85	Tuntas
10	AJ	80	90	85	Tuntas
11	AK	70	80	75	Tuntas
12	AL	80	100	90	Tuntas
13	AM	80	70	75	Tuntas
14	AN	80	80	80	Tuntas
Jumlah		1070	1140	1095	
Persentase		76,43%	81,43%	72,81%	

Berdasarkan penilaian Pada siklus II untuk hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar sebelum dan sesudah diberikan tindakan dengan menggunakan media gambar pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu (KKM) ≥ 70 pada mata pelajaran matematika.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II telah dilaksanakan dengan baik oleh guru dengan memperhatikan kekurangan, kelemahan yang ditemui pada siklus I. Dari hasil refleksi menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II rata yaitu 72,81% siswa memperoleh nilai lebih dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu tercapainya (KKM) ≥ 70 . Karena telah mencapai indikator ketuntasan, maka penelitian ini berakhir pada siklus II.

Berdasarkan hasil penilaian aktivitas serta hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran bergambar yang diterapkan oleh guru pada pembelajaran matematika telah terlaksana dengan baik di kelas IV SDN 62 Bayang tahun pelajaran 2020/2021.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas, bisa disimpulkan penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar Matematika SDN 62 Bayang Tahun Pelajaran 2020/2021, hal ini dibuktikan diperoleh nilai pada siklus I sebanyak 62, 14% sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa sebanyak 72,14%, berarti hasil belajar mengalami peningkatan 76,43% dan telah memenuhi standar KKM ≥ 70 mencapai 81,43% diakhir siklus.

Adapun saran dari penelitian tindakan kelas ini : (1) Buat Guru Diharapkan media pendidikan ini dijadikan alternatif dalam tingkatan hasil belajar,(2) Buat Kepala Sekolah, membagikan motivasi kepada guru pada matematika buat menggunakan media pendidikan.(3). Untuk siswa Diharapkan lebih menguasai modul lewat media yang sudah diterapkan sepanjang proses pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2007. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hopkins, David. A 1993. Teacher Guide to Classroom Research, Philadelphia: Open University Press
- Lexy J. Moleong. 2000. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mills, Geoffrey E. 2003. Action Research: A Guide for the Teacher Researcher. NewJersey: Pearson Education, Inc.
- Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama. 2010. Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta:PT Indeks

EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TREFFINGER DAN MODEL GENIUS LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DITINJAU DARI KREATIVITAS SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG DI KELAS V SD NEGERI 71 PONTIANAK BARAT

Deti Seniati

Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak
deti.ptk@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui alterasi model pembelajaran Treffinger dan Genius Learning terhadap hasil belajar siswa ditinjau dari kreativitas belajar pada materi bangun Ruang di kelas V SDN 71 Pontianak Barat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Eksperimen dengan bentuk rancangan penelitian Factorial desigen 2 x 3. anggota dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas V SDN 71 Pontianak Barat yang berjumlah 96 siswa yang terdiridari 3 kelas, Pengambilan kelas dalam penelitian ini menggunakan cluster random sampling. setelah dilakukan uji homogenitas maka terpilih kelas V B sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas V A eksperimen 2. Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis variansi dua jalan sel tak sama uji prasyarat yang digunakan adalah metode Liliefors untuk uji normalitas dan uji F untuk uji homogenitas. Penelitian ini memperoleh hasil yaitu: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada model pembelajaran Treffinger dan model Genius Learnig pada materi Bangun ruang 2). siswa dengan kreativitas belajar tinggi memberikan hasil belajar yang lebih baik dari siswa yang mempunyai kreativita ssedang, siswa yang mempunyai kreativitas tinggi memberikan hasil belajar yang lebih baik dari siswa yang mempunyai kreativitas rendah. dan siswa yang mempunyai kreativitas sedang memberikan hasil belajar yang lebih baik dari siswa yang mempunyai kreativitas rendah. Pada materi Bangun ruang .3) menurut tiap-tiap kategori model pembelajaran siswa dengan kreativitas belajar tinggi memberikan hasil belajar yang lebih baik dari siswa yang mempunyai kreativitas belajar sedang, dan siswa dengan kreativitas belajar sedang meberikan hasil belajar yang lebih baik dari siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah pada materi Bangun Ruang .4) Pada tiap tingkat kreativitas belajar siswa, model pembelajaranTreffinger memberikan hasil belajar yang lebih baik dari model pembelajaran Genius Learning pada Bangun Ruang

Kata kunci: pembelajaran treffinger, genius learning, kreativitas belajar, hasil belajar

ABSTRACT

This study aims to determine the alteration of the Treffinger and Genius Learning learning models on student learning outcomes in terms of learning creativity in building materials in class V SDN 71 West Pontianak. The method used in this study was Experimental with a 2 x 3 Factorial design research design. the members in this study were all students of class V SDN 71 West Pontianak, totaling 96 students consisting of 3 classes. Class taking in this study used cluster random sampling. After the homogeneity test was carried out, class VB was chosen as experimental class 1 and class VA experiment 2. The data analysis technique used in this research is the analysis of variance of two unequal cell paths. The prerequisite test used is the Liliefors method for the normality test and the F test for the homogeneity test. This research obtained the results, namely: 1) There are differences in student learning outcomes in the Treffinger learning model and the Genius Learnig model in the Building space material 2). students with high learning creativity give better learning outcomes than students who have moderate creativity, students who have high creativity give better learning outcomes than students who have low creativity. and students who have moderate creativity give better learning outcomes than students who have low creativity. In the material Build space .3) according to each category of learning model students with high learning creativity gave better learning outcomes than students with moderate learning creativity, and students with moderate learning creativity gave better learning outcomes than students who had moderate learning outcomes. low learning on Spatial Building material. 4) At each level of student learning creativity, the Treffinger learning model provides better lenjing outcomes than the Genius Learning learning model on Spatial Building

Keywords: *treffinger learning, genius learning, student learning creativity, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Beberapa pengetahuan tertua dan dianggap sebagai induk ilmu merupakan matematika. Agar terjadi perubahan perilaku baik berupa pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan perlu adanya usaha yang guru lakukan untuk membentuk tingkah laku tersebut.

Keberhasilan pencapaian banyak dilihat dari bagaimana proses belajar mengajar berlangsung di kelas. Keberhasilan ini biasanya di lihat dari tinggi, sedang rendahnya nilai yang di peroleh siswa, hasil belajar siswa yang berupa nilai ulangan akhir semester di SDN 71 Pontianak barat.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 71 pontianak barat terhadap kegiatan belajar mengajar pada materi bangun ruang dan juga interviu dengan salah seorang pengajar dikelas V di SDN 71 Pontianak barat diperoleh bahwa siswa masih kurang memahami konsep, hasil akhir siswa tergolong kurang hal ini di temukan di ulangan siswa . karena siswa tidak mencapai KKM 75.menunjukan bahwa hasil belajar materi bangun ruang masih sangat rendah. Bisa di ketahui dari kumpulan nilai hasil belajar siswa di setiap kelas yaitu:1) VA dengan rata-rata 53,58 2).kelas VB dengan rata-ratanya 54,92 3) kelas dengan rata-rata VC 50,72 Jika di lihat deskripsi hasil belajar matematika khususnya materi Bangun Ruang masih sangat rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yaitu 75.

Setelah di lakukan tanya-jawab secara lisan disekolah tersebut ditemukan beberapa penyebab dari rendahnya hasil belajar siswa diantaranya adalah siswa masih terpaku dengan guru, dan cara yang di terapkan guru dalam belajar mengajar ialah dengan menggunakan, demonstrasi, ceramah, tanyajawab serta penugasan. Dalam penggunaan desain itu siswa belum mengupayakan untuk cakap dalam kegiatan pembelajaran, serta giat dalam pembelajaran masih guru. siswa cenderung menerima saja ketika diberikan penjelasan materi. Pada materi bangun ruang ini siswa lebih cenderung terbilang rendah, dikarenakan siswa masih belum mencerna draf materi dengan baik. imbasnya sering tidak tepatnya konsep, karena materi tidak dipahami siswa dan mengakibatkan pokok bahasan materi bangun ruang tergolong rendah.

Untuk mengatasi hal ini, guru memakai metode dan model dalam kegiatan pembelajaran,. Pembelajaran bisa memajukan hasil belajar yakni pembelajaran yang mebuca keleluasaan dan peluang kepada siswa menyalurkan pikirannya. pembelajaran yang dipandang pas untuk memberi hasil serta kreativitas belajar siswa yakni model Treffinger. Model Treffinger disini berupa model pembelajaran dari beberapa model yang mengampukan masalah kreativitas secara refleks dan memberikan ajakan yang jelas untuk mencapai keselarasan Fatmawati dkk (2015:20) memaparkan maka model pembelajaran penalaran logis yang menggambarkan konvensi sistematik dalam mengorganisasikan kemahiran belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Genius Learning di maksud berupa model pembelajaran yang membentuk ,menumbuhkan lingkungan pembelajaran terarah serta efektif.pada Genius Learning siswa

diposisikan sebagai pusat dari proses pembelajaran, sebagai inti pendidikan seperti yang biasa di alami, siswa ditemukan ketika posisi tidak sesuai yakni halnya tujuan pendidikan. adanya guru dan siswa di kelas, bukan berarti tahap Pendidikan dapat berlangsung secara spontan. jika ada proses pengajaran, tidak berarti diikuti tahap pembelajaran. proses ini diusahakan bisa dicapai secara bersamaan. Adapun keutamaan dari model pembelajaran ini yakni: a). Memperoleh kerangka konsep yang benar (percaya diri rileks serta mampu untuk belajar). b). Menerima arahan dengan bentuk sesuai. c). mempelajari kandungan, keterlibatan dari persoalannya Mampu membangkitkan memori ketika membutuhkan nya.

Kreativitas membentuk kekuatan seseorang guna melahirkan objek terkini, bentuk anjuran maupun ciptan, dalam gambaran tanda aptitude maupun non aptitude, dalam kreasi baru kendati unifikasi, dan semuanya berhubungan berbeda dengan awalnya. sebagai usaha kreativitas juga yang bernilai unik dari individu. Hingga dalam dunia Pendidikan kreativitas hal yang sangat utama dalam memahami suatu pelajaran atau memaknai dari kegiatan yang akan dilakukan (Budiarti, 2015:62). Observasi ini mempunyai tujuan untuk menentukan: 1). Variasi siswa yang hasil belajar di berikan pembelajaran Treffinger dan Genius Learning pada materi dikelas V SDN 71 Pontianak Barat. 2). Variasi kreativitas hasil belajar siswa, tinggi sedang dan rendah pada materi bangun ruang di kelas 71 Pontianak Barat. Perbedaan tahap kategori model pembelajaran antara siswa dengan kreativitas tinggi, sedang, dan rendah pada materi bangun ruang di kelas V SDN 71 Pontianak Barat. 4). Perbedaan katagori kreativitas ,antara siswa yang di terapkan dengan menggunakan model Treffinger dan Genius Learning pada materi bangun ruang di kelas V SDN 71 Pontianak Barat.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan yaitu eksperimen. percobaan yang di terapkan di SDN 71 Pontianak barat berupa pengkajian eksperimen semu atau Quasi Eksperimental di desain faktorial 2×3 . yang di ambil di percobaan ini, kelas V A, V B, VC tahun pelajaran 2020/2021.

Teknik penyatuan data pada percobaan ini memanfaatkan angket kreativitas, nilai ulangan harian, belajar serta tes. awal eksperimen, terlebih dahulu melaksanakan uji keseimbangan guna melihat bagian dari kelompok yang di teliti mempunyai daya sama. Keseimbangan uji disini guna uji prasyarat dipakai di dalam penelitian di SDN 71 Pontianak barat yakni uji normalitas beserta uji homogenitas. Pengecekan hipotesis penelitian,

memakai analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama yang terlebih dahulu memenuhi uji prasyarat untuk anava yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Apabila diperlukan uji Scheffe digunakan guna uji lanjut

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep dasar kesepadanan yakni segala spesimen eksperimen ke 1 dan 2 berpangkal dari anggota siswa yang berdistribusi normal dan populasi yang disamakan memiliki variansi yang homogen. Diperoleh simpulan uji keseimbangan sampel berasal dari populasi yang mempunyai kemampuan yang sama dan seimbang untuk dibandingkan. Konfirmasi analisis data variasi berpengaruh dari tiap model pembelajaran dan jenjang kreativitas belajar siswa tentang hasil belajar siswa. Hasil uji prasyarat yaitu semua sampel siswa berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan populasi-populasi yang dibandingkan mempunyai variansi yang homogen di dalam penelitian. Deskripsi analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama disajikan di table 1.

Tabel 1. Kesimpulan Analisis Varians Ganda Sel Tak Sama

Sumber	Jumlah Kuadrat	Derajat kebebasan	Mean			
			Kuadrat	F obs	Fa	P
Model						
Pembelajaran						<
(A)	1083.768454	1	1083.768	24.8215	4.0161	0.05
Kreativitas (B)	9352.516342	2	4676.258	107.1	3.1649	<
						>
Interaksi (AB)	96.780	2	48.3899	1.1083	3.1649	0.05
Galat	2532.4276	58	43.66254			
Total	13065.492	63				

Tabel 2. Deskripsi Data Mean dan Mean Marginal

Kreativitas (b _n)				
Gambar				Rerata
Pembelajaran (a _n)	Tinggi	Sedang	Rendah	Marginal
<i>Treffinger</i>	94.62	76.67	70,5	80,60(a ₁)
<i>GeniusLearning</i>	90	68.18	60.35	72,84(a ₂)
Rerata Marginal	92.31(b ₁)	73.65(b ₂)	65,29 (b ₃)	

Hasil perhitungan H_{0A} ditolak, maka tidak dilakukan uji komparasi mean antar baris langsung diamati pada mean marginal karena hanya menggunakan 2 model pembelajaran. Berdasarkan daftar 2 rata-rata marginal model pembelajaran *Treffinger* (80,60)

beranjak tinggi dari mean marginal model pembelajaran *Genius Learning* (72,84), maka disimpulkan hasil belajar pada model pembelajaran *Treffinger* unggul dari model pembelajaran *Genius Learning* dilihat dari kreativitas belajar. keadaan ini menunjukkan efek model pembelajaran akan hasil belajar siswa. model *Treffinger* lebih berhasil dari *Genius Learning* untuk materi bangun ruang. salah satu keunggulan penelaahan *Treffinger* yakni produktif dan mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa sehingga berpengaruh akan hasil belajar siswa. Pandangan penelitian ini juga sesuai dengan anggapan penelitian Mulyani (2017). pembelajaran model *Treffinger* memberikan yuridiksi terhadap hasil belajar baik kognitif maupun afektif. Karena H_{0B} ditolak, dilakukan uji komparasi mean pada tiap kolom. hasil komparasi mean antar kolom diterangkan menurut table 3.

Tabel 3. Uji Komparatif Ganda Antar Kolom

H_0	F_{obs}	$2 F_{0,05;2;58}$	p	Keterangan
$u_1 = u_2$	80.43224	$2 (3,155) = 6.31$	$< 0,05$	Ditolak
$u_1 = u_3$	182.4107	$2 (3,155) = 6.31$	$< 0,05$	Ditolak
$u_2 = u_3$	17.1293	$2 (3,155) = 6.31$	$< 0,05$	Ditolak

Sumber. Data Olahan Penulis, 2020.

Diperoleh perhitungan menggunakan uji komparasi antar kolom pada daftar III, siswa yang menyandang tingkat kreativitas belajar tinggi dan sedang memberi perbedaan atas hasil belajar siswa. sebab itu mean marginal dengan tingkat kreativitas belajar tinggi lebih besar dari pada tingkat sedang, jadi siswa tingkat kreativitas belajar tinggi menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dari tingkat sedang. Siswa dengan tingkat kreativitas belajar tinggi dan rendah memberikan hasil yang berbeda terhadap hasil belajar siswa. ada nya yang menyebabkan mean batasan siswa tingkat kreativitas belajar tinggi lebih besar dari pada rendah, maka siswa dengan tingkat kreativitas belajar tinggi menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibanding rendah. Siswa dengan tingkat kreativitas belajar sedang dan rendah memberikan dampak yang berbeda terhadap hasil belajar. Hal ini di pengaruhi mean marginal dengan jenjang kreativitas belajar sedang lebih besar dari pada rendah, hingga siswa dengan tingkat kreativitas belajar sedang membuat hasil belajar yang lebih baik dibanding rendah.

Berdasarkan penelitian ini siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi memiliki hasil belajar yang unggul dari pada siswa yang memiliki kreativitas belajar sedang dan rendah, serta siswa yang memiliki kreativitas sedang memiliki hasil belajar yang unggul dari pada siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah pada materi bangun ruang.

Penyebab hal ini tingginya kreativitas, hingga semakin tinggi hasil belajar, karena jika memiliki kreativitas belajar lebih terdorong dan cakap dalam pembelajaran, umumnya kerap bertanya jika ada sesuatu yang belum dimengerti, kukuh mencari pengetahuan yang belum ditemukan dalam pembelajaran, kemudian memengaruhi hasil belajar dalam memfokuskan permasalahan matematika. Berlainan dengan kreativitas belajar sedang, siswa mengarahkan sesuatu setengahnya dan tidak mutlak yakin dalam proses pembelajaran, sehingga yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran tidak seefektif siswa yang tergolong kreativitas belajarnya tinggi. Sedangkan pada siswa yang tergolong kreativitas belajarnya rendah mengarah kurang antusias dan kurang cakap dalam proses pembelajaran. Maka, kreativitas belajar siswa yang berbeda akan memiliki pengaruh yang berbeda pula terhadap hasil belajarnya. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Suharman (2011:7-8) mengatakan bahwa: "kreativitas dapat dipahami sebagai proses berfikir untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru, pendekatan-pendekatan baru atau karya-karya baru yang berguna bagi penyelesaian masalah atau lingkungan.

Didapatkan taksiran analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama diperoleh $F_{obs} = 1,1083 < 3,1649 = F_{tabel}$ yang berarti H_{0AB} diterima. Dengan diterimanya H_{0AB} uji lanjut pasca anava tidak dilakukan. Ketetapan ini tidak sesuai dengan hipotesis penelitian ketiga yang menjelaskan bahwa masing-masing kategori model pembelajaran, terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki kreativitas tinggi, sedang, dan rendah. Kesimpulan hipotesis keempat juga tidak sesuai yaitu bahwa masing-masing kategori kreativitas siswa, terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diberikan model pembelajaran *Treffinger* dan *Genius Learning*.

Hipotesis ketiga serta keempat tidak terpenuhi akibat banyak faktor mempengaruhi perolehan hasil belajar, yang terdapat dari dalam maupun luar diri siswa. Pada penelitian ini semua faktor tidak bisa di kontrol karena pengaruh hasil belajar siswa seperti aspek keluarga, faktor intelegensi dan mungkin terdapat siswa yang ikut pengarahan belajar di luar sekolah dan lain-lain kedua model pembelajaran yang diterapkan tergolong baru bagi siswa sehingga siswa belum terbiasa menggunakan model tersebut selama proses pembelajaran. disimpulkan untuk kategori kreativitas siswa bahwa tiap jenis model pembelajaran kelompok kreativitas tinggi membuat hasil belajar unggul dari kreativitas belajar sedang, kreativitas belajar tinggi membuat hasil belajar yang unggul dari kreativitas belajar rendah dan kreativitas belajar sedang memberikan hasil belajar yang lebih unggul dari kreativitas belajar rendah. hipotesis keempat sama halnya dengan hipotesis ketiga yaitu pada kreativitas belajar tinggi, model *Treffinger* memberikan perbedaan hasil belajar yang lebih

baik dari model *Genius Learning*. pada kreativitas belajar sedang model model pembelajaran *Treffinger* memberikan perbedaan hasil belajar yang lebih unggul dari model *Genius Learning*. dan kreativitas belajar rendah model pembelajaran *Treffinger* membuat perbedaan hasil belajar yang lebih unggul dari *Genius Learning*

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pandangan penelitian secara umum di simpulkan terdapat interkasi jenjang model pembelajaran serta hasil belajar siswa. Setelah diberikan eksperimentasi model pembelajaran *Treffinger* dan model *Genius Learning* pada materi bangun ruang atas hasil belajar siswa ditinjau dari kreativitas siswa penelitian di kelas V di SDN 71 pontianak dapat disimpulkan hasil penelitian berupa : (1) Ditemukan variasi hasil belajar yang diberikan pembelajaran *Treffinger* dan pembelajaran *Genius Learning*, (2) Di temukan variasi hasil belajar siswa kreativitas tinggi dengan hasil belajar siswa kreativitas sedang maupun rendah, dan letak variasi hasil belajar siswa yang sedang pada hasil belajar siswa berkreativitas rendah. (4) Tiap siswa dengan model pembelajaran kategori kreativitas belajar tinggi memberikan hasil belajar yang lebih unggul dari siswa yang mempunyai kreativitas belajar sedang, dan siswa dengan kreativitas belajar sedang meberikan hasil belajar yang lebih unggul dari siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah pada materi Bangun ruang. Dan (5) Pada tiap jenjang kreativitas belajar, model pembelajaran *Treffinger* memberi hasil belajar yang lebih unggul dari pembelajaran *Genius Learning* dari materi bangun ruang

Beralaskan paparan, menerangkan saran sebagai berikut: (1) Cara meningkatkan mutu pendidikan hendaknya guru terus meningkatkan dan memperdalam materi matematika dengan demikian diharapkan guru dapat menemukan cara-cara baru yang efektif, efisien dan mudah dipahami saat proses pembelajaran akhirnya tercapailah keberhasilan belajar secara maksimal. (2) Diharapkan model pembelajaran *Treffinger* dan *Genius Learning* digunakan oleh guru di sekolah-sekolah khususnya di SDN 71 Pontianak Barat. (3) Alokasi waktu perlu di perhatikan agar setiap susunan pembelajaran cukup pada saat kegiatannya. Dan (4) Pengelolaan kelas harus terarah agar target tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto,S. 2010. *Prosedur Penelitian untuk pendekatan Praktek .EdisiRevisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto,S. 2015. *ProsedurPenelitianuntukpendekatanPraktek.EdisiRevisi*. Jakarta: RinekaCipta.
- Budyono, 2009. *SatistikaUntukPenelitianEdisi ke-2*. Surakarta: UNS Pers.
- Dheluestarin.2012.<https://dheluestarini.wordpress.com/2012/11/30/makalah-bangun-datar-segi-empat/>.
- Effendi,T,2014. *Model pembelajaran Genius Learning dan KooperatifTipe Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Segi Empat ditinjau dari Kreativitas Siswa Kelas VII SMP Negri 2 Mukok*. Pontianak : IKIP-PGRI Pontianak: tidakditerbitkan.
- Gunawan,AdiW.2004. <https://www.eurekapedidikan.com/2015/04/model-pembelajaran-genius-learning.html>.
- Indah,Sari N.2015.*Penerapan Model Pembelajaran Treffinger dengan Bantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Terpadu pada Siswa Kelas VII SMP Frater Makassar*.JurnalSainsmat,Vol. V, No. 2.
- Hendriana,H.,RohetiEti E, 2017.*Hard Skills dan Soft Skills MatematikSiswa*.Bandung:PTRefikaAditama.
- Marliani,N.2015. *Peningkatan berfikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP)*.JurnalFormatif, (5)(1):14-25.
- Ngalimun 2012. <https://www.asikbelajar.com/model-pembelajaran-treffinger>
- Prayoga,el,at.2015.*Penerapan Model Pembelajaran Genius Learning denganMetodeEksperimendalamMeningkatkanAktivitas dan Hasil Belajar*.JurnalEdukasi II(3):1-4.
- Sugiyono. 2016.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Afabeta.
- Sugiyono. 2017.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Bandung : Afabeta.
- Septiarani, D, 2018. *Penerpan Model Pembelajaran Teffinger ditinjaudari Kreativitas Belajar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung dikelas IX SMP Negri 13Pontianak*. Pontianak: IKIP-PGRI Pontianak: tidakditerbitkan.
- Sarson,2006.*Mengembangkan Kreativitas Matematik Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Model Treffinger*. Universitas Negri Gorontalo : Tidak di Terbitkan
- Zuldafiral. 2010.*PenelitianKuantitatif*. Pontianak : STAIN Pontianak Press.
- Zuldafiral. 2012.*PenelitianKuantitatif*. Yogyakarta: Media Perkasa.

IMPLEMENTASI RANCANGAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SEKOLAH DASAR BERDASARKAN ETNOMATEMATIKA

Yosi Oktafianti

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak
F2211201005@student.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengimplementasikan rancangan pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar yang berdasarkan etnomatematika. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 4 Teluk Pakedai, Kubu Raya. Adapun type penelitian yang diimplementasikan adalah penelitian kualitatif dan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D). Model pengembangan yang diimplementasikan dalam penelitian ini adalah model Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Hasil penelitian yang diperoleh adalah rancangan pembelajaran matematika berbentuk bahan ajar matematika berdasarkan etnomatematika untuk kelas IV SD. Hasil penelitian yang dicapai berupa pengembangan rancangan pembelajaran matematika kelas IV SD berdasarkan etnomatematika sudah sesuai dengan model pengembangan ADDIE dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SD Negeri 4 Teluk Pakedai. Rancangan pembelajaran yang dikembangkan berupa modul pembelajaran sudah sesuai dengan analisis kebutuhan guru dan peserta didik, penilaian dan masukan para ahli.

Kata kunci: Etnomatematika, Pengembangan Model ADDIE, Rancangan Pembelajaran Matematika

ABSTRACT

This research was conducted to implement the ethnomathematics-based learning design for mathematics in grade IV Elementary School. The research was conducted at SD Negeri 4 Teluk Pakedai, Kubu Raya. The type of research implemented is qualitative research with research and development methods (Research and Development or R&D). The development model implemented in this research is the Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation model. The results obtained are the design of mathematics learning in the form of an ethnomathematics-based mathematics learning module for fourth grade elementary school. Based on the results of the study, it can be concluded that the development of an ethnomathematics-based fourth grade elementary school mathematics learning design has met the ADDIE development model steps and can improve the fourthgrade students' mathematics learning outcomes at SD Negeri 4 Teluk Pakedai. The learning design developed in the form of a learning module is in accordance with the needs of teachers and students based on needs analysis, assessment and input from experts.

Keywords: Ehnomathematics, ADDIE Model Development, Mathematics Learning Design

PENDAHULUAN

Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Pentingnya matematika dapat dilihat pada tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar yaitu agar peserta didik mampu dan terampil menggunakan matematika. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah agar peserta didik terampil berpikir kreatif, logis, sistematis, dan memiliki karakter kerjasama yang baik (Fuadi, Johar, dan Munzir, 2016). Matematika menjadi salah satu tantangan terbesar yang dihadapi di abad 21 sehingga menuntut perubahan mendasar dalam pendidikan matematika agar keilmuan matematika semakin berkembang. Seseorang yang mampu bertahan di abad 21 secara produktif adalah mampu memecahkan masalah matematika (Wardhani & Rumiati, 2011).

Matematika dalam program sekolah diupayakan agar peserta didik memiliki kemampuan memecahkan masalah tentang sekolah mereka, lingkungan mereka, dan memiliki sudut pandang kritis dari masalah yang mereka alami (Varley, 2006). Mehdi (2012) & Sa'dijah (2013) menyatakan bahwa karakteristik matematika mampu menyediakan platform yang cocok untuk meningkatkan kreatifitas dan kepekaan peserta didik seperti belajar sastra kontemporer, meningkatkan kepekaan dalam belajar matematika dan memperoleh wawasan tentang karakteristik matematika. Keterampilan yang dimiliki peserta didik dalam matematika tidak mengarah pada perhitungan dasar saja, tetapi juga memiliki kemampuan menggunakan angka untuk menganalisis masalah yang rumit dan sulit, mencapai solusi logis dan rasional serta untuk memperkirakan efisiensi berbagai cara dalam penyelesaian masalah (Smith & Mary 1998; Cai & Steven, 2002; Edward & Jinfa, 2005).

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 dalam BSNP (2016) perihal standar isi pelajaran matematika bertujuan supaya mempunyai kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menafsirkan solusi yang diperoleh dan mempunyai perilaku menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu terdiri rasa ingin tahu, perhatian, dan minat belajar matematika serta sikap giat dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Standar isi sejalan dengan OECD (2016) yang menyatakan peserta didik diharapkan mampu memiliki kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menganalisis keterkaitan antar konsep dan aplikasi konsep atau algoritma, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, sehingga memiliki kemampuan untuk bersaing. Namun, beberapa peserta didik beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dipahami. Sebagai akibatnya, peserta didik kurang memiliki minat untuk menelaah materi matematika, dikarenakan pembelajaran matematika yang sulit dan membosankan. Suhendri (2013) menyatakan bahwa yang menjadi inti permasalahan adalah anggapan peserta didik tentang

pembelajaran matematika yang sulit. Sehingga mengakibatkan hasil belajar matematika peserta didik mengalami penurunan. Hal ini menunjukkan bahwa minat peserta didik dalam belajar matematika kurang dan kurangnya motivasi peserta didik dalam mengerjakan soal matematika. Menurunnya hasil belajar matematika dapat ditinjau dari ketuntasan belajar matematika peserta didik di sekolah.

Tingkat ketuntasan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SD Negeri 4 Teluk Pakedai berdasarkan hasil observasi beberapa peserta didik dapat dilihat di Table 1 :

Tabel 1. Rata-Rata Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik kelas IV (KKM : 65)

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	Ketuntasan
1.	Agisda Alpiano	30	Tidak Tuntas
2.	Liiyah Niki	25	Tidak Tuntas
3.	Helen Safitri	50	Tidak Tuntas
4.	Muhammad Iqbal	68	Tuntas
5.	Dahliyah	30	Tidak Tuntas
6.	Fitriani	45	Tidak Tuntas
7.	Auliyah Safitri	30	Tidak Tuntas
8.	Niswatul Ulya	65	Tuntas
9.	Andi	55	Tidak Tuntas

Sesuai dengan Tabel 1, rata-rata tingkat ketuntasan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SD Negeri 4 Teluk Pakedai masih rendah. Dari keseluruhan peserta didik hanya dua (2) peserta didik yang mencapai ketuntasan. Sedangkan, tujuh (7) peserta didik tidak mencapai ketuntasan.

Untuk mengatasi permasalahan hasil belajar matematika tersebut, maka peneliti melakukan suatu inovasi dan kreatifitas pembelajaran yang dapat mengubah pola pikir peserta didik terhadap pembelajaran matematika dan dapat menyelesaikan masalah dengan baik serta dapat membentuk karakter peserta didik yang terampil menggunakan matematika. Pada hakikatnya, pembelajaran matematika dapat dikaitkan dengan kebudayaan lokal di sekitarnya.

Etnomatematika yaitu suatu ilmu pengetahuan yang menghubungkan matematika dengan unsur-unsur budaya. Hal ini sesuai dengan pendapat Nusantara dan Rahardjo (2017) bahwa, etnomatematika yaitu pengimplementasian matematika dalam kebudayaan. Artinya, etnomatematika merupakan pengimplementasian dasar dan konsep matematika dalam kebudayaan masyarakat. Vasquez (2017) berpendapat bahwa etnomatematika bukan sekedar memuat dasar dan konsep matematika tetapi ada substansi penting yang terdiri dari dasar, konsep, nilai, perilaku, pengetahuan, dan praktik. Keterkaitannya dapat dicermati dalam

penerapan dasar dan konsep matematika di suatu kebudayaan dan cara menyelesaikan permasalahan matematika yang sesuai dengan kebudayaan lokal masyarakat.

Modul pembelajaran adalah rancangan pembelajaran yang diimplementasikan oleh guru dan peserta didik saat pembelajaran di kelas. Modul berisi materi pembelajaran yang beranekaragam dan menyenangkan. Konsep matematika dalam sebuah kebudayaan akan peneliti susun dalam rancangan pembelajaran seperti bahan ajar matematika. Dahlan dan Permatasari (2018) yang berpendapat bahwa bahan ajar berdasarkan etnomatematika mampu meningkatkan kemampuan matematika peserta didik dalam membangun pengetahuan dasar dan konsep matematika.

Wijanarko (2017) berpendapat bahwa materi ajar pada media pembelajaran masih bersifat subjektif, kurang bervariasi dan kurang inovatif menjadi masalah dalam pemahaman dasar dan konsep matematika peserta didik. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut, dapat disimpulkan ada sebagian materi ajar di dalam modul matematika isinya kurang variasi dan kurang inovatif. Atas dasar tersebut, peneliti mengembangkan modul pembelajaran sebagai media pembelajaran matematika yang variasi dan inovatif sehingga dapat meningkatkan keingintahuan peserta didik terhadap matematika dan dapat menambah semangat dengan mengimplementasikan unsur kebudayaan. Zuriah, dkk (2016) berpendapat bahwa pembelajaran yang menarik, efisien, dan efektif pastinya memerlukan bahan ajar yang kreatif, variatif dan inovatif. Atas dasar pendapat tersebut, guru membutuhkan materi ajar berbentuk modul yang menarik dan mudah dipahami untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih efektif, variatif dan inovatif.

Sesuai dengan pembahasan di atas, peneliti akan melakukan penelitian berjudul “Implementasi Rancangan Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Berbasis Etnomatematika”. Rancangan pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi dan motivasi peserta didik untuk belajar matematika serta dapat meningkatkan pengetahuan mengenai keanekaragaman budaya disekitarnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 4 Teluk Pakedai, Kabupaten Kubu Raya selama 6 bulan dari bulan Januari s.d Juni 2021 . Responden dalam penelitian ini adalah guru kelas IV dan peserta didik kelas IV yang berjumlah 9 orang. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan metode penelitian (research) dan pengembangan (development). Produk yang dikembangkan adalah rancangan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar kelas IV berupa modul ajar. Menurut Sugiyono (2015), penelitian dan

pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan rancangan pembelajaran dalam penelitian ini mengarah pada Model ADDIE (Trisiana & Wartoyo, 2016) yang terdiri dari lima tahap.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Tahapan tersebut, terdiri dari :

1. Tahap *Analysis* (Analisa)

Afandi (2013) berpendapat bahwa, tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang dipelajari oleh peserta didik, yaitu menganalisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas. Hal-hal yang dianalisis, yaitu : (a) Analisis materi yang terdiri dari silabus, kurikulum, standar kompetensi, tujuan pembelajaran dan indikator yang menjadi target peserta didik. (b) Analisis karakter, yang terdiri pemikiran peserta didik mengenai pembelajaran matematika dan hasil belajar matematika. Dan (c) Analisis SDM, terdiri dari pengetahuan guru dan peserta didik dalam pembelajaran matematika.

2. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap ini, dilakukan untuk menyelidiki masalah dan menemukan pemecahan masalah yang akan yang dianalisis sesuai dengan keperluan guru dan peserta didik serta diperlukan hasil analisis rancangan media pembelajaran sehingga dapat sesuai target pembelajaran. Tahapan yang dilakukan yaitu :

- a. Membuat capaian target pembelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 4 Teluk Pakedai.
- b. Membuat materi yang sesuai dengan silabus matematika kelas IV di SD Negeri 4 Teluk Pakedai.

- c. Menyusun rancangan modul pembelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 4 Teluk Pakedai yang akan dikembangkan.
- d. Membuat metode pembelajaran yang akan diimplementasikan dalam pembelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 4 Teluk Pakedai.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada langkah pengembangan atau **development** ini akan dilaksanakan penciptaan dan perpaduan isi materi yang telah dibuat pada langkah desain. Pada tahap ini guru akan membuat **storyboard**, penulisan isi materi dan pembuatan grafis yang dibutuhkan. Kegiatan yang dilakukan yaitu : (a) Membuat materi pembelajaran matematika berdasarkan etmomatematika kelas IV di SD Negeri 4 Teluk Pakedai. (b) Membuat perangkat penilaian bagi ahli. Dan (c) Membuat penilaian oleh ahli, yaitu dari ahli pengembangan, materi, dan bahasa.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini, modul disusun dan telah dinilai serta diperbaiki oleh ahli selanjutnya diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi/Umpan Balik)

Evaluasi bertujuan untuk menguji kemandapan media yang telah disusun sesuai dengan langkah-langkah berikut : (a) Menilai hasil rancangan sesuai dengan penilaian, masukan dan saran dari para ahli. Dan (b) Menilai hasil rancangan sesuai dengan masukan dan saran dari guru dan peserta didik.

Teknik pengumpulan data terdiri dari : (1) Observasi, Peneliti mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Sehingga dapat menentukan kebutuhan yang akan dijadikan patokan untuk menyusun media pembelajaran. (2) Kuesioner, Peneliti mengumpulkan data dengan pernyataan secara tertulis kepada guru dan peserta didik. Dan (3) Wawancara, Peneliti mengadakan tanya jawab secara berurutan dan hasilnya dicatat dengan teliti.

Perangkat yang digunakan adalah : (1) Pedoman wawancara, Pedoman wawancara adalah pertanyaan yang akan ditanyakan kepada guru dan peserta didik. (2) Lembar Evaluasi untuk Ahli, Penelitian ini menggunakan lembar evaluasi dengan 4 (empat) pilihan jawaban. Pilihan jawaban yang disajikan menggunakan skala Likert. Dengan bobot skor yaitu, 1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = baik, dan 4 = sangat baik. Dan (3) Kuisisioner, Kuisisioner berupa pernyataan yang diberikan kepada guru dan peserta didik tentang media pembelajaran yang telah dirancang.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan Instrumen penilaian produk yang digunakan adalah range.

Tabel 2. Interval dan Kriteria Penilaian oleh Ahli

No.	Interval	Kriteria
1.	75% < skor < 100%	Sangat Baik
2.	50% < skor < 74%	Baik
3.	25% < skor < 49%	Kurang Baik
4.	0% < skor < 24%	Tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tersusunnya media pembelajaran matematika berdasarkan etnomatematika merupakan hasil penelitian dari pengembangan ini. Dampak lainnya adalah dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai keanekaragaman kebudayaan peserta didik dan meningkatkan motivasi dalam belajar matematika. Tahap-tahap yang sesuai dengan model ADDIE, adalah sebagai berikut :

1. Pendahuluan

Tujuan dari pendahuluan adalah untuk memperoleh hasil yang relevan dan objektif. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan melalui studi dokumentasi, observasi, dan wawancara pada peserta didik dan guru. Guru berjumlah 1 orang dan peserta didik berjumlah 9 orang.

a. Hasil Studi Dokumentasi

Tingkat ketuntasan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SD Negeri 4 Teluk masih rendah. Tahapan ini dilakukan untuk menilai komponen pembelajaran yang digunakan oleh guru yang terdiri dari pemanfaatan media dan tujuan pembelajaran matematika.

b. Hasil Observasi

Kegiatan ini diimplementasikan pada bulan Januari 2021 di kelas IV. Peserta didik yang ikut dalam observasi awal berjumlah 9 peserta didik. Proses pembelajaran dimulai dengan apersepsi, mengecek kehadiran peserta didik dan proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran, guru membahas sekilas pembelajaran sebelumnya. Setelah itu, guru menjelaskan pembelajaran yang akan dipelajari. Proses pembelajaran matematika dijelaskan oleh guru dengan metode yang biasa saja. Media pembelajaran yang diimplementasikan tidak inovatif. Penyampaian materi dan memberi evaluasi melalui media papan tulis.

c. Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 4 Teluk Pakedai, guru menilai bahwa adanya peserta didik yang dapat melaksanakan proses pembelajaran secara aktif dan ada juga yang pasif dalam proses pembelajaran serta ada yang lebih menyukai hal yang nyata. Substansi yang ada pada materi ajar sedikit sulit dipahami dan juga memiliki kelemahan yaitu kurang bervariasi dan inovatifnya tugas evaluasi serta kurangnya kemampuan melatih soal-soal yang bermuatan HOTS. Mengenai budaya, guru kelas IV di SD Negeri 4 Teluk Pakedai beranggapan bahwa peserta didik kurang mengetahui budaya di sekitar. Modul ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai konsep matematika dan dapat menambah pengetahuan mengenai keanekaragaman budaya.

2. Analysis (Analisis)

Analisis bertujuan mengetahui latar belakang rancangan pembelajaran yang disusun. Pembelajaran yang dirancang adalah pelajaran matematika yang diimplementasikan kepada peserta didik kelas IV di SD Negeri 4 Teluk Pakedai yang secara umum masih mempelajari tentang operasi hitung bilangan, KPK dan FPB, sudut, waktu, panjang, berat, keliling dan luas bangun datar sederhana yaitu segitiga dan jajargenjang. Meskipun sederhana, peserta didik kelas IV di SD Negeri 4 Teluk Pakedai diharapkan dapat memahami konsep matematika

Tabel 3. Hasil Analisis Kebutuhan melalui Wawancara dengan Guru Kelas IV di SD Negeri 4 Teluk Pakedai

Karakteristik Peserta Didik SD	Keadaan Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri 4 Teluk pakedai saat Proses Pembelajaran Matematika	Kompetensi Peserta Didik Kelas IV SD	Media Pembelajaran	Wawasan mengenai Kebudayaan	Responden
Lebih menyukai hal-hal nyata, memiliki perbedaan minat belajar dan lebih termotivasi jika melakukan sesuatu yang menarik	Sangat tidak bersemangat dan tidak fokus	Mengenal, mengingat, menerapkan, menyimpulkan, menjelaskan dan mencari solusi,	Media untuk memahami perkalian, karton dan kardus untuk materi bangun datar	Tidak mengetahui budaya disekitarnya	Guru Kelas IV di SD Negeri 4 Teluk Pakedai

Dari hasil wawancara pada Tabel 3, dapat disimpulkan bahwa :

a. Karakteristik Siswa SD

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 4 Teluk Pakedai karakteristik peserta didiknya cenderung menyenangi sesuatu yang nyata, memiliki perbedaan minat belajar dan lebih suka melakukan sesuatu yang menyenangkan. Sehingga guru diharapkan dapat menyusun sebuah rancangan pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

b. Masalah yang Dihadapi dalam Proses Pembelajaran

Masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 4 Teluk Pakedai adalah kurang fokus dan bersemangatnya peserta didik saat guru menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga kurangnya rancangan pembelajaran yang sesuai dan menarik dengan kebutuhan peserta didik.

Tabel 4. Hasil Analisis Kebutuhan Melalui Wawancara dengan Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri 4 Teluk Pakedai

Tanggapan Peserta didik tentang Materi Matematika	Kegiatan Pembelajaran Matematika	Tanggapan tentang Modul Matematika	Tanggapan Peserta didik tentang Kebudayaan Peserta didik lain	Responden
Sulit	Berdiskusi	Sulit dipahami	Tidak	Agisda Alpiano
Seru	Berdiskusi	Mudah dipahami	Iya, Bugis	Muhammad Iqbal
Agak Sulit	Berdiskusi	Biasa saja	Tidak	Niswatul Ulya
Tidak Paham	Berdiskusi	Sulit dipahami	Tidak	Liiyah Niki
Sulit	Berdiskusi	Sulit dipahami	Tidak	Fitriani
Agak Sulit	Berdiskusi	Sulit dipahami	Iya, Bugis	Helen Safitri
Agak Sulit	Berdiskusi	Sulit dipahami	Iya, Bugis dan Melayu	Andi
Sulit	Berdiskusi	Sulit dipahami	Tidak	Dahliyah
Sulit	Berdiskusi	Sulit dipahami	Tidak	Auliyah Safitri

Dari Tabel 4 dapat disimpulkan bahwa semua peserta didik kelas IV di SD Negeri 4 Teluk Pakedai menjawab bahwa kegiatan yang sering dilakukan di kelas yaitu berdiskusi. Permasalahan yang dihadapi, yaitu peserta didik sulit memahaimi materi ajar dan kurang tertariknya peserta didik terhadap modul ajar.

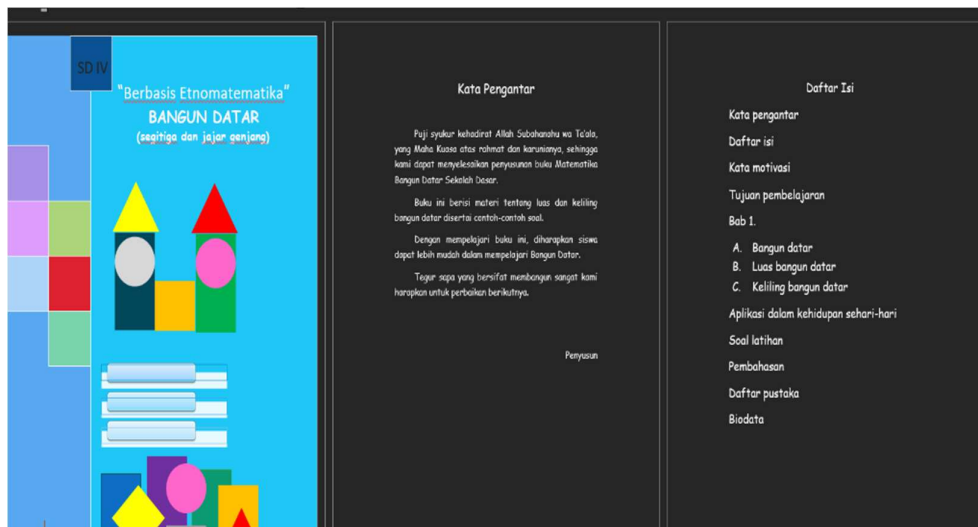
3. Design (Desain)

Tujuan pembelajaran ini adalah mengembangkan keterampilan berhitung, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, logis, kreatif dan inovatif, keterampilan memecahkan masalah, mengembangkan rasa ingin tahu, berpikir objektif, mandiri serta meningkatkan pengetahuan tentang keanekaragaman budaya Indonesia. Alat yang

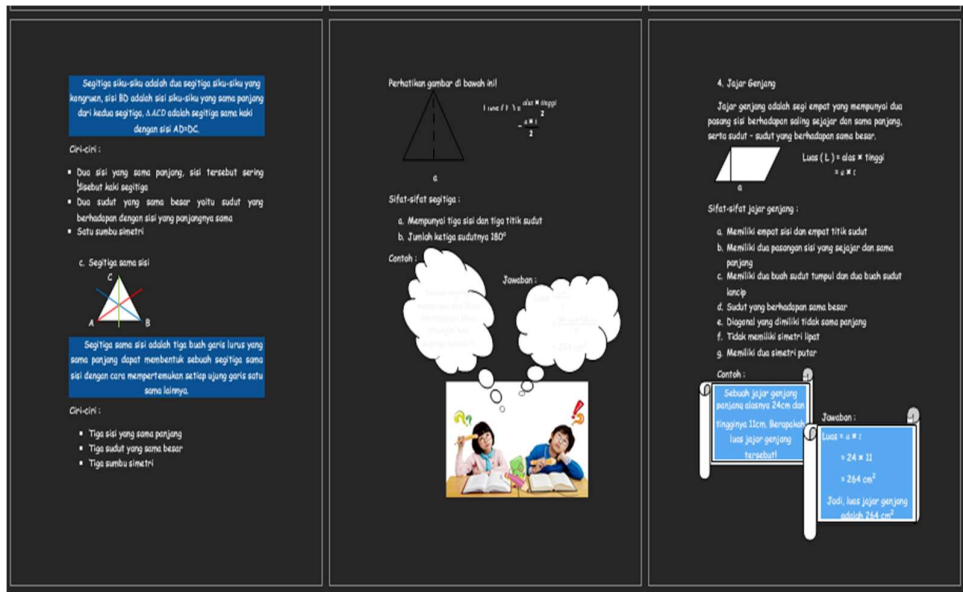
digunakan adalah lembar penilaian ahli dan lembar kegiatan peserta didik. Kisi-kisi instrumen berpatokkan pada kajian teori dan kebutuhan data.

4. Development (Pengembangan)

Peta kompetensi modul matematika mulai dirancang. Setelah itu, peneliti merancang bentuk media dengan mempersiapkan materi dan data gambar.



Gambar 2. Tampilan Cover, Kata Pengantar dan Daftar Isi



Gambar 3. Tampilan Pembahasan

5. Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini peneliti merancang pembelajaran berupa bahan ajar dengan menjelaskan bagian yang terdapat di dalamnya. Peneliti juga melakukan uji coba pembelajaran matematika yang diimplementasikan oleh 9 peserta didik kelas IV di SD Negeri 4 Teluk Pakedai.

6. Evaluation (Evaluasi)

Tujuan tahap ini adalah untuk menilai sistem pembelajaran yang sedang dibangun. Ahli terdiri dari ahli pengembangan, ahli materi, dan ahli bahasa.

- a. Ahli pengembangan menilai dengan 15 pertanyaan dan skala penilaian 1- 4. Hasil penilaian ahli pengembangan ialah skor 50 dengan rata-rata 3,33 (persentase 83,25%), sehingga materi ajar berkategori SANGAT BAIK.
- b. Ahli materi menilai dengan 11 pertanyaan dan skala penilaian 1 - 4. Hasil penilaian ahli materi ialah skor 32 dengan rata-rata 2,91 (persentase 72,75%), sehingga materi ajar berkategori BAIK.
- c. Ahli bahasa menilai dengan 12 pertanyaan dan skala penilaian 1 - 4. Hasil penilaian ahli bahasa ialah skor 36 dengan rata-rata 3 (persentase 75%), sehingga materi ajar berkategori BAIK.

Hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa materi ajar matematika kelas IV di SD Negeri 4 Teluk Pakedai sudah memenuhi kriteria produk yaitu “sangat baik” dengan rata-rata 3,08 dan persentase 77%.

Dari beberapa pendapat dan saran dari validator serta dilakukan beberapa kali perbaikan. Hasil dari pengembangan rancangan instruksional ini adalah produk berupa materi ajar yang memuat materi SD kelas IV. Bahan ajar ini dilengkapi dengan Tujuan Instruksional Umum, Tujuan Instruksional Khusus, indikator ketercapaian kompetensi, peta konsep, evaluasi yang berbentuk metode pembelajaran dari strategi pembelajaran kooperatif, dan dilengkapi dengan uji kemampuan serta evaluasi akhir.

Tujuan dari rancangan pembelajaran yang peneliti susun adalah peningkatan pemahaman materi matematika dan budaya di sekitarnya. Peneliti menunjukkan keanekaragaman kebudayaan dan evaluasi berbentuk HOTS.

KESIMPULAN DAN SARAN

Sesuai dengan hasil penelitian, ditarik kesimpulan bahwa penyusunan rancangan pembelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 4 Teluk Pakedai berbasis etnomatematika sesuai dengan tahapan model pengembangan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Rancangan pembelajaran yang disusun dalam bentuk materi ajar matematika yang diperuntukkan untuk peserta didik kelas IV di SD Negeri 4 Teluk Pakedai berbasis etnomatematika berdasarkan keperluan guru dan peserta didik yang berpatokkan pada analisis kebutuhan. Hal tersebut juga berdasarkan evaluasi, saran dan pendapat dari ahli.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Nasaruddin. 2013. Karakteristik dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah. *Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 63-76.
- Nusantara, T., & Rahardjo, S. 2017. Ethnomathematics In Arfak (West Papua-Indonesia): Numeracy of Arfak. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 6(9), 325-327.
- Novianingsih, H. 2016. Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Menyenangkan dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 1-11.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Trisiana, A., & Wartoyo. 2016. Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui ADDIE Model untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. *PKn Progresif*, 11(1), 312-330.
- Vasquez, E. L. 2017. Ethnomathematics as An Epistemological Booster for Investigating Culture and Pedagogical Experience with The Young Offender or Prison School Communities. *Journal of Education and Human Development*, 6(2), 117-127.
- Wulandari, S., Ainy, C., & Suprapti, E. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Games Interaktif Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS3 pada Materi Pokok Trigonometri Kelas X SMKN 10 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science & Technology*, 2(2), 165-177.
- Zuriah, N., Sunaryo, H., & Yusuf, N. 2016. IBM Guru dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal. *Jurnal DEDIKASI*, 13(1), 39-49.

**PENGARUH PEER ASSESSMENT DALAM INOVASI ASESMEN
PEMBELAJARAN UNTUK MEWUJUDKAN LITERASI DIGITAL DAN
EKONOMI KREATIF**

Brigita Febrinda Inggriani

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak
f2161201003@student.untan.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan pembaruan perangkat asesmen pembelajaran yang valid dalam bidang transformasi pembelajaran dan ilmu pengetahuan dengan tujuan untuk mewujudkan literasi digital dan ekonomi kreatif. Berkenaan dengan tingkat literasi asesmen, penelitian ini memfokuskan pada tujuan utama dari asesmen dan pemanfaatan berbagai teknik asesmen, kebutuhan akan pelatihan lanjutan dan cara-cara yang disarankan untuk meningkatkan literasi asesmen. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan model pembelajaran *peer assessment* yang merupakan inovasi dalam sistem penilaian berupa penilaian antar teman. Proses dimana siswa dilibatkan dalam penilaian kinerja siswa lain yang tingkatannya sama. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi kinerja yang digunakan ketika implementasi penilaian teman. Hasilnya memperlihatkan bahwa penilaian siswa lebih besar daripada penilaian guru.

Kata Kunci: inovasi asesmen, *peer assessment*.

ABSTRACT

The research is designed to produce updates to valid learning assessment tools in the field of learning and science transformation with the aim of realizing digital literacy and the creative economy. With regard to the level of assessment literacy, the study focused on the main objectives of assessment and utilization of various assessment techniques, the need for advanced training and suggested ways to improve assessment literacy. This research uses descriptive methods with peer assessment learning models that are innovations in the assessment system in the form of assessment between friends. The process by which students are involved in the assessment of the performance of other students of the same level. The instrument used is a performance observation sheet used when implementing a friend's assessment. The results showed that the student's assessment was greater than the teacher's assessment.

Keywords: *assessment innovation, peer assessment.*

PENDAHULUAN

Penilaian atau *assessment* merupakan metode yang teruji dan terukur untuk menyatakan kepada organisasi pendidikan baik itu secara umum pada masyarakat, orangtua, dan secara khusus pada siswa mengenai kepedulian instansi pendidikan mengenai hasil belajar. Dasar teori mengapa cakupan sebuah penilaian atau *assessment* cakupannya menjadi luas bagi guru guna meningkatkan kreativitas dan keakuratan dalam proses belajar-mengajar, karena *assessment* mengharuskan seorang guru menggunakan metode dan pendekatan dalam keberlangsungan pembelajaran. Beberapa indikator penilaian yang dapat digunakan untuk menjadi acuan keberhasilan, seperti (1) Tujuan pembelajaran yang relevan dengan penilaian; (2) Model pembelajaran yang telah disepakati oleh guru dan siswa (3) penugasan yang mengarah pada pengalaman aktual atau nyata. Kemudian, (4) melibatkan siswa secara aktif dan interaktif dalam melakukan penilaian diri sendiri, (5) kritik atau pendapat yang terbuka antar siswa (6) mengajak siswa untuk merumuskan tujuan pembelajaran; (7) menggunakan berbagai sumber dan informasi dalam mengumpulkan data; (8) memiliki data yang lengkap, valid dan fleksibel sehingga dapat diketahui bersama; serta (9) menggunakan format pelaporan hasil yang informatif dan terstruktur secara konsisten.

Berdasarkan standar penilaian, tuntutan yang harus dilakukan oleh seorang guru adalah melakukan penilaian kinerja siswa, yang merupakan hasil capaian belajar siswa. Maksud dari penilaian kinerja siswa adalah untuk mengukur kemampuan psikomotorik siswa dalam mengerjakan sebuah keterampilan atau praktik. Kegiatan praktik dirasa penting untuk dilakukan di sekolah, karena dengan adanya penugasan ini siswa dituntut untuk dapat mengembangkan motivasi belajar dalam diri. Kegiatan praktik juga mengajak siswa untuk belajar kemampuan dasar dalam melakukan sebuah percobaan atau eksperimen, kemudian kegiatan praktik merupakan salah satu wadah agar siswa dapat menuangkan bakat dan kreativitas berdasarkan materi yang dipelajari, dan yang terakhir kegiatan praktik dapat membantu siswa dalam menunjang pemahaman materi yang sedang dipelajari.

Sesuai dengan alasan yang sudah diuraikan di atas, kegiatan praktik sangat perlu dilakukan dan dibekalkan kepada siswa. Penerapan kegiatan praktik di sekolah saat ini masih menghadapi banyak kendala diantaranya, minimnya sarana dan prasarana, kurangnya kreativitas guru, menyangkut pada strategi penilaian. Beberapa sekolah yang menerima siswa dengan jumlah yang banyak dalam satu kelas akan menyebabkan guru kesulitan untuk melakukan penilaian secara individu. Jika dilakukan penilaian secara individualpun hasilnya akan kurang maksimal dan memerlukan waktu yang cukup lama untuk bisa mendapatkan nilai yang objektif. Oleh karena itu diperlukan sebuah metode penilaian kinerja siswa yang

dapat menunjang guru dalam melakukan penilaian siswa di kelas secara individu, sekaligus melatih siswa untuk turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode *peer assessment* diharapkan dapat menjadi solusi untuk memecahkan permasalahan guru dalam melakukan penilaian tugas praktik siswa.

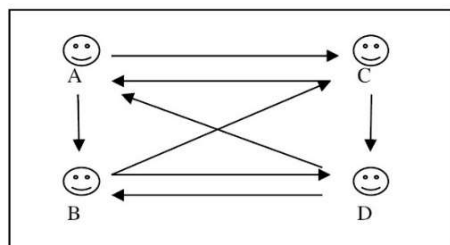
METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan metode deskriptif partisipatif yang memiliki pengertian pengumpulan data secara apa adanya. Penelitian ini menggunakan model penerapan *peer assessment* untuk penilaian kemampuan kerja siswa. Metode penilaian *Peer assessment* merupakan sebuah proses penilaian yang dilakukan oleh siswa, dimana siswa akan dilibatkan secara langsung dalam penilaian kinerja siswa lain. Penggunaan model penerapan *peer assessment* dapat membantu guru dalam meringankan tugas dalam menilai proses kinerja siswa secara individu maupun kelompok. *Peer assessment* memiliki beberapa manfaat dalam menunjang proses penilaian, diantaranya dapat mendorong siswa agar lebih aktif dan kritis dalam menganalisis hasil pekerjaannya secara pribadi, membantu memperbaiki kriteria penilaian yang sudah ditetapkan guru, melatih kemampuan siswa dalam mengambil sebuah keputusan, melatih kepekaan siswa untuk menilai apa yang seharusnya dinilai, mengurangi tugas guru dalam proses penilaian, menjadikan penilaian sebagai bagian dari proses pembelajaran. Guru juga perlu menekankan pada siswa bahwa proses pembelajaran bukan hanya berfokus pada produk atau hasilnya saja, tetapi juga pada tahapan selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dengan jenjang SMA dan materi yang dipraktikkan adalah penyampaian gagasan hingga tahap menulis teks eksplanasi. Pada proses penelitian ini dilakukan dengan model *peer assessment* dengan cara siswa akan saling menilai teman dalam sebuah kelompok. Kelompok yang dibentuk adalah kelompok yang di atur oleh guru, karena akan meminimalisasi terjadinya keberpihakan antar siswa. Setiap siswa dalam kelompok dinilai oleh dua orang teman dalam anggota kelompoknya. Adapun alur pelaksanaan *peer assessment* akan digambarkan pada Gambar 1, dengan penjabaran sebagai berikut: siswa A akan menilai siswa B dan siswa C, siswa B akan menilai siswa C dan D, siswa C akan menilai D dan A, sedangkan siswa D akan menilai B dan A. Setiap siswa tidak mengetahui siapa yang menilai dirinya. Sebab sebelum pelaksanaan penilaian, guru sudah membagi siswa yang akan menilai temannya. Hal ini dilakukan untuk meminimalisasi terjadinya keberpihakan anatara siswa. Kegiatan penilaian dengan metode *peer assessment* ini dilakukan setelah proses praktik selesai, hal ini disebabkan supaya

selama proses praktik siswa tidak merasa terbebani dengan tugas penilaian ini. Jadi tugas utama siswa tetaplah membuat karya yang maksimal dari penugasan yang diberikan oleh guru.

Dalam pembelajaran jarak jauh, guru memanfaatkan teknologi tatap muka virtual dengan aplikasi *Zoom*. Memilih aplikasi *Zoom* dikarenakan pada aplikasi ini dapat dilakukan *Breakout Room*, yang dimana sangat berguna untuk membagi siswa menjadi beberapa kelompok, sehingga dalam kelompok tersebut siswa dapat saling melakukan penilaian. Guru sebagai *Host* dapat selalu memantau jalannya pembelajaran seluruh kelompok. Untuk dapat melihat dan mengukur efektifitas hasil penilaian siswa, guru juga melaksanakan penilaian dengan tujuan untuk melihat perbandingan penilaian yang dilakukan siswa dengan penilaian yang dilakukan oleh guru.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan *Peer Assesment*

Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data dengan teknik observasi. Teknik observasi yang diuraikan dalam tabel penilaian memuat aspek penilaian kinerja yang mudah ditafsirkan dan diamati oleh siswa yang melakukan penilaian. Lembar observasi dilengkapi dengan rubrik berupa skala dari 1-4 (kurang baik – sangat baik). Hasil penilaian siswa tersebut dikonversi ke dalam persentase. Kemudian akan dibandingkan dengan kriteria penilaian yang dilakukan oleh guru.

Nomor	Hasil yang dicapai	Kategori
1	≤59	Kurang
2	60 – 74	Cukup
3	75 – 85	Baik
4	86 – 100	Sangat Baik

Tabel 1. Skala Penilaian Tes Menyusun Teks Eksplanasi secara Tertulis

Tingkat keefektivan *peer assessment* dapat dilihat dari banyaknya kesamaan penilaian siswa dengan hasil penilaian guru. Maka penting bagi guru, dalam penelitian ini juga melakukan penilaian siswa secara individu untuk dapat melihat perbandingannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang akan ditampilkan meliputi tabel penilaian yang dilakukan siswa atau *peer assessment* dengan penilaian yang dilakukan oleh guru. Hasil penilaian tersebut telah dikonversi dalam bentuk persentase kemudian dibandingkan. Untuk memudahkan mendeskripsikan penilaian *peer assessment* dengan penilaian guru data ditampilkan dalam bentuk tabel.

Kriteria	Peer Assessment	Guru
Sangat baik	97,5 %	87,5 %
Baik	2,5 %	7,5 %
Cukup	0 %	5 %
Kurang	0 %	0 %

Tabel 2. Perbandingan Penilaian *Peer Assessment* dan Guru di SMA N

Dari Tabel 2 menunjukkan perbandingan penilaian yang dilakukan oleh siswa melalui *peer assessment* dan penilaian yang dilakukan oleh guru. Dari hasil penilaian yang ditampilkan dalam tabel menunjukkan perbedaan penilaian yang dilakukan oleh siswa dan guru tidak menunjukkan selisih yang cukup tinggi. Pada kriteria sangat baik hanya terdapat selisih 10% saja, sedangkan pada kriteria kurang baik guru dan siswa memiliki penilaian yang sama yaitu 0%. Hal ini memperlihatkan bahwa penerapan model *peer assessment* cukup efektif untuk menunjang penilaian keberhasilan siswa pada waktu kegiatan praktik.

Pelaksanaan penilaian pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA dengan materi menulis, menunjukkan perbedaan penilaian yang dilakukan antar siswa atau *peer assessment* dengan penilaian yang dilakukan guru. Perbedaan yang terjadi dapat disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya:

1. Siswa belum mempunyai pengalaman dalam melaksanakan penilaian terhadap temannya atau *peer assessment*.
2. Terdapat perbedaan pemahaman berdasarkan aspek penilaian dan indikator capaian dalam rubrik penilaian.
3. Faktor kejujuran atau objektivitas dalam penilaian yang dilakukan siswa.

Berdasarkan dari data pada Tabel 2 dapat dilihat bahwa rata-rata penilaian siswa lebih besar dari penilaian guru. Meski demikian, selisih dari perbandingan penilaian yang dilakukan siswa dan penilaian yang dilakukan guru tidak begitu jauh. Hal ini memperlihatkan bahwa siswa dapat melakukan penilaian secara objektif, siswa tidak sungkan memberikan nilai pada temannya sesuai dengan proses dan hasil yang dilakukan

oleh temannya. Siswa begitu mempergunakan dengan baik peluang yang diberikan oleh guru untuk menilai temannya sehingga siswa akan melatih diri untuk jujur dalam melakukan proses penilaian terhadap temannya.

Salah satu kelebihan *peer assessment* adalah pada saat proses penilaian, hasilnya akan dapat terlihat menyeluruh karena ketika kegiatan praktik siswa akan bersama dengan siswa yang dinilai, sehingga siswa dapat melihat proses siswa dalam mengerjakan tugas yang kadangkala tidak terlihat atau ternilai oleh guru. Namun kekurangannya adalah sebagian siswa merasa segan untuk memberikan nilai yang jelek kepada temannya, terlebih kepada teman yang dekat dengan siswa yang menilai. Selain itu ada siswa yang sikapnya dermawan sehingga siswa yang menilai akan memberikan nilai yang lebih pada teman yang disukainya. Hal-hal tersebut membuat hasil penilaian siswa lebih besar dari penilaian guru.

Selain ada kelebihan pasti ada kekurangan pada model *peer assessment* diantaranya adalah perasaan siswa akan sangat mempengaruhi penilaian yang dilakukan terhadap siswa lainnya. Baik itu perasaan positif yang mencakup rasa kesetiakawanan yang tinggi, maupun perasaan negatif yaitu perasaan tidak suka terhadap teman yang dinilai. Akan tetapi, guru sudah mengantisipasi kemungkinan subjektivitas yang akan terjadi, dengan membagi tugas penilaian dan membagi kelompok kepada siswa yang tidak diketahui oleh siswa yang dinilai.

Pada penelitian yang dilaksanakan di sekolah ini, sebelum dilaksanakannya *peer assessment* akan didahului oleh penjelasan berkaitan dengan aspek penilaian yang akan digunakan oleh siswa. Aspek penilaian ini berkaitan dengan aspek yang akan dinilai, materi yang dinilai dan maksud dari aspek penilaian yang ditampilkan berupa rubrik penilaian. Akan tetapi kendalanya adalah masih ada beberapa orang siswa yang belum memahami aspek penilaian yang diberikan guru. Seharusnya aspek yang harus dinilai oleh siswa dibuat dengan jelas dan mudah dipahami, baik dari segi tata bahasa maupun tabel yang ditampilkan. Jumlah indikator yang ditampilkan diharapkan tidak terlalu banyak karena akan membingungkan siswa dalam melakukan proses penilaian.

Pada praktik menulis teks eksplanasi di SMA N, aspek penilaian pada indikator kinerja siswa berisi beberapa kegiatan yang harus dinilai siswa. Interpretasi yang berbeda dengan indikator atau aspek yang dinilai akan menyebabkan siswa merasa enggan untuk berpartisipasi dalam melakukan proses penilaian, karena siswa merasa kesulitan untuk memahami maksud dari rubrik yang diberikan, selain itu ketidaktahuan siswa akan kriteria-kriteria yang dinilai juga mempengaruhi ketidakberhasilan dalam penerapan *peer assessment*. Oleh sebab itu, agar model *peer assessment* dapat berhasil sesuai yang

diharapkan, siswa perlu dibekali dengan penjelasan-penjelasan yang berkaitan dengan aspek penilaian atau indikator yang dinilai agar siswa tidak bingung dalam menilai.

Aspek		Skor	Kriteria
Struktur Teks	Judul	15	sangat relevan dan sesuai dengan topik yang dibahas.
		10	relevan tapi kurang sesuai dengan topik yang dibahas.
		5	tidak relevan dan tidak sesuai dengan topik yang dibahas.
	Pernyataan Umum	20	menjelaskan latar belakang dengan logis, jelas dan terperinci.
		15	latar belakang cukup jelas, tapi kurang logis.
		10	latar belakang tidak masuk akal.
	Penjelasan Sebab-Akibat	20	menguasai topik tulisan, pengembangan teks lengkap, relevan dengan topik.
		15	cukup menguasai permasalahan, relevan dengan topik tetapi kurang terperinci.
		10	tidak menguasai permasalahan dan tidak relevan.
	Interpretasi/ Kesimpulan	20	gagasan diungkapkan dengan jelas, padat, tertata dengan baik, urutan logis, kohesif.
		15	kurang terorganisasi tetapi ide utama dinyatakan, logis tetapi tidak lengkap.
		10	tidak komunikatif, tidak terorganisasi, tidak layak dinilai.
Penulisan Teks	Kosakata/ Pilihan Kata	10	penguasaan kata canggih, pilihan kata dan ungkapan efektif, menguasai bentuk kata.
		7	penguasaan kata memadai, pilihan kata/ungkapan kadang-kadang salah
		4	pengetahuan tentang kosakata dan pembentukan kata rendah; tidak layak dinilai.
	Penggunaan Bahasa/ Keefektifan Kalimat	10	konstruksi kompleks dan efektif, penggunaan bahasa sopan dan baku.
		7	konstruksi sederhana tetapi efektif, terdapat kesalahan kecil pada konstruksi kompleks tetapi makna cukup jelas.
		4	tidak menguasai tata kalimat, terdapat banyak kesalahan, tidak komunikatif.
	Mekanik/ Tanda Baca	5	menguasai aturan penulisan, terdapat sedikit kesalahan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penataan paragraf.
		4	kadang-kadang terjadi kesalahan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penataan paragraf, tetapi tidak mengaburkan makna.
		3	tidak menguasai aturan penulisan, terdapat banyak kesalahan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penataan paragraf, tulisan tidak terbaca.
Jumlah		100	

Tabel 3. Rubrik penilaian keterampilan menulis karangan eksplanasi

Keberhasilan *peer assessment* dapat tercapai apabila ada rasa saling percaya baik antara siswa dengan guru, guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa. Selain rasa percaya juga harus ada rasa tanggung jawab yang tinggi khususnya untuk siswa sebagai penilai. Cara menciptakan hal tersebut adalah guru harus memonitor atau memandu jalannya pelaksanaan *peer assessment*, sehingga hasil penilaian dapat diuji dari segi keefektifan dan keabsahan hasil penilaian juga dapat dipertanggungjawabkan. Terlepas dari kekurangan dan kendala yang dihadapi dalam proses penilaian model *peer assessment*, hasil penelitian *peer assessment* dan penilaian guru pada sekolah menunjukkan hasil hampir sama. Hanya terdapat selisih 10% pada hasil penilaian siswa dengan penilaian guru pada kategori sangat baik.

Hal ini menunjukkan bahwa proses penilaian model *peer assessment* memiliki potensi untuk membantu guru dalam memecah permasalahan untuk menghadapi kesulitan dalam melakukan proses penilaian kinerja siswa secara objektif dan menyeluruh. Selain itu melalui *peer assessment* siswa juga dilatih untuk memiliki kompetensi dalam hal pengamatan, menulis dan melaporkan apa yang dimaksudnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian *peer assessment* dan penilaian guru pada sekolah menunjukkan hasil hampir sama. Hanya terdapat selisih 10% pada hasil penilaian siswa dengan penilaian guru pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa proses penilaian model *peer assessment* memiliki potensi untuk membantu guru dalam memecah permasalahan untuk menghadapi kesulitan dalam melakukan proses penilaian kinerja siswa secara objektif dan menyeluruh. Pada praktik menulis teks eksplanasi di SMA N indikator kinerja siswa hanya berisikan 2 aspek penilaian dengan beberapa kriteria di dalamnya yang sudah tertera pada tabel 3. Ada kalanya seorang guru harus mempercayakan penilaian tersebut pada siswa, karena selain dapat meringankan tugas guru, manfaat *peer assessment* bagi siswa juga dapat melatih tanggung jawab dan kejujuran siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. 2003. *Cooperatif Learning: Mempraktekkan Cooperatif Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia.
- Bostock, S. 2004. *Peer Assessment*. Tersedia (Online).
<http://www.iml.uts.edu.au/assessment/student/peer.html>
- Orsmond, P. 2004. *Self and Peer Assessment Guidance on Practice in The Bioscience*. (Online). **<http://www.biosciences.heacademy.ac.uk/fulltext.pdf>**
- Permendikbud 2013. Peraturan menteri pendidikan dan Kebudayaan Nomor 66 tahun 2013 Tentang Standar Penilaian Pendidikan.
- Price, S.A. & Wilson, L.M. 2002. *Pathophysiology: Clinical Concept of Disease Processes*. 3th Edition. Alih bahasa : Anugerah, P. Jakarta: EGC
- Purwanto, N. 1987. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rustaman, N., 2003, *Strategi Belajar Mengajar Biologi*, FMIPA UPI, Bandung.
- Zainul, A. 2001. *Alternative Assessment*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas terbuka.
- Zulharman. 2007. *Self and Peer Assessment sebagai Penilaian Formatif dan Sumatif*. (Online). Tersedia: **<http://zulharman79.wordpress.com/2007/05/29/selfdan-peerassessment-sebagai-penilaian-formatif-dansumatif/>**

DISCOVERY LEARNING MENGGUNAKAN *KODE TANGAN DAN SCAN QR CODE* MENGGALI POTENSI LOKAL MENUMBUHKAN KETERAMPILAN MENCIPTATEKS CERITA FABEL

Radiman

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak
radiman459@student.untan.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini dibuat bertujuan memudahkan peserta didik dalam menulis teks cerita, khususnya keterampilan dalam mencipta dan menyajikan teks cerita fabel. Model yang digunakan yaitu melalui model pembelajaran *Discovery Learning* dengan *Kode Tangan* dan *scan Qr Code* yaitu peserta didik dengan menterjemahkan kode tangan yang sudah dirancang makna tertentu dalam Qr Code, untuk menyusun sebuah teks cerita fabel sesuai dengan struktur teks cerita yang tepat. Menggunakan metode *Kode Tangan* dan *Qr Code* peserta didik meningkat keterampilan menulis teks ceritanya, dibuktikan dengan mampu menyajikan cerita fabel yang baik dalam menggali potensi-potensi kelokalan menjadi sebuah khasanah cerita fabel khas daerah. Dari data hasil pembelajaran secara umum sangat baik yaitu 11,11 % kategori terampil, dan 88,89 % kategori sangat terampil. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran *Discovery Learning* melalui *Kode Tangan* dan *Scan Qr Code* berhasil meningkatkan keterampilan menulis, dan memunculkan cara baru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: *Menulis, Fabel, Kode tangan, Qr Code*

ABSTRACT

This article is intended to make it easier for students to write story texts, especially the skills in creating and presenting fable story texts. The model used is through the learning model *Discovery Learning* with *Hand Codes* and *Qr Code* scans namely students by translating hand codes that have been designed for a specific meaning in the *Qr Code*, to compile a fable story text in accordance with the proper story text structure. Using the *Hand Code* method and *Qr Code* students improve their story writing skills, as evidenced by being able to present a good fable story in exploring the potential of locality to become a local fable. From the data of learning outcomes in general is very good namely 11.11% the skilled category, and 88.89% the very skilled category. So it can be concluded that *Discovery Learning* through the *Hand Code* and *Scan Qr Code* has succeeded in improving writing skills, and bringing up new ways in the process of learning Indonesian.

Keyword: *Writing, Fable, Hand Code, Qr Code*
PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 yang menekankan bahwa “pendidikan nasional Indonesia bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan manusia seutuhnya yaitu sumber daya manusianya, menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan luas, keterampilan yang mantap, serta kesehatan jasmani dan rohani, juga kepribadian yang baik dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan”. Mulianya tujuan pendidikan tersebut apabila kita implementasikan dalam kegiatan pembelajaran disekolah, guru tidak hanya menjalankan tugas profesional saja, tetapi juga menjalankan tugas mendidik dan pembentukan sikap karakter peserta didik yang

baik agar dimasa depan menjadi manusia yang siap dan tangguh dalam menghadapi perkembangan IPTEK serta perubahan global yang sangat pesat. Seperti yang terakomodir dalam pengembangan kurikulum nasional, khususnya dalam proses pembelajaran yang menitik beratkan pada proses saintifik.

Pada perspektif yang lain, kondisi nyata dalam kehidupan sehari-hari bahwa perkembangan IPTEK serta kompetisi global yang pesat sekarang ini, belum sepenuhnya mampu dimanfaatkan secara maksimal. Hal tersebut terjadi karena masih rendahnya keterampilan dalam mengelola sebuah kemajuan menjadi manfaat bagi kehidupan. Karena itu SDM yang kreatif, inovatif, kuat, tangguh dan lain sebagainya harus menjadi prioritas pembangunan seperti tercantum pada tujuan pendidikan nasional Indonesia. Tugas tersebut harus bersinergi antara guru di sekolah dan lingkungan keluarga di rumah.

Sebagai guru disekolah tanggung jawab tersebut tentu bisa dilakukan melalui kegiatan positif, maupun kegiatan pembelajaran dikelas. Mendesain sebuah pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan merupakan keharusan sebagai pendidik profesional di era Revolusi Industri 4.0. Apalagi menghadapi perkembangan yang sangat pesat sekarang ini, pembentukan pola pikir yang kritis, kreatif, inovatif yang diikuti dengan penguasaan keterampilan merupakan jawaban menghadapi tantangan dunia modern sekarang. Disisi lain dengan berbagai macam perkembangan yang masif, khas-khas kelokalan juga perlu dikembangkan agar menjadi kekinian dan berkesinambungan serta menjadi ikon di daerah, seperti potensi-potensi lokal yang berhubungan dengan aktifitas masyarakat. Kaitannya dengan pembelajaran di kelas, bahwa peserta didik sebagai objek pembelajaran harus ditanamkan kemampuan berpikir Hots dan kemampuan mengaplikasikannya dalam wujud keterampilan yang integrasikan dalam proses pembelajaran dikelas sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar. Kondisi riil dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada umumnya seperti yang penulis ketahui dari beberapa rekan guru Bahasa Indonesia di Kabupaten Sintang serta yang penulis lakukan sendiri, bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya Kompetensi Dasar berbasis teks yaitu menulis cerita, peserta didik susah menemukan ide untuk memulai tulisannya. Karena kondisi tersebut, penulis mencoba membuat sebuah terobosan dalam pembelajaran berbasis teks, khususnya pembelajaran inovatif, sesuai dengan kondisi kekinian di era modern sekarang. Penulis mencoba mengembangkan sebuah model pembelajaran untuk melatih kemampuan berpikir dan dilanjutkan pada tataran implementasi dengan penguasaan keterampilan, yaitu keterampilan berkreatifitas, khususnya menulis sebuah teks cerita fabel, penulis merumuskan sebuah judul dalam jurnal ini yaitu

“Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Kode Tangan dan Scan Qr Code Menggali Potensi Lokal Menumbuhkan Keterampilan Mencipta Teks Cerita Fabel”

Melalui pembelajaran Kode Tangan dan Scan Qr Code ini peserta didik dilatih untuk mampu menerapkan aspek pengetahuan dan keterampilan yang terintegrasi dengan keterampilan 4C yang merupakan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik mengarungi era revolusi industry 4.0. Implementasi inovasi Kode Tangan dan Scan Qr Code yang dikonsepsikan dengan Discovery Learning untuk menghasilkan sebuah keterampilan menulis teks cerita fabel pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Berikut beberapa kajian pustaka yang termutakhir sesuai dengan model yang penulis kembangkan diantaranya teori tentang *discovery learning* oleh (Bruner dalam Dalyono, 1996) tentang *discovery learning* menyatakan bahwa proses pembelajaran difokuskan pada aktifitas sentral peserta didik untuk mengorganisasikan proses, dari bahan atau materi pembelajaran yang belum bersifat final.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Online membagi istilah kode tangan menjadi dua kata yaitu *kode* dan *tangan*. Kode artinya tanda yang disepakati untuk maksud tertentu, dan tangan diartikan anggota badan dari siku sampai ke ujung jari atau dari pergelangan sampai ujung jari. Dari gabungan kata kode dan tangan dapat ditarik kesimpulan bahwa kode tangan adalah tanda yang disepakati untuk maksud tertentu dengan menggunakan anggota badan yaitu tangan yang membentuk kode dan simbol tertentu.

Ahli bahasa tubuh Richard E.Potter dan Larry A. Samovar dalam **Intercultural Communication: A Reader** menyebutkan bahwa bahasa tubuh adalah proses pertukaran pikiran dan gagasan dengan penyampaian pesan berupa isyarat, ekspresi wajah, pandangan mata, sentuhan, artefak, diam, waktu, suara, serta postur dan gerakan tubuh. Dalam penjelasannya menyebutkan salah satu bahasa isyarat yang disampaikan menggunakan bahasa tubuh salah satunya adalah tangan yang banyak digunakan menyatakan kode tertentu dalam berkomunikasi.

Qr Code merupakan singkatan dari *Quick Response Code* adalah kode dua dimensi yang dapat menyimpan data, yang dikembangkan oleh Denso Corporation. Sedangkan menurut (Aswin Wibisurya, 2018) dalam artikel *BINUS University School of Computer Science* menjelaskan bahwa beberapa kelebihan penggunaan Qr Code dalam sebuah pekerjaan yaitu, *pertama* gratis dalam pembuatan dan penggunaannya, *kedua* tersedia Qr Code Scanner gratis, *ketiga* menghemat kertas, *keempat* ukurannya kecil, *kelima* tidak perlu membeli perangkat khusus scan Qr Code, dan *keenam* sistem dapat cepat memberikan respon terkait hasil scan.

Dari teori di atas, penulis simpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* melauai kode tangan dan scan *Qr Code* merupakan kegiatan pembelajaran yang menitikberatkan pada proses dan aktifitas peserta didik untuk memahami, menemukan, membuat dan menyimpulkan hasil. Dimulai dari tahapan proses mengamati bentuk kode tangan, memahami makna yang tersimpan dengan cara memindai dalam *Qr Code*, dan kemudian merangkai dan mengembangkan menjadi teks cerita fabel yang berbasis lokal. Selanjutny merumuskan keseluruhan penjelasan dalam pendahuluan ini dapat dibuat sebuah hipotesis bahwa masalah yang di bahas dalam jurnal ilmiah ini adalah lemahnya kemampuan menulis teks cerita fabel, dan dirumuskan dalam rumusan berikut ini.

Rumusan Masalah

Dari uraian pada latar belakang di atas dapat penulis rumuskan permasalahan dalam jurnal ilmiah ini, yaitu:

1. Bagaimanakah pembelajaran *Discovery Learning Menggunakan Kode Tangan dan Scan Qr Code* di kelas VII SMP Negeri 5 Satu Atap Sintang?
2. Bagaimanakah hasil implementasi *Discovery Learning Menggunakan Kode Tangan dan Scan Qr Code* terhadap keterampilan menulis teks cerita fabel?

Tujuan dari penulisan jurnal ilmiah ini yang pertama merupakan wujud pengembangan proses pembelajaran yang mengintegrasikan keterampilan abad 21 kepada peserta didik melalui model pembelajaran yang penulis kembangkan yaitu *Discovery Learning* menggunakan Kode Tangan dan Scan *Qr Code*, untuk meningkatkan pengetahuan serta menumbuhkan keterampilan menulis teks cerita fabel. Tujuan kedua merupakan pengembangan diri penulis dalam berkreatifitas untuk menjalankan tugas sebagai guru di sekolah. Ketiga sebagai referensi dalam mengembangkan pembelajaran bagi diri pendidik, lingkungan sekolah, maupun pada lingkungan lainnya khususnya dalam memunculkan pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan. Keempat penyajian sebagai pilihan baru dalam membelajarkan pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada Kurikulum 2013 yang menekankan pada pembelajaran berbasis teks dengan kreatifitas berpikir tingkat tinggi.

Manfaat dari penelitian ini pertama memberikan pilihan mudah dan sederhana dalam belajar Bahasa Indonesia kurikulum 2013 khususnya pada kompetensi mengapresiasi dan mengkreasi cerita fabel. Kedua menumbuhkan inspirasi peserta didik dalam meningkatkan keterampilan menulis, khususnya mencipta dan menulis teks cerita fabel. Ketiga mengajak dan menggugah peserta didik untuk lebih mengenal potensi dan khas lokal yang ada di dalam lingkungan kehidupan mereka sehari-hari. Keempat meningkatkan implementasi

pembelajaran abad 21 dengan fokus pembiasaan dan penguatan keterampilan 4C yang terintegrasi dengan proses berpikir, dalam mengenal maupun mencipta sebuah teks cerita fabel.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam jurnal ini yaitu metode penelitian dengan observasi langsung pada saat implementasi kegiatan pembelajaran baik berupa data hasil pembelajaran, instrument penelitian dan video dokumentasi peragaan model. Data dikumpulkan dalam bentuk hasil yang diterjemahkan dalam bentuk angka kuantitatif, kemudian dijabarkan dalam bentuk deskripsi metode kualitatif. Sebagai bahan rujukan berikut ini desain penelitiannya.

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini penulis membuat rancangan program kegiatan yang dilaksanakan dengan matang terkait dengan yang akan dilaksanakan, meliputi rancangan RPP, merancang dan membuat kode tangan dan terjemahannya ke dalam kata dan kalimat dalam bentuk scan Qr Code. Menyiapkan alat bantu lainnya yang dibutuhkan seperti HP yang terinstal aplikasi scanning sebagai alat pemindai Qr Code dan perekam video peragaan kode tangan. Adapun rancangan kode tangan dan Qr Code yang akan digunakan tertera di dalam lampiran karya inovasi ini.

Implementasi Kegiatan.

Pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah dilakukan. Yaitu memperagakan pembelajaran Kode Tangan yang sudah dirancang dengan makna masing-masing berupa kalimat petunjuk untuk menulis teks cerita fabel. Kemudian kalimat petunjuk disajikan dalam Qr Code. Peserta didik memindai Qr Code mencari makna kode tangan. Setelah memindai kalimat petunjuk peserta didik memperagakan kode tangan sesuai urutan makna kalimat petunjuk sampai menjadi teks cerita fabel yang siap dikembangkan sesuai struktur teks.

Langkah selanjutnya peserta didik merekam video peragaan kode tangan secara berkelompok (team). Bagian akhir karya cerita fabel peserta didik dijadikan antologi buku kumpulan cerita karya peserta didik.

Hasil pembelajaran menjadi portofolio penilaian, dan menjadi dasar menentukan tingkat penguasaan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam menguasai Kompetensi Dasar. Untuk memperkuat portofolio hasil pembelajaran dibagikan angket sederhana berupa pertanyaan dan mekanisme penilaian.

Aplikasi praktis dalam pembelajaran yaitu, *Kode Tangan, Terjemahan Kode Dalam Tangan Berupa Barcode, Pindai Menjadi Konstruksi Teks*. Bila digambarkan sebagai berikut:



Menemukan
arti kode
tangan dalam
Qr Code

Menggunakan
Aplikasi Pindai HP

Mengkonstruksi kode tangan dalam konsep *discovery Learning* dengan menscan Qr Code menjadi teks cerita fabel

Dari semua proses penguasaan terhadap pengetahuan dan keterampilan dengan instrument yang sudah dirancang dapatlah disimpulkan keberhasilan hasil penelitian dalam jurnal ini. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas 7 tahun pelajaran 2018/2019 di SMP Negeri 5 Satu Atap Sintang, Kabupaten Sintang, Provinsi Kalimantan Barat. Dengan karakteristik kelas siswa berjumlah 28 orang dengan 14 siswa laki-laki dan 14 perempuan. Untuk mengumpulkan data hasil pembelajaran digunakan instrument penelitian sesuai kebutuhan, dan lembar observasi untuk hasil proses pembelajaran. Instrument berisi pertanyaan yang harus dijawab peserta didik, sedangkan lembar observasi digunakan sebagai pedoman penilaian hasil dari proses pembelajaran. Dalam lembar observasi dan instrument penelitaian di rancang khusus sesuai kebutuhan pembelajaran yang di dalamnya memuat pertanyaan terkait proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode yang dikembangkan dan hasil yang di dapat siswa dari pengalaman belajar tersebut. Kemudian pada instrument penelitian menanyakan tentang respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan kode tagan dan Qr Qode tersebut dan proses penilaian terhadap kegiatan belajar.

Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dari observasi langsung menggunakan lembar observasi penelitian. Hasil dideskripsikan secara rinci perkomponen penilaian dan melalui analisa hasil wawancara singkat kepada peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berbagai ahli menyampaikan teori-teori yang terkait model yang dikembangkan, yang kemudian menjadi rujukan penulis, diantaranya, Anam, K. (2015). Dalam pembelajaran *discovery learning* guru ditekankan lebih berperan sebagai fasilitator, inspirator, pengarah, dan partisipan dalam merumuskan pertanyaan dan menemukan jawaban, sedangkan peserta didik difokuskan untuk berkreasi dengan aktifitas dan berimajinasi dengan bebas.

Budiningsih, (2005) menjelaskan *Discovery Learning* merupakan pembelajaran mentikberatkan pada konsep, proses intuitif dan membuat sebuah hasil akhir berupa kesimpulan, peserta didik menjadi sentral pengembangan proses berpikir.

Robert B. Sund dalam (Malik, 2001) menyebutkan *discovery learning* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan inferi.

Syah, (2004) bahwa pengaplikasian *discovery learning* di kelas secara umum ada beberapa prosedur yaitu *Stimulation, Problem Statement, Data Collection, Data Processing, Verification, dan Generalization*.

Supriadi, (2006) dalam membelajarkan musik angklung sanggar Udjo menerapkan sistem nomor dan simbol-simbol *gerak tangan* sebagai simbol nada diatonis sesuai susunan nada do sampai si, dan dalam prakteknya penggunaan kode dan simbol tangan sangat mampu mengembangkan kreatifitas, kepekaan rasa dan indrawi, sehingga pembelajaran musik menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Fatkhyyah, (2017) yang meneliti Parabahasa dan Gerakan Tangan dalam Dakwah Habib Muhammad Firdaus menjelaskan bahwa penggunaan simbol-simbol tersebut sangat direspon oleh jamaah, yang pada penelitian tersebut mengambil sampel di Jamaah Majelis Al-Muqorrobin Kendal. Berbagai konsep teori di atas penulis kembangkan dengan penggunaan Kode Tangan dan Qr Code dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya setelah dilakukan kegiatan pembelajaran menggunakan Kode Tangan dan Scan Qr Code dalam menulis teks cerita fabel, di dapatkanlah hasil implementasi pembelajaran sebagai berikut. Dari data kuantitatif hasil observasi dan wawancara langsung kepada 9 kelompok peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, tidak ada kelompok yang tidak bisa menulis teks cerita fabel dengan persentase **0 %** yang tidak mampu menulis menggunakan Kode Tangan dan Scan Qr Code. Kemudian terampil menulis teks cerita menjadi 1 kelompok dengan persentase **11,11 %**, dan yang dinyatakan dengan kategori sangat terampil menjadi 8 kelompok dengan persentase **88,89 %**. Hasil tersebut merupakan hasil yang sangat positif dalam mengembangkan peserta didik pada keterampilan menulis,

khususnya menumbuhkan minat menulis atau mencipta teks cerita fabel serta dalam mengenalkan potensi-potensi lokal yang ada di daerah setempat. Penulis menyatakan terjadi peningkatan karena apabila dibandingkan dengan data sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan Kode Tangan dan Scan Qr Code menggunakan metode pengumpulan data yang sama dapat dijelaskan hasil pembelajaran menunjukkan jauh dibawah pasca penerapan model pembelajaran, yaitu dengan data sebagai berikut yaitu 9 kelompok 6 kelompok belum terampil dengan persentase 67 %. Kemudian 3 kelompok dikategori terampil dengan persentase 33 %, dan belum ada kelompok yang dinyatakan sangat terampil dengan persentase 0 %. Dua sajian data di atas, yaitu data pasca dan pra menunjukkan perbedaan yang signifikan sehingga penelitian dalam jurnal ilmiah ini dikategorikan sangat berhasil.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan sajian data hasil pembelajaran *Discovery Learning* melalui Kode Tangan dan Scan Qr Code yang sudah dipaparkan di atas, menunjukkan bahwa model ini bisa menjadi salah satu pilihan dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil positif yang di dapat dari penerapan model ini, bisa menjadi referensi bagi guru khususnya Bahasa Indonesia dalam menerapkan kegiatan pembelajaran berbasis teks.

Lebih rinci simpulan ini dijabarkan sebagai berikut, (1) peserta didik mampu dan mudah mempragakan proses pembelajaran dengan model *Discovery Learning melalui Kode Tangan dan Scan Qr Code* untuk menulis teks cerita fabel. Dengan *Discovery Learning* dengan *Kode Tangan dan Scan Qr Code* menghadirkan cara baru dalam pembelajaran menulis teks, lebih praktis, sederhana mudah dipraktikkan oleh peserta didik dengan tetap menghadirkan konsep 4C dalam prosesnya, bisa dirancang dengan mudah oleh setiap guru, khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengkonstruksi dan menumbuhkan keterampilan menulis teks cerita fabel. (2) Model pembelajaran *Discovery Learning melalui Kode Tangan dan Scan Qr Code* mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mencipta dan menulis teks cerita, khususnya teks cerita fabel, seperti tertera pada sajian data hasil aplikasi praktis di atas, 88,89 % kategori sangat terampil, dan 11,11% kategori terampil. Secara umum dapat disimpulkan peserta mayoritas mampu menulis dengan model pembelajaran ini.

Saran penulis terkait dengan era baru dunia pendidikan Indonesia, sebagai pendidik yang berproses di era digital, maka sudah sewajarnya kita dan khususnya guru terus berinovasi, berkreatifitas mengembangkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan

hasil belajar peserta didik serta pembelajaran yang berpusat pada mereka, satu diantaranya seperti yang penulis lakukan dalam jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, K. 2015. *Pembelajaran Berbasis Inkuiri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Budiningsih. 2005. *Model Discovery Learning*. Jakarta: Pustaka Mandiri.
- Dalyono, 1996. *Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning, web:*
<https://docs.google.com/document> (akses 12 Juli 2021)
- Fatkhyyah, Ana 2017. **Persepsi jamaah terhadap penggunaan parabahasa dan gerakan tangan dalam dakwah Habib Muhammad Firdaus (studi kasus jamaah Majelis Al-Muqorrobin Kendal)**. Undergraduate (S1) thesis, UIN Walisongo.
https://id.wikipedia.org/wiki/Kode_QR diakses, 12 Juli 2021
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring. 2018. Jakarta: Kemdikbud.
- Malik, 2001. *Pengertian Model Discovery Learning*. Media Pendidikan
- Samovar, Larry A. & Richard E. Porter. 2010. *Intercultural Communication A Reader Ninth Edition*. Belmont: Wadsworth.
- Supriadi, D. 2006. *Model Pembelajaran Musik Angklung Sunda Kreasi di Sanggar Saung Angklung Udjo Nglagena, Padasuka Bandung Jawa Barat*. Harmonia: Journal of Arts Research and Education.
- Syah. 2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang, R. I. 2003. No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Wibisurya, Aswin, 2018. *Pengenalan Qr Code*. BINUS University School of Computer Science. diakses 12 Juli 2021

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
TEMATIK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA POWERPOINT DI KELAS VI
SEKOLAH DASAR NEGERI 13 PONTIANAK UTARA**

Rahmi Hermansyah

Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak
rahmi.hermansyah.rh@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menjelaskan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan media power point di kelas VI Sekolah Dasar Negeri 13 Pontianak Utara. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode deskriptif dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VI SDN 13 Pontianak Utara berjumlah 19 orang, terdiri atas 16 siswa laki-laki serta 3 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengukuran beserta teknik observasi langsung. Alat pengumpul data dalam penelitian ini berupa lembar observasi dan tes. Hasil belajar siswa kelas VI SDN 13 Pontianak Utara pada pembelajaran tematik dengan menggunakan media power point berdasarkan observasi siklus I diperoleh presentase 52,63%. Hasil observasi siklus II diperoleh hasil belajar siswa kelas VI SDN 13 Pontianak Utara pada pembelajaran tematik dengan menggunakan media power point adalah 84,21%. Simpulan dari penelitian ini yaitu penggunaan media power point pada pembelajaran tematik di kelas VI SDN 13 Pontianak Utara dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu peningkatan dari siklus I sebesar 52,63% mengalami peningkatan sebesar 31,58% menjadi 84,21% pada siklus II.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Power Point

ABSTRACT

This research aims to explain the improvement of student learning outcomes in thematic learning by using power point media in 6th grader of North Pontianak State Elementary School. In this study, the method used is a descriptive method with a form of class action research (PTK). The subjects in this study were students of 6th grade SDN 13 North Pontianak numbered 19 people, consisting of 16 male students and 3 female students. The data collection techniques in this study use measurement techniques along with direct observation techniques. The data collection tools in this study are in the form of observation sheets and tests. The learning results of students of 6th grade SDN 13 North Pontianak on thematic learning using power point media based on cycle observation I obtained a percentage of 52.63%. The results of cycle II observation obtained the learning results of students of 6th grade SDN 13 North Pontianak on thematic learning using power point media is 84.21%. The conclusion of this study is that the use of media power points in thematic learning in 6th grade SDN 13 North Pontianak can improve student learning outcomes, namely an increase from cycle I by 52.63% increased by 31.58% to 84.21% in cycle II.

Keywords: Learning Outcomes, Media Power Points

PENDAHULUAN

Berdasarkan kurikulum 2013 pembelajaran pada tingkat sekolah dasar adalah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik menggunakan tema untuk memuat beberapa muatan pelajaran, tema dalam pembelajaran tematik berfungsi untuk mengikat semua muatan pelajaran ke dalam satu kegiatan pembelajaran, sehingga materi mata pelajaran yang dipelajari peserta didik tidak dipelajari secara terpisah.

Dalam kurikulum 2013, guru dituntut agar dapat memfasilitasi serta memotivasi peserta didik agar menjadi percaya diri, dapat berfikir secara kritis, komunikatif, inovatif, kreatif serta kolaboratif. Guru hendaknya selalu memerhatikan unsur-unsur penting pendukung kegiatan pembelajaran yang berfungsi untuk mempermudah peserta didik dalam memahami dan mengerti materi yang diberikan oleh guru, sehingga guru dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Salah satu unsur penting yang harus diperhatikan, dirancang dan dipersiapkan oleh guru yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat pendukung pengajaran yang dapat mempengaruhi kondisi, iklim serta lingkungan belajar yang telah dirancang dan diciptakan guru. Guru merupakan pilar dalam peningkatan mutu pendidikan, maka diharapkan dapat menyesuaikan serta mengembangkan kemampuannya berdasarkan perkembangan pendidikan dan kemajuan teknologi.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik, ketuntasan belajar minimum (KBM) hanya mencapai 42% peserta didik. Melalui pengamatan guru dapat disimpulkan bahwa rendahnya KBM kelas disebabkan oleh kurang menariknya penggunaan media pembelajaran sehingga kurangnya ketertarikan peserta didik untuk memperhatikan penjelasan guru sehingga mengakibatkan terjadinya kesulitan pemahaman materi pelajaran oleh peserta didik.

Mengacu pada permasalahan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa diperlukan upaya memperbaiki kualitas unsur-unsur pembelajaran agar hasil belajar dapat tercapai dengan maksimal. Adapun upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut berupa penggunaan media powerpoint dalam menyampaikan materi pelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan efektifitas dan kualitas dalam pembelajaran sehingga memberikan dampak pada hasil belajar peserta didik pula.

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan pada permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat dipaparkan sebagai berikut, mendeskripsikan kemampuan yang dimiliki guru dalam merancang pembelajaran tematik menggunakan media powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan guru melaksanakan pembelajaran tematik yang memanfaatkan media powerpoint untuk

meningkatkan hasil belajar siswa serta menjelaskan mengenai peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan media powerpoint dalam pembelajaran tematik.

METODE PENELITIAN

Penggunaan metode pada penelitian ini berupa metode deskriptif yang berbentuk penelitian Tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 13 Pontianak Utara yang jumlah 19 orang, terdiri dari 16 orang siswa laki-laki dan 3 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa teknik pengukuran serta teknik observasi langsung. Alat pengumpul data dalam penelitian menggunakan lembar observasi dan tes. Pada penelitian ini analisis data berupa analisis kualitatif, yaitu analisis yang dilakukan melalui cara merefleksi hasil observasi mengenai proses pembelajaran yang telah dilakukan peneliti bersama siswa di dalam kelas. Catatan lapangan yang merupakan data penelitian dianalisis secara kualitatif kemudian diolah kedalam bentuk kalimat-kalimat yang memiliki makna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kemampuan guru dalam merancang pembelajaran tematik menggunakan media powerpoint

Setelah melakukan 2 siklus dalam kegiatan pembelajaran tematik yang menggunakan media powerpoint di kelas VI B Sekolah Dasar Negeri 13 Pontianak Utara oleh peneliti, maka rekapitulasi kemampuan guru dalam menyusun rencana pembelajaran dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 1. Kemampuan Guru Menyusun Rencana Pembelajaran

Kemampuan Guru Menyusun Rencana Pembelajaran	Perumusan Tujuan Pembelajaran		Pengorganisasi dan Pemilihan Materi		Pemilihan Media dan Sumber Belajar		Model/Metode Pembelajaran		Penilaian Hasil Belajar		Rata-rata
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	
Siklus Pertama	3,00	75	3,33	83	4,00	100	3,00	75	3,33	83	
Siklus Kedua	3,33	83	3,66	92	4,00	100	3,66	83	4,00	100	3,33
											3,73

2. Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik menggunakan media PowerPoint

Hasil observasi mengenai kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik menggunakan media powerpoint dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. kemampuan guru melaksanakan pembelajaran tematik menggunakan media powerpoint

Aspek-Aspek yang diamati	Sebelum Pembelajaran		Kemampuan Membuka Pelajaran		Kegiatan Inti dalam Pembelajaran		Penutup		Rata-rata
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	
Siklus Pertama	3,00	75	3,50	88	3,27	82	3,00	75	
Siklus Kedua	3,50	88	4,00	100	3,55	89	3,50	88	3,19
									3,64

3. Peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan media PowerPoint pada pembelajaran tematik

Hasil aktivitas belajar siswa pada pembelajaran tematik menggunakan media powerpoint dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No	Nama Siswa	Nilai	
		Siklus 1	Siklus 2
1	Aliza Ghifari	80	90
2	Arsyad	90	100
3	Christian Aurel	80	90
4	Dzaki Noval Tampany	70	80
5	Fahmy Habibi	80	100
6	Ferdi Nando	50	60
7	Fetro	70	80
8	Hariyanto	60	80
9	Irzuziat Taepon	80	90
10	Lutfiansyah	60	80
11	Muhammad Fadli	70	80
12	Nazilaturrizkiah	90	100
13	Nuril Izzar Rahman	100	100
14	Rafly Novebri	50	50
15	Ramadhan	80	90
16	Rendra Pratama	60	70
17	Steven Fernando	70	90
18	Sulianti	100	100
19	Zahrotul Aini	90	90
Jumlah		1.4300	1.620
Rata-rata		75,26	85,26

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pemerolehan hasil yang didapat dari penelitian “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Media PowerPoint di Kelas VI SD Negeri 13 Pontianak Utara”, yang dilakukan sebanyak 2 siklus maka disimpulkan hal-hal sebagai berikut, kemampuan guru menyusun rencana pembelajaran pada siklus pertama memperoleh kategori baik, kemudian pada siklus kedua terjadi peningkatan kategori menjadi sangat baik. Kemampuan yang dimiliki guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran mendapatkan kategori baik pada siklus pertama dan mengalami peningkatan menjadi sangat baik pada siklus kedua. Hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus pertama yaitu rata-rata sebesar 75,26 yaitu dengan persentase siswa yang telah tuntas KBM 52,63%, pada siklus 2 nilai hasil belajar mengalami peningkatan di rata-rata menjadi sebesar yaitu 85,26 dengan persentase siswa yang telah tuntas KBM 84,21%.

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka saran yang dapat dikemukakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut, sebaiknya guru dapat meningkatkan kemampuan dalam memilih media pembelajaran yang menarik agar perhatian siswa dapat terfokus pada kegiatan pembelajaran sehingga terwujudnya efektifitas pembelajaran, siswa juga dapat menikmati proses pembelajaran yang bermakna dan pembelajaran yang menyenangkan. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus membuat media powerpoint terlebih dahulu dengan menarik karena perhatian siswa akan tertuju kepada tampilan layar powerpoint, semakin menarik powerpoint yang disajikan maka siswa akan semakin tertarik akan kegiatan pembelajaran tersebut. Selain itu, diharapkan guru melakukan refleksi setelah pelaksanaan pembelajaran, sehingga hasil refleksi tersebut dapat menjadi acuan bagi guru untuk mengetahui kekurangan yang terdapat dalam proses pembelajaran yang telah terlaksana, dan menjadi panduan untuk perbaikan pada proses pembelajaran selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A.H Hujair Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Arikunto, Suharsini. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asep Herry Hernawan, dkk. 2008. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: universitas Terbuka
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bundu, Patta. 2006. *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains di SD*. Jakarta: Depdiknas
- Deni Kurniawan. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Munandir. 2001. *Ensiklopedia Pendidikan*. Malang: UM PRESS.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sri Anitah W, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Trianto, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

**TEACHING FACTORY DALAM SEKOLAH VOKASI LINGKUP KEMENTERIAN
KELAUTAN DAN PERIKANAN SEBAGAI PENERAPAN *EDUPRENEURSHIP***

Adityo Bayu Ariyadi

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Tanjungpura Pontianak

adityo.bayu.ariyadi@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan mempunyai kontribusi yang sangat besar dalam hal peningkatan kualitas sumber daya manusia khususnya dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0. Zaman tersebut bercirikan kreativitas, kepemimpinan, dan juga bidang kewirausahaan yang mengubah "*mindset*" cara berfikir dan bekerja revolusi industri sebelumnya. Tentu saja hal tersebut memerlukan Sumberdaya Manusia yang memiliki kompetensi untuk dapat mengolah dan mengelola sumber daya kelautan dan perikanan yang ada di negeri ini. Kajian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai langkah konkret Kementerian Kelautan dan Perikanan dalam menyiapkan SDM yang kompeten, unggul, berkembang, dan berkualitas melalui sistem pendidikan vokasi dengan model pembelajaran *teaching factory*. Dengan merasakan langsung lingkungan dan iklim industri di sektor budidaya, pengolahan, dan kapal penangkap ikan di sekolah, maka diharapkan lulusan sekolah menengah di bawah naungan Kementerian Kelautan dan Perikanan ini sudah siap untuk terjun membangun industri kelautan dan perikanan nasional maupun internasional. Metode yang penulis gunakan dalam kajian ini adalah observasi. Proses pengumpulan data untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *teaching factory* dilakukan dengan menggunakan cara observasi secara langsung ke SUPM Pontianak sebagai salah satu sekolah menengah di bawah Kementerian Kelautan dan Perikanan yang ada di Kalimantan Barat. Hasil dari kajian ini memaparkan mengenai keunggulan, kekurangan, dan implementasi model pembelajaran *teaching factory* dalam sekolah vokasi lingkup Kementerian Kelautan dan Perikanan sebagai penerapan *edupreneurship*.

Kata kunci: *Teaching factory*, sekolah vokasi, Kementerian Kelautan dan Perikanan, *Edupreneurship*

ABSTRACT

*Education has a very large contribution in terms of improving the quality of human resources, especially in the face of the Industrial Revolution 4.0. This era was characterized by creativity, leadership, and also the field of entrepreneurship that changed the "mindset" of the way of thinking and working in the previous industrial revolution. course this requires Human Resources who have the competence to be able to process and manage marine and fishery resources in this country. This study aims to describe the concrete steps of the Ministry of Maritime Affairs and Fisheries in preparing competent, superior, developing, and quality human resources through a vocational education system with a learning model teaching factory. By directly experiencing the environment and industrial climate in the aquaculture, processing, and fishing vessel sectors in schools, it is hoped that this high school graduate under the auspices of the Ministry of Maritime Affairs and Fisheries is ready to jump into building the marine and fisheries industry nationally and internationally. The method that the author uses in this study is observation. The process of collecting data to describe the application of the teaching factory learning model was carried out using direct observation to SUPM Pontianak as one of the secondary schools under the Ministry of Maritime Affairs and Fisheries in West Kalimantan. The results of this study describe the advantages, disadvantages, and implementation of the learning model teaching factory in vocational schools within the Ministry of Maritime Affairs and Fisheries as the application of *edupreneurship*.*

Keywords: *Teaching factory*, vocational school, Ministry of Marine Affairs and Fisheries, *Edupreneurship*

PENDAHULUAN

Edupreneurship adalah penggalan dari konsep entrepreneurship yang memiliki keunikan di bidang pendidikan. Entrepreneurship sendiri merupakan sebuah usaha kreatif dan inovatif dalam melihat maupun menciptakan peluang serta merealisasikannya menjadi sesuatu benda yang memiliki nilai tambah.

Sekolah vokasi sendiri merupakan jenjang pendidikan khusus yang menuntut peserta didiknya pada penguasaan keahlian terapan tertentu dengan menggunakan program-program yang khusus (Latuconsina: 2014). Tujuan dari sistem ini adalah agar peserta didik mempunyai keahlian yang spesifik pada suatu bidang tertentu dan juga mampu mengembangkan, mengimplementasikan, menyebarluaskan keahlian khusus yang dimiliki supaya dapat dengan mudah beradaptasi di bidang pekerjaan yang digelutinya bahkan diharapkan mampu menciptakan lapangan pekerjaan sendiri. Peserta didik yang tercipta dari program vokasi ini, biasanya membentuk tenaga kerja yang profesional. Pada sistem pendidikan ini, peserta didik diarahkan untuk mengolaborasi antara teori dan praktik secara langsung dan tidak hanya berorientasi pada teori saja.

Salah satu upaya dalam menyiapkan lulusan yang memiliki kemampuan berwirausaha di sekolah berbasis vokasi yaitu dengan cara mengembangkan model pembelajaran *teaching factory* sebagai tempat berkegiatan wirausaha secara nyata. Edupreneurship di dalam sekolah vokasi tanpa adanya *teaching factory*, sama halnya dengan belajar suatu keterampilan namun tanpa melakukan praktik. Hal tersebut tentu berdampak pada tidak adanya pengalaman yang didapat siswa selama proses pembelajaran. Namun perlu diingat, untuk menciptakan seorang entrepreneur yang handal, tidak selalu dengan jalan menjual barang, namun bisa juga menjadi seorang kreator di industri kreatif yang semakin menjamur. *Teaching factory* adalah konsep pembelajaran kontekstual untuk memberikan pengalaman siswa dalam situasi kerja yang sesungguhnya. Model pembelajaran ini dapat dikatakan replika industri yang dimasukkan ke dalam sekolah, alat-alat yang digunakan juga setara industri, SOP juga sama dengan industri menghasilkan barang yang setara dengan industri. *Teaching Factory* diharapkan mampu menjadi jembatan kesenjangan kompetensi SDM yang dibutuhkan dunia industri dengan kompetensi yang ada di sekolah. (Ikhsan Zainudin: 2012).

Teaching Factory (TEFA) adalah perpaduan antara Pembelajaran berbasis Kompetensi dan Pelatihan berbasis Produksi. Pembelajaran berbasis Kompetensi adalah pembelajaran yang menitikberatkan pada skill/kompetensi kerja yang memiliki tujuan melatih keterampilan peserta didik sesuai dengan standar industri yang tentu saja untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan tuntutan pasar. Sedangkan pembelajaran berbasis

produksi lebih menitikberatkan pada penciptaan produk yang memiliki kualitas unggul walau produk tersebut tidak dipasarkan karena hanya dipakai dalam proses pembelajaran. Namun tidak menutup kemungkinan jika terdapat permintaan dari pasar maka produk tersebut dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan keuntungan finansial bagi sekolah tersebut.

Secara umum, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran TEFA memiliki tujuan melatih peserta didik untuk disiplin, mengutamakan kompetensi, menyiapkan peserta didik yang memiliki mental baja dalam bekerja di dunia industri, mempunyai kemampuan manajerial dan mampu menciptakan produk berstandar mutu industri (Hasbullah, 2009).

Kementerian Kelautan dan Perikanan memiliki komitmen pada upaya meningkatkan mutu Sumber Daya Manusia di bidang kelautan dan juga perikanan, salah satunya dengan menyelenggarakan pendidikan setara sekolah menengah bidang kelautan dan perikanan.

Penyelenggaraan pendidikannya sendiri didirikan dengan bersandikan empat pilar utama, yaitu belajar mengetahui, belajar berbuat, belajar menjadi, dan belajar hidup bersama. Keempatnya bertujuan untuk membangun karakter lulusan yang memiliki akhlak mulia, beriman dan bertaqwa, memiliki kompetensi di bidang kalautan dan perikanan, serta mampu bersaing baik dalam skala nasional maupun internasional. Semua itu harus ditunjang dengan pengetahuan, keterampilan, dan juga karakter yang mumpuni.

Sistem pendidikan berbasis asrama, kurikulum yang menitikberatkan pada penguasaan kompetensi dan kewirausahaan, dan juga pendekatan pembelajaran berbasis teaching factory bertujuan supaya satuan pendidikan dapat menghasilkan lulusan dengan karakter yang unggul, berkompetensi untuk menjadi tenaga kerja profesional, dan juga memiliki jiwa wirausaha yang tangguh. Sehingga ketika lulus mereka siap menjadi garda terdepan untuk mengembangkan sektor kelautan dan perikanan Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah metode observasi dan juga studi literatur atau kepustakaan. Observasi yaitu dengan pengamatan langsung pada salah satu sekolah menengah di lingkup Kementerian Kelautan dan Perikanan yang ada di Provinsi Kalimantan Barat.

Nana Sudjana (1989:84) mengatakan bahwa observasi merupakan pengamatan dan juga pencatatan secara sistematis akan gejala-gejala yang diteliti. Sedangkan pendapat lain datang dari Sutrisno Hadi (2002: 136) yang memandang teknik observasi sebagai sebuah pengamatan, pencatatan secara sistematis fenomena yang akan diselidiki. Pengamatan sendiri merupakan metode dari pengumpulan data yang mana penelitian dan juga

kolaboratornya mencatat informasi-infrmasi yang mereka dapatkan selama penelitian berlangsung.

Penelitian ini masuk kategori penelitian deskriptif mengingat fokus dalam penelitian ini yaitu berupa penjelasan sistematis mengenai fakta-fakta yang didapat selama penelitian berlangsung. Sedangkan metode pengumpulan data dari penelitian ini diperoleh melalui observasi langsung di SUPM Pontianak dan juga dari jurnal ilmiah, buku-buku referensi, karya ilmiah, serta sumber literatur lain baik cetak maupun elektronik yang terpercaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Visi yang ditetapkan oleh Kementerian Kelautan dan Perikanan Republik Indonesia adalah “Mewujudkan Negara Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian dengan berlandaskan gotong royong.” Keberadaan Sekolah Usaha Perikanan Menengah (SUPM) mempunyai peran yang cukup strategis di dalam mendukung visi dan misi Kementerian Kelautan dan Perikanan. Dukungan itu dilakukan dalam bentuk pembentukan lembaga pendidikan kelautan dan perikanan yang terimplementasi sebagai berikut:

1. Pengembangan Sumber Daya Manusia yang mampu mengikuti perkembangan globalisasi dan juga ekonomi digital guna menciptakan lembaga pendidikan yang mampu bersaing secara internasional.
2. Pola pengembangan Sumber Daya Manusia yang harus mengikuti perkembangan globalisasi dan juga ekonomi berbasis dgital dengan menciptakan lembaga pendidikan dengan taraf internasional
3. Mencetak sumber daya manusia yang unggul serta mempunyai daya saing di dunia usaha/industri sehingga semua lulusannya mampu berkarya dengan baik baik di dunia industri atau menjadi wirausaha yang handal
4. Meningkatkan pendidikan untuk sumber daya manusia serta memperluas akses pendidikan berbasis vokasi khususnya untuk anak pelaku usaha kelautan perikanan, terciptanya lembaga pendidikan baru yang lebih dapat dijangkau oleh anak pelaku perikanan
5. Mewujudkan pelaku utama perikanan yang mandiri, memiliki kompetensi, sadar dan juga peduli akan inovasi teknologi, kelestarian dan keberlangsungan sumber daya kelautan dan perikanan, hal tersebut terkait dengan dibukanya Diploma I untuk para nelayan dan juga pelaku utama khususnya di bidang kelautan dan perikanan

6. Menciptakan sebuah sistem tata kelola riset dan sumber daya manusia yang baik dan menjalin kerjasama dengan lembaga atau instansi dalam maupun luar negeri untuk mewujudkan kerjasama lembaga bertaraf internasional

Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional 2020-2024 adalah tahapan keempat sekaligus tahap terakhir di dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional 2005-2025 yang sudah tertera di dalam Undang-Undang Nomor 17 tahun 2007, yaitu mewujudkan masyarakat Indonesia maju, mandiri, adil dan makmur melalui percepatan pembangunan di semua sektor dengan menitikberatkan terbangunnya struktur perekonomian yang kokoh dengan berlandaskan keunggulan yang bersifat kompetitif di berbagai wilayah di Indonesia dengan didukung oleh Sumber Daya Manusia yang mempunyai kualitas unggul serta berdaya saing.

Sekolah Usaha Perikanan Menengah mempunyai tugas yang sejalan dengan rencana pembangunan dan pengembangan sektor kelautan dan perikanan masa yang akan datang yang berorientasi pada IPTEK. Perkembangan IPTEK yang melaju sangat pesat di era revolusi industri sebelumnya maupun sekarang yaitu revolusi industri 4.0 dan era sosial 5.0 sangat menuntut perubahan sebuah tatanan kehidupan baru yang berpusat pada manusia (*Human-Centered*) dan juga memiliki basis teknologi (*technology based*). *Cyber-physical System* (CPS) adalah gabungan atau integrasi antara physical system, network dan juga komputasi. Sedangkan society 5.0 adalah penyempurnaan dari CPS menjadi *Cyber-Physical-Human-System*.

Kementerian Kelautan dan Perikanan menyadari bahwa sumber daya manusia kelautan dan perikanan mempunyai peran yang sangat penting dalam mewujudkan pengelolaan sumber daya kelautan dan perikanan di negeri ini secara berkelanjutan. Hal ini relevan di tengah derasnya arus globalisasi dunia yang membuat persaingan di sektor ini semakin kompetitif.

Konsisi ini memberi peluang cukup besar untuk Sekolah Usaha Perikanan Menengah dapat berinovasi dan berimprovisasi untuk menciptakan lulusan pendidikan KP yang lebih kompeten, terciptakan wirausaha-wirausaha muda kelautan dan perikanan serta mempersiapkan aturan dan kebijakan pendidikan di sektor kelautan dan perikanan.

Kondisi Umum

Kementerian Kelautan dan Perikanan melalui Badan Riset dan Sumber Daya Manusia menyelenggarakan pendidikan setara dengan pendidikan menengah di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan menggunakan nomenklatur Sekolah Usaha Perikanan Menengah. Sekolah Kejuruan ini tersebar di seluruh Indonesia, yaitu:

1. SUPM Ladong di Aceh
2. SUPM Pariaman di Sumatra Ubara
3. SUPM Kota Agung di Lampung
4. SUPM Pontianak di Kalimantan Barat
5. SUPM Tegal di Jawa Tengah
6. SUPM Bone di Sulawesi Selatan
7. SUPM Kupang di Nusa Tenggara Timur
8. SUPM Waiheru di Maluku
9. Supm Sorong di Papua Barat

Dalam Surat Keputusan Peraturan Menteri Kelautan dan Perikanan Nomor 54. Tahun 2014 mengenai Perubahan ke dua atas Peraturan Menteri Kelautan dan Perikanan Nomor 46 Tahun 2011 mengenai Organisasi dan Tata Kelola Sekolah Usaha Perikanan Menengah, yaitu SUPM sepenuhnya memiliki tugas dalam menyelenggarakan pendidikan menengah kejuruan pada bidang kelautan dan perikanan sesuai perundang-undangan dengan memerhatikan fungsinya, yaitu:

1. Memberikan pendidikan dan juga pelatihan kepada peserta didik agar terampil di bidang kelautan dan perikanan sesuai dengan program studinya yang tertera di kurikulum
2. Melaksanakan kekiagta ko-kulikuler
3. Melaksanakan bimbingan konseling (BK)
4. Melaksnakan pengabdian masyarakat
5. Mengelola secara maksimal sarana dan prasarana pendidikan dan pelatihan
6. Melaksanakan pembinaan hubungan kerjasama dengan dunia usaha, industri, orang tua peserta didik dan masyarakat
7. Mengelola urusan rumah tangga dan tata usaha

Pusat Pendidikan Kelautan dan Perikanan bertanggungjawab dalam mengembangkan Kurikulum dengan pendekatan pembelajaran *Teaching Factory* (TEFA). Dengan demikian diharapkan peserta didik memiliki profesionalisme, memiliki etos kerja tinggi, disiplin dan berbudaya sehingga bisa mengurangi kesenjangan antara kompetensi yang dimiliki peserta didik di sekolah dengan kebutuhan dunia.

Pengembangan unit produksi di Satuan Pendidikan KP melalui sistem pembelajaran berbasis *Teaching Factory* adalah salah satu upaya mendokrak profesionalisme serta memupuk jiwa kewirausahaan yang dimiliki guru dan peserta didik, sehingga diharapkan lulusan SUPM memiliki jiwa wirausaha yang tinggi, mandiri, bisa merjalin hubungan

kerjasama mutualisme dengan dunia usaha dan juga industri, atau bahkan mampu menciptakan sebuah lapangan pekerjaan baru untuk sendiri maupun orang lain.

Proses pendidikan Edupreneurship yang diterapkan di SUPM dapat memberikan keuntungan dari sisi finansial. Penyelenggaraan pendidikan yang dengan orientasi kewirausahaan juga memperhatikan prinsip-prinsip mengenai penyelenggaraan unit produksi atau jasa, teaching factory dan sejenisnya yang ada di Sekolah di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Prinsip penyelenggaraan unit produksi dan jasa tersebut adalah sebagai berikut :

1. Peningkatan mutu lulusan pendidikan
2. Peningkatan profesionalisme guru dan peserta didik
3. Optimalisasi pemanfaatan sumberdaya yang dimiliki
4. Profesionalisme pengelolaan dengan prinsip manajemen bisnis
5. Tidak mengganggu pembelajaran
6. Sarana belajar dan bekerja semua warga sekolah
7. Keuntungan UP/J digunakan untuk pembelajaran dan kesejahteraan warga sekolah
8. Profesionalisme pengaturan keuntungan hasil kegiatan UP?J
9. UP/J dapat dipakai sebagai ukuran keberhasilan program tersebut di sekolah

Program

Sekolah Usaha Perikanan Menengah menyelenggarakan beberapa program keahlian yang telah disesuaikan dengan sekolah menengah kejuruan atau SMK di kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan memerhatikan kebutuhan lapangan kerja di bidang kelautan dan perikanan.

Program keahlian yang dimaksud adalah sebagai berikut:

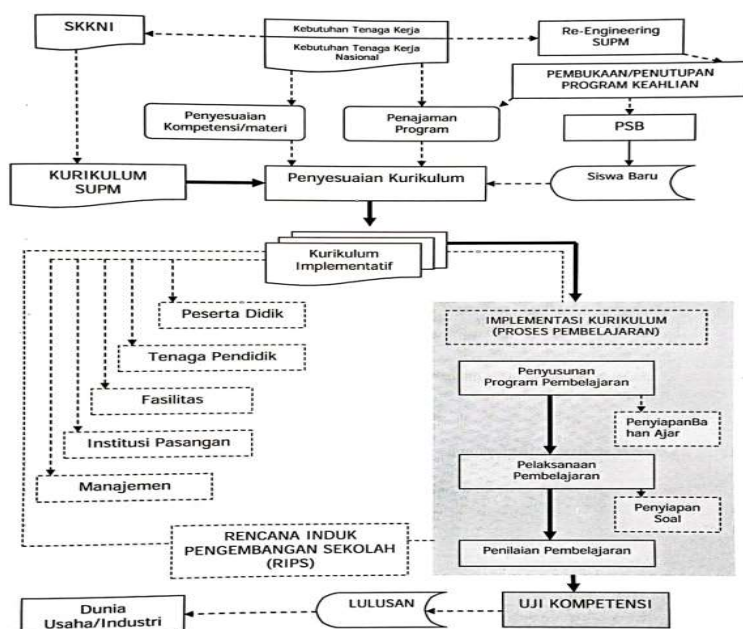
1. Program Keahlian Nautika Kapal Penangkap Ikan
2. Program Keahlian Teknik Kapal Penangkap Ikan
3. Program Keahlian Agribisnis Perikanan Air Payau dan Laut/Tawar
4. Program Keahlian Agribisnis Pengolahan Hasil Perikanan

Waktu yang dibutuhkan untuk menjalani pendidikan di SUPM sama dengan SMK yaitu selama tiga tahun. Hal tersebut dengan mempertimbangkan ketuntasan kompetensi yang diperoleh. Jika ada peserta didik yang bermasalah selama pendidikan dapat diperpanjang sampai dua semester atau selama maksimal empat tahun masa pendidikan.

Ketuntasan masa belajar serta prestasi belajar peserta didik dinyatakan melalui Ijazah yang dikeluarkan oleh Kemnterian Pendidikan dan Kebudayaan serta sertifikat kompetensi keahlian. Sertifikat tersebut adntara lain adalah Basic Safty Training, Ahli Nautika Kapal

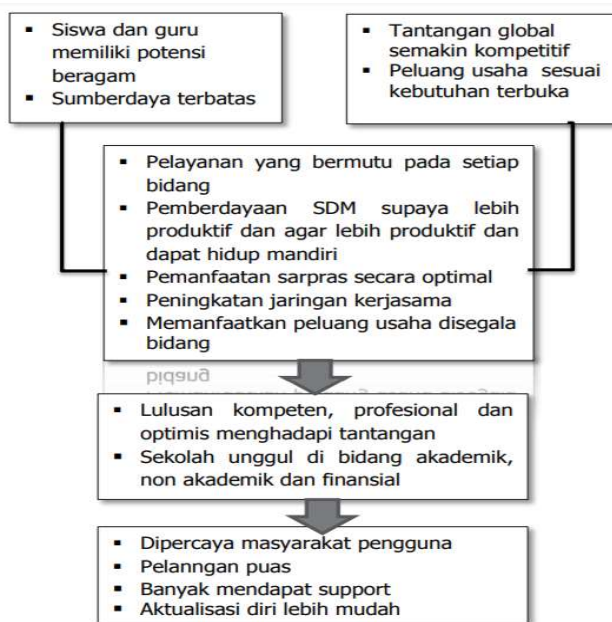
Penangkap Ikan II (ANKAPIN II), Kompetensi Keahlian Teknik Penangkap Ikan, Ahli Teknik Kapal Penangkap Ikan II (ATKAPIN II), Kompetensi Keahlian Permesinan Kapal, Cara Pembudidaya Ikan yang Baik (CPIB), Kompetensi Keahlian Pembesaran dan Pembenihan Ikan, Hazard Analysis Critical Control Point (HACCP) dan Kompetensi keahlian Pengolahan Hasil Perikanan

Penyusunan alur penyelenggaraan sekolah vokasi di KKP memberikan konsep berfikir dan konsep bekerja yang bersifat sistematis. Hal tersebut dilaksanakan supaya hubungan antar kegiatan dapat mencapai tujuan sesuai yang diharapkan yaitu lulusan yang memiliki sertifikat kompetensi dan bersertifikat profesi.



Gambar 1: Alur Penyelenggaraan Pendidikan SUPM

Hal tersebut sejalan dan selaras dengan konsep Edupreneurship yang adalah konsep gagasan mengenai penyiapan lulusan yang memiliki kompetensi dan berjiwa wirausaha.



Gambar 2 : Kerangka Konsep Edupreneurship

Kerangka konsep tersebut memberi gambaran secara utuh bahwa untuk dapat menjadi edupreneurship dibutuhkan tindakan dan upaya dari khususnya kepala sekolah untuk dapat bergerak dalam hal sebagai berikut:

1. Menerapkan sistem manajemen mutu total pada semua bidang khususnya dalam sisi pelayanan
2. Memberdayakan semua warga sekolah secara produktif untuk melaksanakan program sekolah
3. Memanfaatkan sarana dan prasarana yang dimiliki secara maksimal untuk pembelajaran dan produksi
4. Meningkatkan kerjasama DUDI untuk monitoring pelaksanaan
5. Memanfaatkan semua peluang usaha baik itu produksi, jasa, pemasaran dan lain-lain.

Pembelajaran berbasis produksi pada SUPM merupakan sebuah kesatuan antara proses produksi dan proses pembelajaran itu sendiri. Hal tersebut merupakan implementasi dari sekolah vokasi yang memerhatikan prinsip edupreneurship. Model pendekatan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memperkenalkan peserta didik pada kondisi real di lapangan. Implementasi pembelajarannya adalah sebagai berikut:

1. Pada dunia industri, peserta didik terlibat langsung dalam proses produksi sebagai sarana pembelajaran guna mendapat pengalaman nyata
2. Di sekolah, peserta didik terlibat langsung pada unit produksi di sekolah

3. Di sekolah, peserta didik melaksanakan praktik bidang studi di ruang praktikum dengan mekanisme sesuai suasana kerja guna menciptakan produk yang sesuai standar dan layak jual.

Serapan Lulusan

Sebagai aset bangsa, Kementerian Kelautan dan Perikanan (KKP) berupaya untuk dapat mewadahi, memberikan dukungan serta pembinaan, baik terkait modal serta peluang kepada seluruh lulusan terbaik satuan pendidikan kelautan dan perikanan.

Lulusan Pendidikan KP khususnya SUPM harus dapat sukses di bidang fundamental. Dengan contoh produk-produk yang telah diciptakan, Badan Riset dan Sumber Daya Manusia Kelautan dan Perikanan eneliti komposisi serta manfaatnya untuk masyarakat, agar produk tersebut memiliki nilai bisnis yang tinggi sehingga dapat terus ditekuni dan dikembangkan.

Dirjen Perikanan Tangkap, Dirjen Budidaya, serta Dirjen Penguatan Daya Saing akan memberikan ruang di 2022 kepada lulusan terbaik satuan pendidikan tinggi kelautan dan perikanan, dengan mengisi kebutuhan pada remote-remote area, dalam mewujudkan program prioritas KKP.

Di bidang permodalan, KKP memiliki Badan Layanan Umum Lembaga pengelola Modal Usaha Kelautan dan Perikanan (BLU LPMUKP) ataupun melalui Kredit Usaha Rakyat (KUR), agar produk entrepreneur satuan pendidikan kelautan dan perikanan dapat berkembang menjadi produk komersial.

Dalam 10 tahun yang akan datang, Lulusan Pendidikan KP diharapkan menjadi entrepreneur sektor kelautan dan perikanan yang sukses, yang tidak hanya menguasai pasar domestik, tetapi juga ASEAN, hingga internasional. Karena dididik bukan untuk menjadi pegawai, tapi menjadi entrepreneur yang bisa membuka lapangan pekerjaan. Kementerian Kelautan dan perikanan akan terus berusaha meningkatkan akses serta alokasi pemerolehan pendidikan untuk anak pembudidaya ikan, anak nelayan, pengolah ikan, para petambak garam, serta anak pelaku utama perikanan. Target yang ditetapkan adalah 50 persen dari keseluruhan jumlah peserta didik.

Lulusan tingkat Sekolah Menengah yang diwisuda tahun 2021 secara daring oleh Menteri kelautan dan Perikanan ini terdiri atas 89 lulusan dari SUPM Ladang, 140 lulusan dari SUPM Pariaman, 148 lulusan dari SUPM Kota Agung, 163 lulusan dari SUPM Tegal, 123 lulusan dari SUPM Pontianak, 163 lulusan dari SUPM Bone, 165 lulusan dari SUPM Waiheru, 169 lulusan dari SUPM Sorong, dan 75 lulusan dari SUPM Kupang.

Para lulusan tersebut terbagi atas empat program keahlian, yaitu nautika Kapal Penangkap ikan sebanyak 357 lulusan, Teknik Kapal Penangkap Ikan sebanyak 263 lulusan, Agribisnis Perikanan Air Payau dan Laut/ Agribisnis Perikanan Air Tawar sejumlah 348 lulusan dan yang terakhir adalah Agribisnis Pengolahan Hasil Perikanan sejumlah 267 lulusan.

Sebagian dari mereka telah merintis kegiatan wirausaha semenjak semester III melalui mata pelajaran dan program kewirausahaan. Sebagian lagi, telah diterima bekerja dan terserap pada dunia industri yang telah menjalin MoU dan kerjasama dengan masing-masing SUPM tersebut. Sisanya melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi atau bekerja di pemerintahan.

Sangat diminatinya lulusan SUPM di dunia industri mengingat para lulusan sekolah ini selain memiliki kompetensi dan profesionalisme kerja yang telah terlatih. Mereka ketika lulus juga telah dibekali oleh empat sertifikat keahlian yang sesuai keahlian masing-masing dan sertifikat kompetensi, tentu saja selain ijazah dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Keseluruhan jumlah lulusan pendidikan kelautan dan perikanan yang terdata sejak pertama kali berdiri sampai saat ini sejumlah 50.973 lulusan. Jumlah lulusan pendidikan tinggi dan juga menengah pada tahun akademik 2020-2021 mencapai 2.445 orang. Serapan wirausaha kelautan dan perikanan 2020 sebanyak 214 orang atau 8,4 persen dari target yang seharusnya yaitu 5 persen. Sedangkan di tahun 2021, KKP menetapkan target serapan wirausaha sampai bulan Desember, sebanyak 245 orang atau sebesar 10 persen dari total lulusan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasar hasil yang diperoleh dalam kajian ini, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan SUPM melaksanakan kegiatan pendidikan dengan sistem vokasi terdiri dari 70% praktek dan 30% teori. Pembelajaran dengan sistem vokasi dirancang dengan tujuan menghasilkan sumber daya manusia yang mempunyai keterampilan serta keahlian di sektor kelautan dan perikanan tingkat menengah sehingga dapat memenuhi kebutuhan akan tenaga kerja yang terampil di sektor kelautan dan perikanan. Melalui sistem pendidikan ini peserta didik diarahkan untuk mengembangkan keahlian terapan tertentu, serta mengembangkan profesionalisme dan kewirausahaan dengan menciptakan peluang kerja yang membuat lulusan SUPM mandiri. Sebagai upaya dalam menjadikan lulusan SUPM kompeten dan memiliki pemahaman serta pengalaman di dunia kerja/industri (Dudi) maka dilakukan

proses pembelajaran melalui pengoperasian *Teaching Factory* (TEFA) yang merupakan kolaborasi antara pembelajaran Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Pembelajaran Berbasis Produksi. Sekolah merancang, membangun serta menerapkan konsep pembelajaran yang sama dengan kondisi dunia kerja yang sesungguhnya. Hal tersebut sejalan dengan prinsip-prinsip pelaksanaan edupreneurship.

Dengan sistem sekolah vokasi dan penerapan model *Teaching Factory* (TEFA) di SUPM, Kementerian Kelautan dan Perikanan dinilai berhasil menerapkan konsep edupreneurship dengan output lulusan yang sangat diminati oleh dunia industri. Terlebih, lulusan SUPM telah melampaui target kemandirian wirausaha dari yang ditetapkan kementerian yaitu sebanyak 214 orang atau 8,4 persen dari target yang seharusnya yaitu 5 persen di tahun 2020. Sedangkan di tahun 2021, KKP menetapkan target serapan wirausaha sampai bulan Desember, sebanyak 245 orang atau sebesar 10 persen dari total lulusan.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka hal yang dapat disarankan yaitu perlu pengoptimalan sistem pengelolaan mutu yang sesuai standar dalam pengelolaan dan pengembangan sarana dan prasarana pendidikan Kelautan dan Perikanan. Kualitas dan kuantitas SDM SUPM juga perlu ditingkatkan khususnya tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang mengelola *Teaching Factory* (TEFA). Sarana dan prasarana pendukung kegiatan pembelajaran yang sudah rusak maupun belum lengkap sebisa mungkin diperhatikan guna menjaga mutu pembelajaran. Pengelolaan lahan praktik pada masing-masing SUPM perlu lebih dioptimalkan. Dan tentu saja penelusuran lulusan perlu dibuat dengan sistem yang lebih baik sehingga pendataan terkait potensi lulusan dapat terintegrasi dengan sistem yang dimiliki oleh Kementerian Kelautan dan Perikanan. Hal tersebut untuk mempermudah program-program bantuan, permodalan, dan serapan lulusan.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pengembangan SDM Kelautan Perikanan, 2012. *Kurikulum Sekolah Usaha Perikanan Menengah (SUPM) Edisi tahun 2012*. Jakarta. PUSDIKKP
- Darmawan, I N. G., dkk. *Evaluasi Manajemen Teaching Factory pada Unit Produksi Training Hotel Sekolah Menengah Kejuruan Kridawisata Bandar Lampung*. FKIP Unila, Gedung Meneng. Bandar Lampung
- Fiana, B. 2021. *KKP Dorong Lulusan Sekolah Vokasi untuk Menjadi Wirausaha Baru*. Tersedia Pada <https://kkp.go.id/artikel/27128-kkp-dorong-lulusan-sekolah-vokasi-menjadi-wirausaha-baru>. diakses Tanggal 12 September 2021
- Latuconsina, H. 2014. *Pendidikan Kreatif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mulyatiningsih, E., Sugiyono, Sutriyati P. 2014. *PENGEMBANGAN EDUPRENEURSHIP Sekolah Kejuruan*. Yogyakarta. UGM Press.
- Neolaka, A. 2016. *Metode Penelitian dan Statistik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Surat Keputusan Peraturan Menteri Kelautan dan Perikanan Nomor 46 Tahun 2014 tentang perubahan kedua atas peraturan Menteri Kelautan dan Perikanan Nomor 46 Tahun 2011 tentang Organisasi dan Tata Sekolah Usaha Perikanan Menengah.
- Zainudin, I. 2013. *Kontribusi Pelaksanaan Teaching Factory dalam Mempersiapkan Lulusan Memasuki Dunia Kerja Siswa SMK Negeri 5 Surakarta Tahun Ajaran 2022/2012*. Surakarta: UNS Institusinal Respository.

PEMANFAATAN INTERNET OF THINGS PADA BIDANG PENDIDIKAN

Lazaro Kumala Dewi

Magister Teknologi Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak
lazarokumaladewilala@student.untan.ac.id

ABSTRAK

Jumlah pengguna internet di Indonesia saat ini adalah sekitar 200 juta, setara dengan $\pm 65\%$ jumlah total penduduk. Peran internet dalam kehidupan masyarakat *modern* menjadi sesuatu yang tidak dapat terpisahkan sehingga lahir konsep mengenai *Internet of Things* (IoT). Pada era revolusi industri 4.0, IoT memegang peran penting dalam berbagai aspek, maka dunia pendidikan seyogianya mengikuti perkembangan tersebut. IoT merupakan sebuah konsep komputasi yang menggambarkan masa depan di mana setiap obyek fisik dapat terhubung dengan internet dan dapat mengidentifikasi dengan sendirinya antar perangkat yang lain. Konsep ini menjadi penting untuk diterapkan pada proses pembelajaran di Perguruan Tinggi (PT) dikarenakan hubungan antara materi pembelajaran belum sepenuhnya terintegrasi. Dengan adanya perkembangan IoT, pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran menunjukkan kemajuan yang signifikan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengeksplorasi pemanfaatan IoT pada bidang pendidikan. Metodologi yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*library research*), yaitu berdasarkan studi literatur terkait yang telah dilakukan beberapa ahli. Tulisan ini memaparkan IoT meliputi konsep, gagasan, hingga implementasi IoT pada bidang pendidikan.

Kata kunci: *Internet of Things*, Pendidikan, Perkembangan Teknologi Pembelajaran

ABSTRACT

The number of internet users in Indonesia is currently around 200 million, equivalent to $\pm 65\%$ of the total population. The role of the internet in the life of modern society became something that could not be separated so that the concept of the Internet of Things (IoT) was born. In the era of the industrial revolution 4.0, IoT plays an important role in various aspects, so the world of education should follow these developments. IoT is a computational concept that describes a future in which every physical object can connect to the internet and can identify with itself between other devices. This concept becomes important to be applied to the learning process in Higher Education (PT) because the relationship between learning materials has not been fully integrated. With the development of IoT, the utilization of Information and Communication Technology (ICT) in learning shows significant progress. The aim of this research is to explore the utilization of IoT in the field of education. The methodology used by the authors in this study is library research, which is based on related literature studies that have been conducted by several experts. This paper describes IoT covering concepts, ideas, to the implementation of IoT in the field of education.

Keywords: Internet of Things, Education, Development of Learning Technology

PENDAHULUAN

Bidang pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Kemajuan teknologi yang kian pesat berdampak positif bagi perkembangan dunia pendidikan, khususnya dalam peningkatan kualitas dan kuantitas proses belajar mengajar. Pengoptimalan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan menerapkan *Internet of Things* (IoT). IoT menambahkan dimensi lain yang dapat mengubah proses pengajaran dan pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar mengajar yang lebih efektif. IoT memengaruhi mekanisme proses pembelajaran dengan memberikan pengetahuan terukur pada mahasiswa.

IoT merupakan konsep yang dirancang sehingga dapat mengoptimalkan keunggulan konektivitas internet. Di bidang pendidikan IoT dapat menyelesaikan permasalahan dengan membantu organisasi pada pengawasan proses pembelajaran. Pakar pendidikan telah menyatakan pandangan mereka tentang IoT sangat berpengaruh terhadap bidang pendidikan, permasalahan ini dapat diatasi dengan IoT (Bocken et. al., 2014:42-56). Fokus penelitian ini menganalisa konsep, gagasan hingga implementasi IoT pada bidang pendidikan.

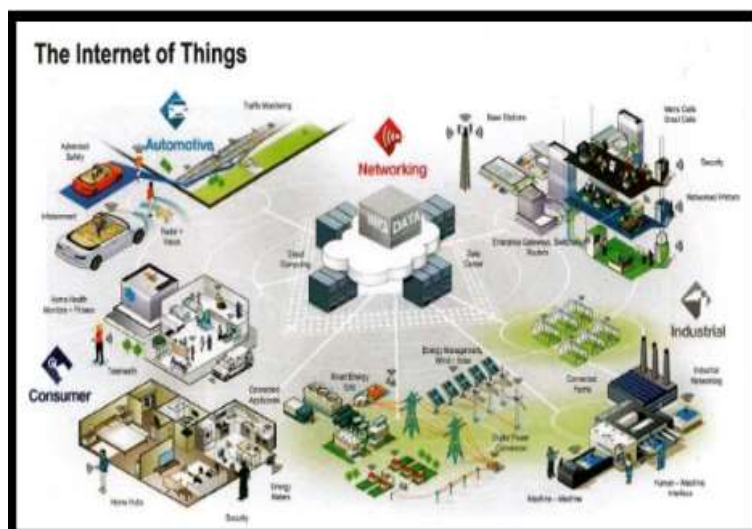
METODE PENELITIAN

Peneliti melakukan analisa pemanfaatan IoT pada bidang pendidikan dengan metodologi studi pustaka dijelaskan sebagai berikut:

***Internet of Things* (IoT)**

Internet of Things (IoT) berasal dari dua kata, yaitu "*Internet*" dan "*Things*". "*Internet*" berarti jaringan komputer dengan menggunakan protokol internet (TCP/IP), di mana jaringan ini dimanfaatkan untuk berkomunikasi dan berbagi informasi dalam suatu wilayah tertentu. Sedangkan "*Things*" berarti objek dari dunia fisik yang diambil melalui sensor-sensor, kemudian dikirim melalui internet (Handayani, 2020:194-209).

IoT adalah semua aktivitas di mana pengguna berinteraksi satu sama lain dan dilakukan melalui Internet (Sulistyanto & Nugraha, 2015; Prihatmoko, 2016; Meutia, 2013). IEEE mendefinisikan IoT sebagai jaringan dari objek yang dilengkapi dengan sensor yang terhubung ke internet (Initiative, 2015:1-86). Dalam dunia pendidikan, IoT sangat dibutuhkan untuk menjalankan banyak aktivitas dengan memanfaatkan sistem yang terorganisir dan sistem pengarsipan yang cermat.



Source: (Sulaiman et. al., 2017)

Gambar 1: *Internet of Things*

Gambar 1 menunjukkan sebuah revolusi teknologi yang direpresentasikan melalui sebuah laptop sehingga dapat berkomunikasi sejalan dengan perkembangan yang terjadi berkat inovasi teknologi yang dirancang dengan menghubungkan perangkat ke jaringan dan database. IoT dapat diimplementasikan oleh pengajar bersama mahasiswa untuk mewujudkan *e-learning* di era *new normal* selama pandemi. Pembelajaran daring menggunakan IoT harus terkoneksi dengan internet seperti Ethernet, WIFI, dll.

Banyak yang telah dilakukan IoT dalam beradaptasi pada bidang pendidikan khususnya pembelajaran jarak jauh, hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan R. Hafid Hardyanto (2017:87–97) membuat perangkat IoT untuk pembelajaran berbasis *e-learning* dalam *database* yang terhubung dengan perangkat pengguna, sehingga semua informasi yang disampaikan oleh pengajar dianggap aktif, efektif untuk mahasiswa. Desain terdiri dari beberapa elemen. Komponen infrastruktur *e-learning* meliputi manajemen *database*, identitas, dan komponen *Learning Management System (LMS)*. Komponen *database* dan LMS adalah komponen yang saling bergantung, sedangkan manajemen identitas digunakan sebagai nama pengguna dan penyedia akun. *Database* juga berfungsi menyimpan data informasi dari mahasiswa maupun sensor perangkat IoT. Komponen selanjutnya yaitu infrastruktur IoT. Komponen tersebut meliputi komponen sensor serta perangkat IoT. Infrastruktur IoT dapat memungkinkan mahasiswa belajar dengan memanfaatkan data sensor. Berdasarkan komponen infrastruktur *e-learning* dan komponen infrastruktur IoT, kemudian terintegrasi dengan layanan IoT.

Inovasi IoT menjadi penting dalam dunia pendidikan, hal ini dikarenakan perguruan tinggi kini menjadi bagian institusi yang memberikan kontribusi pada aktivitas pendidikan di Indonesia. Kemampuan beradaptasi dengan beberapa tren yang berubah saat ini sudah pasti dapat dilakukan oleh perguruan tinggi, termasuk tren *Social 4.0*. Untuk mengatasi masalah ini, perguruan tinggi harus terus berinovasi selain dengan beradaptasi dengan IoT, seperti kurikulum yang berfokus pada pembelajaran kecakapan hidup seperti spiritualitas, bisnis dan kerjasama di luar keterampilan teknis (Simatupang, 2020). Tidak hanya itu, berbagai profesi, industri, dan setiap jenis pekerjaan kini terkait erat dengan teknologi informasi serta kecerdasan buatan, sehingga keduanya harus dikenalkan dan dibiasakan dalam artikel kampus melalui pemberian tugas mahasiswa.

Era society kini berfokus pada perkembangan serta penggunaan teknologi seperti IoT, *Artificial Intelligence*, dan *Big Data*. Strategi pun diterapkan perguruan tinggi dalam meningkatkan produktivitas di bidang penelitian, pengabdian serta penelitian berbasis inovasi yang mengarah pada t konsep *Smart City/Campus*. Selain itu, untuk mengakomodir era sosial masa kini, perguruan tinggi harus memperhatikan infrastruktur yang ada di Indonesia, mengembangkan sumber daya manusia, menyelaraskan pendidikan dan industri, serta menggunakan teknologi sebagai perangkat teknologi untuk kegiatan belajar mengajar.

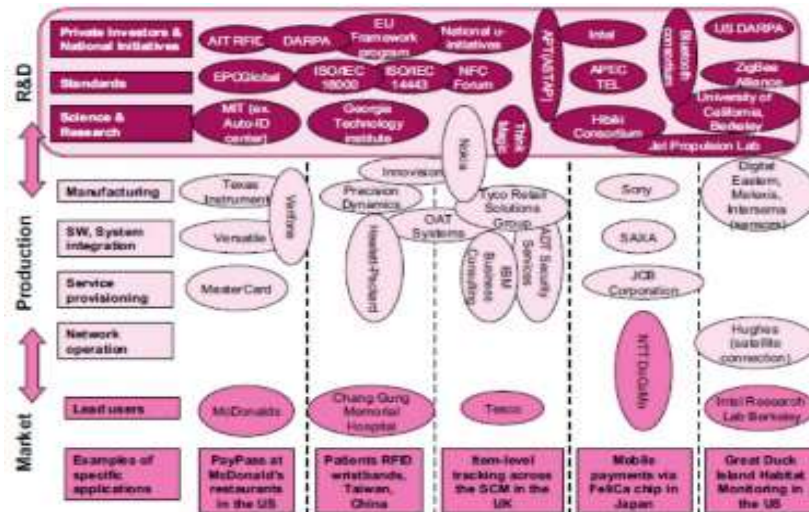
HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep dan Gagasan *Internet of Things (IoT)*

Internet of Things (IoT) merupakan revolusi dari teknologi mewakili masa depan komputasi dan komunikasi, di mana perkembangannya berkaitan pada momentum inovasi teknologi di berbagai jenis bidang, dari sensor nirkabel hingga sensor nirkabel melalui nanoteknologi (ITU, 2005). Teknologi ini diciptakan agar dapat menghubungkan setiap hari berbagai jenis objek serta perangkat ke jaringan besar dan *database*. Setiap objek dan perangkat diidentifikasi dengan teknologi seperti *Radio Frequency Identification (RFID)* dan perubahan keadaan fisiknya kemudian dideteksi dengan bantuan teknologi sensor. Selain itu, setiap objek memiliki serupa sistem intelijen yang ditanamkan sehingga memungkinkan jaringan memproses informasi yang diperlukan. Selanjutnya seluruh sistem diringkas sehingga dengan menggunakan nanoteknologi, memungkinkan berbagai jenis objek di dunia ini untuk terhubung secara cerdas.

Implementasi teknologi pintar terintegrasi mengubah setiap objek menjadi "objek pintar" dapat membuat keputusan sendiri dalam menanggapi lingkungan jaringannya. Teknologi ini akan menciptakan berbagai jenis perangkat mulai dari pakaian, kendaraan,

rumah, kantor hingga jalan maupun transportasi umum lainnya. IoT akan mewujudkan visi lingkungan jaringan yang sepenuhnya responsif serta interaktif. Gambar di bawah ini menggambarkan sebuah konsep IoT yang dimulai dari sebuah ide dan penelitian untuk bertransformasi menjadi produk dan memasuki pasar.



Source: (ITU, 2005)

Gambar 2: *Internet of Things*, ide hingga menuju pasar

Gambar 2 menjelaskan hubungan timbal balik antara penelitian dan pengembangan, produk yang dibuat dan pasar tempat produk dipasarkan, serta dinamika penelitian keberlanjutan.

Dengan potensi manfaat dan keunggulan IoT, peluang terbesar dapat ditawarkan agar dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat pada negara-negara berkembang. Banyak jenis aplikasi yang sedang dikembangkan misalnya teknologi nanofilter, nanomembran dan nanosensor di Bangladesh bertujuan menghasilkan air minum berkualitas, nanoteknologi untuk mendiagnosis penyakit tertentu, penggunaan teknologi sensor nirkabel untuk memantau bencana alam, meningkatkan kualitas evakuasi korban, dll (ITU, 2005). Berdasarkan hal ini, diperkirakan generasi berikutnya dari teknologi komunikasi akan keluar dari negara berkembang, terutama China dan India sebagai prediksi dan jawaban atas masalah yang muncul secara lokal.

Menyaksikan revolusi ini, potensi *Internet of Things* benar-benar dapat menciptakan ekosistem baru secara menyeluruh. Internet, sebagai pemicu revolusi dari informasi, dapat menyebar secara masif, selain di dunia akademis juga di jaringan publik dan komersial yang

menghubungkan semua pihak maupun entitas. Komunikasi *real-time* tidak lagi terbatas antar manusia, tetapi juga antar objek, kapanpun hingga di manapun. Dan pendidikan adalah salah satu bidang kehidupan yang paling penting, tentu akan menjadi bidang yang sangat menantang dari implementasi IoT.

Pemanfaatan Teknologi pada Bidang Pendidikan

Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berdampak positif di bidang pendidikan secara global, terutama dengan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses belajar mengajar. Secara khusus, TIK dipandang memiliki potensi untuk meningkatkan pendidikan untuk menyajikan konten yang lebih dinamis, interaktif, dan lebih menarik. TIK juga berpotensi dalam mempercepat, memperkaya dan memperdalam keterampilan; mendorong dan menginspirasi semangat belajar; menunjang lembaga pendidikan mengelola pembelajaran; meningkatkan keterampilan pengajar; dan menunjang lembaga pendidikan membangun interaksi yang lebih baik dengan dunia luar (Yusuf, 2005: 316–321).

Selain itu, hingga saat ini TIK telah digunakan untuk membantu meningkatkan keterampilan profesional pengajar, instruktur dan pelatih. Penelitian menunjukkan bahwa TIK menawarkan kesempatan kepada institusi pendidikan untuk memimpin dan mengelola komunikasi yang efektif melalui *e-mail*, *mailing list*, forum diskusi, dan lainnya. Demikian pula informasi semakin mudah, banyak dan cepat diakses (Yusuf, 2005: 316–321).

Menurut 28 laporan utama tentang integrasi teknis dengan instirusi pendidikan Amerika Serikat (AS), Culp, Honey dan Mandinach (2003), kami menyajikan tiga alasan utama untuk menggunakan TIK di bidang pendidikan, yaitu: (1) sebagai alat untuk memecahkan masalah yang timbul dalam proses pendidikan dan pembelajaran, (2) sebagai role model modifikasi (3) sebagai kekuatan utama di balik daya saing ekonomi bisnis. TIK dalam hal implementasi, manajemen dan memberi dukungan untuk proses pembelajaran dan pelatihan yang lebih efektif yang memiliki kapasitas. Ini sangat berguna bagi audiens yang kuat di wilayah geografis sangat besar dan para peserta terhubung dengan data yang kompleks. Sebagai perwakilan dari modifikasi, TIK telah menjadi katalis untuk metode, konten dan berbagai inovasi dalam pembelajaran dan metode pengajaran dari proses pembelajaran dan pengajaran, khususnya untuk pendekatan pembelajaran yang konstruktif. Dan sebagai kekuatan Sevrall untuk memperkuat daya saing ekonomi, TIK mengintegrasikan lembaga dengan integrasi TIK dengan R & D dan dengan berbagai cara melalui integrasi TIK melalui penelitian dan pengembangan, menawarkan peluang (Yusuf, 2005: 316–321).

Potensi Implementasi IoT pada Bidang Pendidikan

Ide IoT akan didorong oleh kemajuan dalam teknologi telekomunikasi seperti ekspansi *broadband*, versi terbaru dari IP V6 *Internet Protocol*, integrasi nanoteknologi di objek dan perangkat kehidupan. Ide terkait objek dan perangkat yang berbeda dalam jaringan pintar yang dikelola melalui web serta yang memungkinkan interaksi manusia seiring perkembangan teknologi di bidang pendidikan dari *e-learning*, *m-learning*, hingga *u-learning* (Yusuf, 2005: 316–321).

Fitur utama *ulearning* merupakan peningkatan pada akses konten edukasi dan kolaborasi lingkungan belajar berbantuan komputer, kapan saja, di mana saja. Secara maksimal, IoT dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dengan dengan mengoptimalkan komunikasi dan interaksi antar manusia, antara manusia dengan objek, dan antara objek dengan objek.

Implementasi IoT berpotensi untuk meningkatkan pembelajaran dan pendidikan mencakup bidang *m-learning*, objek pintar, *gamification*, dan dunia virtual. Dengan konsep IoT, implementasi *m-learning* memiliki kemampuan yang lebih baik untuk berinteraksi pada objek pembelajaran, kapan saja maupun di mana saja. Demikian pula dengan konsep *gamification* dan pembelajaran berbasis dunia virtual semakin terlihat nyata, menjadikan proses pembelajaran lebih menantang namun menyenangkan serta efektif.

Implementasi *Internet of Things* (IoT) pada Bidang Pendidikan

Berdasarkan potensi tersebut, konsep dan ide IoT mulai diterapkan di dunia pendidikan. Salah satunya dengan mengintegrasikan pembelajaran Bahasa Inggris dua arah melalui sensor audio dan visual yang mampu merekam pengucapan peserta didik. Wang mengungkapkan internet dicirikan oleh kemampuannya untuk memotivasi dan menyenangkan pengajar dengan memberikan peluang kepada mereka untuk mengajar peserta didik berdasarkan bakat mereka. Pengajar diberi kesempatan dalam menentukan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya, sedangkan peserta didik dapat belajar dengan kecepatan dan kemampuannya sendiri, sehingga tidak dibatasi oleh kurikulum yang harus diikuti oleh peserta didik. Gonzalez mengusulkan arsitektur yang mendasari dengan membawa IoT ke dalam *Learning Space*. Infrastruktur tersebut menerapkan teknologi NFC (*Near Field Communication*) dapat memungkinkan bergerak dan berinteraksi menggunakan objek secara fisik. Domingo dan Asing juga melaksanakan penelitian di Universitas Terbuka Catalonia (Spanyol), di mana penelitian mereka difokuskan pada desain pembelajaran yang berpusat pada pengguna, termasuk penggunaan objek Internet dan objek *e-learning*, untuk mengoptimalkan kemampuan pembelajaran

berdasarkan pengalaman. Secara keseluruhan, IoT terbukti memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih efektif melalui interaksi yang lebih baik dan lebih menyenangkan dengan objek dan objek pembelajaran lainnya (G'omez et. al., 2013).

G'omez bersama rekan-rekannya mengusulkan sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan sekumpulan objek fisik yang mengelilinginya. Berdasarkan ini, setiap objek berkaitan dengan satu (atau lebih) objek virtual yang memberikan informasi yang memungkinkan peserta didik mencapai hasil belajar tertentu, fungsinya, kegunaannya, dan lain-lain. Konten ini akan ditambahkan ke IoT yang bertujuan untuk memungkinkan peserta didik memanipulasi objek (baik fisik maupun virtual) untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang masalah ini (G'omez et. al., 2013).

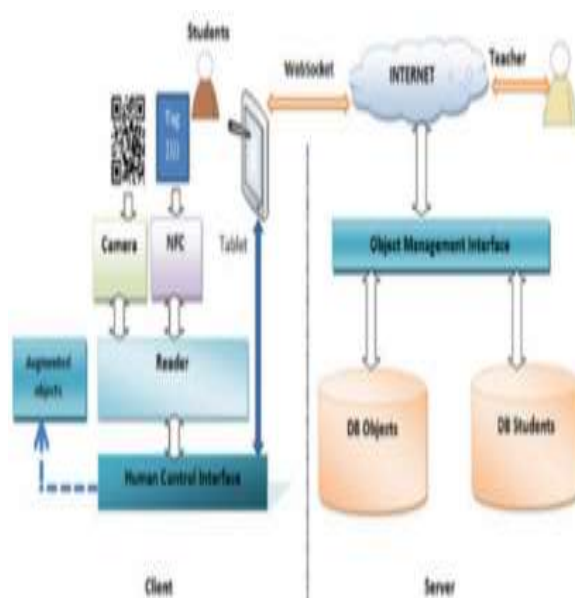
Ada beberapa program pembelajaran dimana peserta didik sangat perlu berinteraksi dengan benda-benda di sekitarnya. Misalnya, sebuah studi kesehatan di mana peserta didik mempelajari beberapa dari perangkat yang berhubungan dalam praktik klinis. Untuk studi teknik mesin membutuhkan pemahaman tentang isi internal mesin pembakaran internal, dan bidang studi lainnya.

G'omez mengambil satu langkah lebih jauh dengan perbaikan penelitian aslinya, dengan sistem rekayasa (melibatkan perangkat keras komputer) di Universitas Cordoba, Kolombia (G'omez et. al., 2013). Dalam penelitian ini, internal komputer ditandai dengan teknologi NFC (*Near Field Communication*) dan QR CODE (*Quick Response Codes*) yang memungkinkan untuk berasosiasi dengan objek virtual. Untuk memvalidasi studinya, peserta didik dibagi menjadi dua independen, kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen memiliki akses ke Internet sedangkan kelompok kontrol hanya menerima kuliah konvensional. Eksperimen menunjukkan bahwa peserta didik yang mengakses Internet meningkatkan kinerja akademik mereka.

Secara keseluruhan, sistem yang diusulkan oleh G'omez dan rekan-rekannya bertujuan untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik dengan meningkatkan interaksi mereka dengan benda-benda fisik di sekitar mereka dalam pembelajaran serta interaksi antar peserta didik di ruang belajar. aplikasi. Dalam hal ini, objek fisik diperkaya dengan konteks penggunaan Internet Objek. Sumber daya dilengkapi dengan tag NFC dan QR CODE di mana setiap tag berisi objek kredensial yang unik dan dapat digunakan sebagai asosiasi ke objek virtual. Sistem ini mendukung kemampuan sumber daya multimedia seperti hypertext, audio, video, animasi, dll. Perangkat *mobile* yang digunakan memiliki antarmuka (*interface*)

yang mengintegrasikan teknologi pengenalan NFC dan QR CODE, sehingga memungkinkan objek untuk berinteraksi dengan peserta didik.

Mengakses server melalui *WebSocket* untuk meminimalkan masalah latensi antara klien, server, dan HTTP. Akses internet melalui *WiFi* atau perangkat seluler 3G. Gambar 3 di bawah ini menunjukkan arsitektur yang diusulkan dari Sistem IoT.



Source: (G'omez, 2013)

Gambar 3: Arsitektur Internet Objek untuk Pembelajaran

Interface manajemen objek bertanggung jawab untuk menyediakan informasi tentang objek pembelajaran yang ditambahkan, menurut parameter yang ditentukan oleh pengajar. Untuk memberikan informasi kepada peserta didik, sistem memperhitungkan dua sumber yang berbeda (disimpan dalam dua *database*): Basis data pertama akan berisi informasi tentang peserta didik dan catatan mereka (catatan kegiatan akademik dan hasil penilaian), sedangkan yang kedua akan berisi informasi tentang objek yang ditambahkan untuk dimasukkan.

Sementara *interface hybrid* berbasis NFC dan QR CODE yang ditugaskan memungkinkan interaksi dengan objek fisik. Pada langkah pertama, ketika peserta didik mengakses perangkat seluler mereka dengan objek berlabel, peserta didik harus memilih

template interaksi, NFC atau KODE QR. Jika peserta didik memilih opsi NFC, perangkat segera menerima informasi yang terdapat dalam tag objek fisik dalam format NDEF (*NFC Data Exchange Format*) yang berisi pengenalan objek yang ditambahkan ke master perangkat. Dengan kata lain, algoritma digunakan untuk memecahkan kode NDEF dan meluncurkannya ke server. Akibatnya, objek virtual akan ditampilkan, menggunakan *interface* pengguna grafis, pada perangkat seluler. Jika opsi QRCode dibaca, pembaca menerjemahkan informasi tag dan *interface* pengguna menampilkan sumber belajar, baik itu animasi, sumber halaman web, atau teks biasa atau audio. Dalam hal meminta, peserta didik dapat menyelesaikan beberapa kegiatan belajar dan hasil akhirnya ditransfer ke server menggunakan perangkat seluler.

KESIMPULAN DAN SARAN

Internet of Things (IoT) adalah sistem berbagai bentuk aktivitas yang dijalankan dengan memanfaatkan media akses. Dengan kemajuan teknologi komunikasi, Internet, sensor dan nanoteknologi. IoT berpotensi besar dalam implementasi proses pembelajaran secara lebih efektif. Karakteristik IoT mampu meningkatkan interaksi dan respons cerdas antar objek, yaitu cukup berkontribusi pada proses pembelajaran, terutama untuk meningkatkan interaksi antara peserta didik dan subjek pembelajaran, peserta belajar, serta antara mata pelajaran.

Kehadiran IoT membuat segala bentuk kegiatan kampus menjadi lebih mudah dan efisien. Berdasarkan penelitian oleh G'omez et.al telah berhasil menunjukkan bahwa implementasi objek internet selama proses pembelajaran secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar.

Secara khusus, sangat mungkin akan dilakukan penelitian lebih lanjut dalam optimalisasi pembelajaran melalui *gamification* dengan simulasi, virtual, *mobile* dan dukungan IoT.

DAFTAR PUSTAKA

- N.M.P Bocken, S.W Short, P Rana, and S Evans. 2014. A literature and practice review to develop sustainable business model archetypes. *Journal of Cleaner Production*. p. 42-56.
- Handayani, F. 2020. Tren Masif Internet of Things (IOT) di Perpustakaan. *Journal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. 4 (2), p. 194-209.
- M. P. T. Sulistyanto and D. A. Nugraha. 2015. Implementasi IoT (Internet of Things) dalam pembelajaran di Universitas Kanjuruhan Malang. *SMARTICS Journal*. p. 20-23.
- D. Prihatmoko. 2016. Penerapan Internet of Things (IOT) Dalam Pembelajaran. *Jurnal SIMETRIS*. p. 567-574.
- E. D. Meutia. 2013. Internet of Things–Keamanan dan Privasi. *Seminar Nasional dan Expo Teknik Elektro*. p. 85-89.
- I. I. Initiative. 2015. Towards a definition of the Internet of Things (IoT). Volume (1): p. 1-86.
- Sulaiman, Oris Krianto dan Adi Widarma. 2017. Sistem Internet of Things (IoT) Berbasis Cloud Computing dalam Campus Area Network. Volume (XXIII): p. 9-10.
- R. Hafid Hardyanto. 2017. Konsep Internet Of Things Pada Pembelajaran Berbasis Web. *Jurnal Dinamika Informatika*, Volume 6(1): p. 87–97.
- Simatupang, A. 2020. *Digitalisasi dan Internasionalisasi Pendidikan Tinggi dalam Pembentukan Society 5.0 dan Industri 5.0. Digitalisasi dan Internasionalisasi Menuju APT Unggul dan UKI Hebat*. Universitas Kristen Indonesia.
- International Telecommunication Union. Internet of Things*. 2005. ITU Internet Reports.
- Yusuf, Mudasiru Olalere. 2005. Information and communication technology and education: Analysing the Nigerian national policy for information technology. *International Education Journal*. Volume 6(3): p. 316–321.
- G’omeza, Jorge, Juan F. Hueteb, Oscar Hoyosa, Luis Perezc, Daniela Grigorid. 2013. “Interaction System Based on Internet of Things as Support for Education. *The 4th International Conference on Emerging Ubiquitous Systems and Pervasive Networks*. (EUSPN-2013)

TEKS MULTIMODAL KETERAMPILAN ABAD KE-21 DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VII SEMESTER I

Tengku Lisa Vellia

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Tanjungpura
tengkulisavellia@gmail.com

ABSTRAK

Masa Pandemi Covid-19, siswa, pendidik, dan orang tua harus menguasai literasi, khususnya literasi digital yang sangat penting dimasa pandemi. Literasi digital merupakan keterampilan (*life skills*) yang melibatkan tidak hanya kemampuan menggunakan teknologi, peralatan informasi, dan komunikasi, tetapi adanya keterampilan sosial, keterampilan dan sikap belajar berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif. Semuanya itu disesuaikan dengan materi pembelajaran sehingga dapat mengembangkan literasi. Mata pelajaran bahasa Indonesia di masa Pandemi Covid-19 harus mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21. Penelitian ini mengupas mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP dalam kaitannya dengan teks kurikulum 2013, baik teks lisan maupun tulis, dengan menggunakan bahasa Indonesia sebagai sarana pengetahuan. Penulis menganalisis bagaimana proses bahan ajar dalam pembelajaran online lebih menarik dan tujuan pembelajaran juga dapat dicapai pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII semester I. Teks yang diusulkan sebagai bahan ajar kebaruan dalam penelitian ini adalah teks multimodal.

Kata Kunci: Keterampilan abad 21, Pembelajaran bahasa Indonesia, Teks multimodal

ABSTRACT

During the Covid-19 Pandemic, students, educators, and parents must master literacy, especially digital literacy which is very important during the pandemic. Digital literacy is a skill (life skill) that involves not only the ability to use technology, information and communication equipment, but also social skills, skills and learning attitudes to think critically, creatively, and inspiringly. Everything is adjusted to the learning material so that it can develop literacy. Indonesian language subjects during the Covid-19 pandemic must be able to develop 21st century skills. This study examines Indonesian subjects in class VII SMP in relation to the 2013 curriculum text, both oral and written texts, using Indonesian as a means of knowledge. The author analyzes how the process of teaching materials in online learning is more interesting and learning objectives can also be achieved in Indonesian class VII semester I. The text proposed as a novelty teaching material in this study is a multimodal text.

Keywords: 21st century skills, Inonesian language learning, Multimodal text

PENDAHULUAN

Tahun 2020 seluruh negara di dunia ini sedang dihadapi dengan masalah Pandemi *Covid-19*, khususnya di negara Indonesia. Di Indonesia, penyebaran *Covid-19* sangat masif, sehingga pemerintah memperketat protokol kesehatan, termasuk menerapkan pedoman *social distancing* untuk mencegah penyebaran virus tersebut. Virus corona atau *Covid-19* juga berdampak pada keberlangsungan pendidikan di Indonesia.

Jika belajar di rumah, tentu menjadi kejutan besar bagi seluruh keluarga Indonesia, terutama para orang tua yang bekerja di luar rumah. Saat pandemi ini dimulai, pembelajaran di sekolah harus membuat perbedaan mendasar. Sebagai bagian dari perubahan ini, diperlukan model baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia dapat terus dilakukan di masa pandemi ini dengan memperbaiki proses pembelajaran di sekolah. Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses, salah satu prinsip pembelajaran adalah proses pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Salah satu cara kreatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah melalui pemanfaatan internet dan teknologi komunikasi seperti blog dan akun media sosial. Menurut Molinda (2005), *e-learning* adalah suatu bentuk kegiatan pelatihan jarak jauh dengan menggunakan teknologi dan komunikasi dan informasi seperti Internet.

Pembelajaran online merupakan kebiasaan baru masyarakat Indonesia dan membutuhkan waktu lama untuk beradaptasi. Guru harus melakukan berbagai perubahan pada sistem pembelajaran. Guru perlu mencari solusi untuk masalah baru yang belum pernah ditemui sebelumnya. Kebiasaan guru dalam memberikan bahan ajar berupa buku teks harus diganti dengan cara yang berbeda, yaitu media online. Bahkan, guru hanya bisa menginstruksikan siswa untuk membaca buku teks yang ada kemudian mendiskusikannya. Namun pembelajaran dari internet atau media sosial dengan menggunakan media online lebih menarik bagi siswa. Karena pembelajaran harus dilakukan secara online, guru harus menggunakan teknologi untuk menyelesaikan pekerjaannya. Berdasarkan kurikulum 2013, artikel ini secara khusus membahas kurikulum bahasa Indonesia di kelas tujuh sekolah menengah pertama. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia menurut kurikulum ini ditentukan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks, termasuk teks lisan dan tulis, dan bahasa Indonesia sebagai pembawa ilmu (Kemdikbud, 2013).

Keterampilan di abad 21 perlu mengintegrasikan keterampilan membaca pemahaman. Hal Ini sangat penting dalam memasuki abad ke-21. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (2017:2), memiliki kemampuan literasi dasar: literasi dan kemahiran matematika. Pengetahuan ilmiah, literasi digital, budaya dan kewarganegaraan. keterampilan literasi akan dipromosikan dan akan ditembus dan dikembangkan. Salah satunya diadakan kursus. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan literasi dan keterampilan abad 21 harus dimasukkan dalam kurikulum khususnya bahasa Indonesia.

Konsep pengembangan utama pembelajaran bahasa Indonesia tahun 2013 adalah buku ajar ini berbasis genre. Genre didefinisikan sebagai berbagai jenis kegiatan sosial sesuai dengan tujuan kegiatan sosial dan tujuan komunikasi. Setiap jenis genre memiliki bahasa yang unik (struktur retorika teks) dan elemen bahasa tertentu. Ini adalah cara baru dalam memandang bahasa.

Dalam bukunya "Language, Text, and Context" karya Halliday dan Ruqaiyah (1992) (dalam Mahsun, 2014: 1), teks adalah cara memahami bahasa. Oleh karena itu, baginya, teks adalah bahasa fungsional atau bahasa yang melakukan tugas-tugas tertentu dalam konteks situasi. Teks dapat dibagi menjadi dua kategori besar (genre), yaitu genre sastra dan genre faktual. Genre sastra bertujuan untuk menarik emosi dan imajinasi pembaca/pendengar. Genre sastra membuat pembaca/pendengar tertawa dan menangis dan mengarah pada refleksi/pemurnian diri (katalis). Genre tematik mewakili informasi atau ide dan bertujuan untuk menggambarkan, menceritakan atau meyakinkan pembaca/pendengar. Mereka diklasifikasikan ke dalam genre, termasuk teks eksplanasi, eksposisi, prosedur, deskripsi, diskusi, laporan observasi dan buku lain yang berjudul "Bahasa, teks dan konteks", Halliday dan Ruqaiyah (1992) (dalam Mahsun, 2014: 1) Teks adalah cara memahami bahasa. Oleh karena itu, menurutnya, teks adalah bahasa kerja atau bahasa yang melakukan tugas tertentu dalam konteks situasi. Teks dapat dibagi menjadi dua kategori besar (genre), yaitu genre sastra dan genre faktual. Genre sastra bertujuan untuk menarik emosi dan imajinasi pembaca/pendengar. Genre sastra membuat pembaca/pendengar tertawa dan menangis dan mengarah pada refleksi/pemurnian diri (katalis). Genre tematik mewakili informasi atau ide dan bertujuan untuk menggambarkan, menceritakan atau meyakinkan pembaca/pendengar. Kategori genre tematik meliputi teks eksplanasi, representasi, prosedur, deskripsi, diskusi

Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks melalui pengembangan keterampilan abad 21 Menurut Abidin (2015), multiliterasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengungkapkan dan memahami ide dan informasi dalam berbagai cara, menggunakan

bentuk teks konvensional maupun bentuk teks yang inovatif, simbol dan multimedia. Teks-teks berbeda yang digunakan dalam suatu konteks disebut multimodal (teks multimodal). Untuk bertahan hidup di abad ke-21.

Penulis akan membahas bagaimana cara memberikan bahan ajar dalam pembelajaran online agar lebih menarik, dan untuk mencapai tujuan pembelajaran pada semester pertama semester tujuh bahasa Indonesia. Seperti disebutkan di atas, pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks. Teks yang akan diberikan sebagai inovasi buku teks di sini adalah teks multimodal. Teks adalah satuan bahasa yang menggunakan media tulis atau lisan sebagai perantara dan memiliki struktur organisasi tertentu untuk mengungkapkan makna dalam konteks tertentu (Wiratno, 2018). Selain itu disebutkan bahwa dalam multimodalitas, teks dapat berupa kombinasi teks lisan atau tulisan dengan gambar, animasi, dan film (Wiratno, Purnanto, dan Damaianti, 2014). (Pratiwy & Wulan, 2018) juga menyebutkan bahwa bentuk teks multimodal meliputi bahasa, gambar, musik, isyarat dan arsitek. Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat ahli di atas bahwa teks multimodal tidak hanya menganalisis teks tertulis, tetapi juga membahas teks tertulis yang menyertai teks audiovisual atau teks lisan dan audiovisual.

Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks dapat dilakukan dengan memilih buku teks berupa teks multimodal. Hal ini penting karena materi ini lebih menarik bagi siswa. Selain itu, di era Revolusi Industri 4.0, peserta didik harus dikenalkan dengan teknologi baru yang tidak semua peserta didik tahu. Materi tersebut dapat diperoleh dari sumber internet atau media sosial yang dikembangkan oleh mahasiswa Universitas Tanjungpura. Jenis teks yang digunakan sebagai materi disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif karena digunakan untuk mempelajari kondisi objek yang alamiah, peneliti dengan cermat dan teliti menuliskan data berupa kata-kata, kalimat, ucapan, gambar atau foto dan video (Edy Subroto, 2016). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dokumen dan bahan audiovisual (Sugiyono, 2016). Teknik observasi dilakukan untuk mengamati buku ajar yang digunakan oleh guru di kelas VII SMP Indonesia Semester I. Teknologi dokumen untuk menyiapkan data dari bahan ajar bahkan bahan ajar bahasa Indonesia yang dijadikan referensi di sumber internet. Selain itu, teknik audiovisual digunakan untuk mengumpulkan data berupa teks multimodal sebagai acuan bahan ajar bahasa Indonesia yang telah disesuaikan dengan bahan ajar yang digunakan guru untuk mengajar siswanya di SMP kelas

VII. Sumber data bahan ajar diperoleh dari internet dan media sosial, pada penelitian ini memanfaatkan kreativitas dari mahasiswa FKIP Bahasa Indonesia Untan angkatan 2016 (S1) dalam laman narablog dan video yang di unggah di You tube mahasiswa FKIP Bahasa Indonesia angkatan 2016. Tingkat keabsahan data menggunakan teknik triangulasi data, peneliti dan teori (Sutopo, 2006). Triangulasi data digunakan untuk menggabungkan data informasi online dan bahkan offline. Triangulasi penelitian digunakan untuk menggabungkan hasil penelitian dari peneliti lain. Teknik triangulasi teori digunakan untuk menggabungkan teori-teori yang berbeda dari para ahli yang berbeda. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif (Sutopo, 2016) yang meliputi pengumpulan data dan reduksi data yang dianggap tidak relevan. Penyajian hasil data, serta kesimpulan atas hasil analisis dan pembahasan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merangkum materi ajar bahasa Indonesia peserta didik kelas VII yang berhubungan dengan teks multimodal berasal dari internet yang telah dibuat oleh mahasiswa FKIP Untan Pendidikan bahasa Indonesia yang sepadan dengan kurikulum yang dipakai di sekolah.

Teks Berbasis Genre

Program Pembelajaran Bahasa Indonesia 2013 merupakan konsep utama dalam pengembangan manual berbasis gender ini. Gender didefinisikan sebagai aktivitas sosial yang memiliki jenis yang berbeda-beda tergantung pada tujuan aktivitas sosial dan tujuan komunikasi. Setiap jenis genre memiliki cara berekspresi yang unik (struktur retorika teks) dan keistimewaan unsur-unsur kebahasaan. Ini adalah pandangan baru tentang bahasa. Bahasa dan isi adalah dua hal yang saling mendukung. Materi Terpadu Pembelajaran bahasa menyoroti empat elemen kunci dalam penyempurnaan pemahaman kompetensi bahasa, yaitu isi (*content*), bahasa/komunikasi (*communication*), kognisi (*kognisi*), dan budaya (*culture*) (Buku Guru Bahasa Indonesia, 2017:1).

Dalam bukunya "*Language, Text, and Context*", Halliday dan Ruqaiyah (1992) (dalam Mahsun, 2014: 1), teks merupakan jalur untuk memahami bahasa. Oleh karena itu, menurutnya, teks adalah bahasa fungsional atau bahasa yang melakukan tugas-tugas tertentu dalam konteks situasi. Semua contoh bahasa modern yang terjadi dalam konteks suatu situasi disebut teks. Dengan demikian, teks sebagaimana yang dilafalkan oleh Halliday dan Ruqaiyah (dalam Mahsun, 2014:1) merupakan ekspresi dari ekspresi suatu aktivitas sosial yang bersifat verbal. Teks dapat dikelompokkan menjadi dua kategori besar (genre), yaitu

genre sastra dan genre faktual. Tujuan genre sastra adalah untuk menarik emosi dan imajinasi pembaca/pendengar. Genre sastra membuat pembaca/pendengar tertawa dan menangis, dan refleksi/pemurnian diri (katalis). Genrefaktual menyajikan informasi atau ide dan bertujuan untuk menggambarkan, memberitahu atau meyakinkan pembaca/pendengar. Termasuk dalam kategori genre faktual, meliputi teks eksplanasi, eksposisi, prosedur, deskripsi, laporan hasil observasi.

Teks multimodal sebagai bahan ajar bahasa Indonesia kelas VII

Bahan ajar atau buku ajar bahasa Indonesia untuk Kelas VII SMP meliputi teks deskriptif, fantasi, prosedur, laporan penampakan, puisi populer, fabel, surat pribadi dan buku fiksi dan nonfiksi. Masing-masing teks ini memiliki pembahasan dan contoh, baik dalam buku utama maupun dalam buku pendamping. Dalam pembahasan ini tidak semuanya dibahas dalam hasil penelitian, tetapi hanya pada semester pertama yang dapat digambarkan dengan gambar. Pada bagian ini berisi teks-teks bergenre faktual dan sastra, misalnya pada penelitian ini yaitu deskripsi, fantasi, prosedur, dan laporan hasil observasi.

Berikut adalah penyajian teks-teks dan pembahasannya dari sumber-sumber internet yang dibuat oleh mahasiswa FKIP Untan. Guru dapat meminta siswa untuk mencari berbagai contoh teks dari berbagai sumber di internet yang telah banyak dibahas oleh para narablog khususnya hasil karya mahasiswa FKIP Untan bahasa Indonesia, angkatan 2016 (S1).

Teks deskripsi

Berikut adalah contoh teks multimodal tentang materi teks deskripsi yang diambil dari tengkulisavellia.blogspot.co.id. Jenis teks ini dapat diekstraksi dari beberapa laman. Teks deskripsi pada umumnya memiliki struktur khusus yaitu identifikasi, deskripsi bagian, dan penutup. Pada teks deskripsi juga memiliki dua ciri yaitu ciri objek yang dideskripsikan dan ciri isi. Contoh di bawah ini diambil dari narablog atau penulis yang mencatat berbagai informasi dalam sebuah blog sebagai teks deskriptif berupa teks multimodal karena terdiri dari teks dan objek sebagai gambar. Teks lengkap dapat diunduh dari halaman ini.

Tabel 1 Deskripsi



Artikel ini di unggah di salah satu blog tengkulisavellia.blogspot.co.id dengan judul “Kosakata hari ini (ape tu oto?)”. klik untuk baca:

<http://tengkulisavellia.blogspot.com/2018/04/kosaka-hari-ini-ape-tu-oto.html>

Teks Fantasi (Fabel)

Berikut ini contoh teks multimodal fantasi (fabel), di dalamnya terdapat cerita fantasi (fabel) berupa cerita khayalan binatang yang di unggah di laman youtube lily erlinda berisi gambar, suara, dan musik. Teks ini merupakan teks multimodal yang lengkap karena terdiri dari berbagai elemen atau unsur yang disebutkan di atas.

Tabel 2 Fantasi fabel



Video ini diunggah di salah satu youtube milik lily erlinda dengan judul “Cerita fabel kancil dan siput versi Kapuas hulu klik untuk menonton:

<https://www.youtube.com/watch?v=NwDpl1tPiG8>

Teks Prosedur

Berikut ini contoh teks multimodal tentang prosedur atau teks yang menyajikan langkah-langkah kegiatan atau berbagai tahapan untuk melakukan atau menghasilkan sesuatu. Teks semacam ini dapat diambil dari berbagai laman yang menyediakan tutorial atau melakukan sesuatu. Contoh di bawah ini diambil dari you tube Hilda Mauliyani yang berjudul “Pembuatan Kue Bingke Teks Prosedur” sebagai teks prosedural berupateks multimodal karena meliputi gambar, suara, dan musik. Video selengkapnya dapat diunduh di situs ini.

Tabel 3. Prosedur

Video ini diunggah di salah satu youtube milik Hilda Mauliyani dengan judul “Pembuatan Kue Bingke Teks Prosedur” klik untuk menonton:

<https://www.youtube.com/watch?v=TWSTFcMVbn0>

Teks Laporan hasil observasi

Ada contoh teks multimodal, yaitu teks observasional atau teks yang berisi informasi atau gambaran umum tentang sesuatu berdasarkan fakta dari pengamatan langsung. Tabel 4 di bawah ini berjudul “Kucing”. Gambar dan judul ini merupakan teks multimodal berupa teks dan gambar yang dapat dikembangkan menjadi teks laporan hasil observasi yang merupakan salah satu topik utama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP semester I.

Tabel 4. Laporan hasil observasi

Artikel ini di unggah di salah satu blog tengkulisavellia.blogspot.co.id dengan judul

“Kucing”. klik untuk baca:

<https://www.blogger.com/blog/post/edit/4873862785526322077/8264107364319070210>

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran teks multimodal sebagai bahan ajar inovatif bahasa Indonesia di kelas VII sekolah menengah dasar dapat bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan membaca dalam keterampilan abad ini. Guru yang awalnya hanya bekerja dengan buku teks harus lebih kreatif dalam memilih bahan ajar. Bahan ajar berupa teks multimodal juga dapat memperkenalkan siswa pada pengenalan yang lebih luas terhadap jenis teks yang lebih kompleks.

Pembelajaran online dengan bahan ajar teks multimodal dapat menarik perhatian dan tidak membuat siswa kenyang meskipun pada masa pandemi Covid19. Smartphone atau gawai sebaiknya digunakan sebagai media pembelajaran agar siswa tidak lagi dilarang menggunakannya sebagai media saat pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2015. *Pembelajaran Multiliterasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Edy, Subroto. 2019. *Pengantar Metode Penelitian linguistic structural*. Surakarta: Sebelas maret University Press.
- Kress, G., & Leeuwen, T. van. 2006. *Reading Images: The Grammar of Visual Design (Second Edi)*. London & New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Molinda. 2005. *Instructional Technology and media for Learning New Jersey*. Columbus, Ohio.
- Pratiwy, D., & Wulan, S. 2018. *Multimodal Discourse Analysis in Dettol Tv Advertisement*. KnE Social Sciences, 3(4), 207. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i4.1932>.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, H. B. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif: dasar teori dan terapannya dalam penelitian (2nd)*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Tim Kemendikbud. 2017. *Panduan Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kemendikbud.
- Wiratno, T. 2018. *Pengantar Ringkas Linguistik Sistemik Fungsional*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiratno, T., Purnanto, D., & Damaianti, V. S. 2014. *Bahasa Indonesia: Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Kemdikbud. <https://doi.org/10.29405/j.bes/45-52121355>.

PENGELOLAAN PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS MASA PANDEMI COVID-19 DI SMPN 3 KUALA BEHE

Defirman

Administrasi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak
Defirman1230@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran tentang pengelolaan pembelajaran tatap muka terbatas masa pandemi covid-19 di SMPN 3 Kuala Behe, dengan Fokus Penelitian 1) perencanaan pembelajaran tatap muka terbatas masa pandemi covid-19 di SMPN 3 Kuala Behe, 2) pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas masa pandemi covid-19 di SMPN 3 Kuala behe, 3) evaluasi pembelajaran tatap muka terbatas di SMPN 3 Kuala Behe. Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan melakukan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran tatap muka terbatas masa pandemi covid-19 di SMPN 3 Kuala Behe diawali dengan mengisi form status kesiapan belajar pada laman <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/kesiapanelajar/>, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran menentukan materi, metode dan media serta evaluasi yang menunjang pelaksanaan pembelajaran, 2) pelaksanaan pembelajaran secara umum dengan mencermati prosedur pembelajaran tatap muka terbatas sebagai berikut : kondisi kelas, jumlah hari dan jam pembelajaran tatap muka terbatas dengan pembagian rombongan belajar (*shift*). Perilaku wajib diseluruh lingkungan satuan pendidikan. Kondisi medis warga satuan pendidikan. Kegiatan olahraga dan ekstrakurikuler. Kegiatan selain pembelajaran di lingkungan satuan pendidikan. 3) evaluasi pembelajaran tatap muka terbatas masa pandemi covid-19 di SMPN 3 Kuala Behe dihentikan sementara mengingat berdasarkan surat satuan tugas tanggal 24 Agustus 2021 Kabupaten Landak Provinsi Kalimantan Barat masuk zona resiko tinggi (zona merah), sekolah yang sudah melaksanakan pembelajaran tatap muka masa transisi dan kebiasaan baru untuk menghentikan sementara dan dilaksanakan secara daring/online, luring atau kombinasi keduanya. Pelaksanaan pembelajaran secara daring/online, luring atau kombinasi keduanya dilaksanakan sampai dengan pemberitahuan selanjutnya.

Kata Kunci : Pengelolaan, Pembelajaran Tatap Muka Terbatas, Masa Pandemi Covid-19

ABSTRACT

The results showed that face-to-face learning planning was limited during the COVID-19 pandemic at SMPN 3 Kuala Behe, filling out the learning status form on the <http://school.data.kemdikbud.go.id/kesiapansiswa/> page, making plans for the implementation of learning, determining materials, methods and media as well as evaluations that support the implementation of learning. 2) the implementation of learning in general by observing the limited face-to-face learning procedures as follows: class conditions, limited number of days and hours of face-to-face learning with the division of study groups (shifts), mandatory behavior throughout the education unit environment, medical conditions of education unit residents, activities sports and extracurricular activities other than learning in the educational unit environment. 3) the evaluation of limited face-to-face learning during the covid-19 pandemic at SMPN 3 Kuala Behe was temporarily suspended considering: That at this time the Landak Regency of West Kalimantan Province is in a high risk zone (red zone), Schools that have implemented face-to-face learning during the transition period and habits new to temporarily suspend and be carried out online/online, offline or a combination of both, Implementation of online/online learning, offline or a combination of both is carried out until further notice.

Keywords: Management, Limited Face-to-Face learning, Covid-19 Pandemic Period

PENDAHULUAN

Pada akhir tahun 2019 muncul kasus semacam *pneumonia* yang belum diketahui di Wuhan, China dalam (Lee, 2020). Kasus tersebut diakibatkan oleh *corona virus* yang dikenal dengan sebutan (*Coronavirus Disease*) covid-19. Karakteristik dari virus ini memiliki penyebaran dengan kecepatan tinggi. Dampak dari virus ini telah merubah segala aspek kehidupan manusia.

Hal ini disebabkan penularan covid-19 dapat menyebar antar manusia secara langsung dan tidak langsung (melalui benda atau permukaan yang telah terkontaminasi) atau ada kontak erat dengan orang yang terinfeksi melalui sekresi mulut dan hidung. Sekresi ini meliputi air liur, sekresi pernafasan, atau droplet (percikan) sekresi. Sekresi ini dikeluarkan dari mulut, hidung misalkan disaat batuk, bersin, berbicara atau bernyanyi.

Penyebarannya yang begitu cepat, pada tanggal 11 Maret 2020 badan kesehatan dunia WHO (*World Health Organization*) menetapkan covid-19 sebagai pandemi Patanang, Mesta & Witarasa (2021). Di Indonesia berbagai kebijakan dilakukan oleh pemerintah guna menekan penyebaran virus ini seperti pembatasan sosial, pembatasan fisik, pembatasan sosial berskala besar, skala mikro, serta level-level dengan tingkatan tertentu di beberapa daerah di tanah air.

Kebijakan ini diambil guna membatasi penyebaran Covid-19 yang berdampak diberbagai bidang, tak terkecuali bidang pendidikan. Covid-19 memaksa untuk dilakukannya pembelajaran jarak jauh yang selama ini belum pernah dilakukan dalam waktu bersamaan sebelumnya (Sun et.al, 2020) bagi semua elemen pendidikan yakni guru, peserta didik serta orang tua. Dengan memanfaatkan akses pembelajaran online yang diraskan menemui hambatan yaitu akses jaringan yang belum merata, ketersediaan kuota, terbatasnya kepemilikan smartphone, pendampingan yang dilakukan orang tua pada anak disaat pembelajaran.

Dalam hal ini pemerintah mulai mengatur kebijakan agar pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka, sehingga muncullah kebijakan baru tentang pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas atau yang dikenal dengan PTM terbatas yang mulai diberlakukan juli 2021 dengan ketentuan seluruh anggota satuan pendidikan yakni guru dan tenaga kependidikan telah melakukan vaksinasi dan pembelajaran dilakukan dengan membatasi jam pelajaran, serta dengan menerapkan protokol kesehatan yang sangat ketat, Pattanang, Mesta & Witarasa, (2021).

Pengelolaan PTM terbatas perlu dilakukan dengan protokol kesehatan yang ketat sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh kemdikbud melalui buku panduan pembelajaran dimasa pandemi covid-19. Dalam pengelolaan pembelajaran ialah interaksi peserta didik dan pendidik didalam lingkungan belajar.

Pengelolaan PTM terbatas seperti yang dikemukakan oleh Daryanto (2010:167) pengelolaan pembelajaran ialah proses yang tidak dterpisahkan dan menyeluruh terdiri dari proses perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi. Pengelolaan pembelajaran merupakan proses , pengelolaan suatu sistem kegiatan belajar sehingga proses belajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien dan dapat memenuhi tujuan yang direncanakan walaupun dengan kondisi pandemi seperti saat ini.

Disaat mulai diberlakukannya pembelajaran tatap muka terbatas tak sedikit menuai pro dan kontra. Hal ini terjadi dikarenakan penyebaran covid masih bersifat fluktuatif bagi yang tidak menerapkan protokol kesehatan , harapannya covid dapat dikendalikan dan pembelajaran tatap muka dapat dilaksanakan dengan aman.

Dipilihnya SMPN 3 Kuala Behe sebagai tempat penelitian dikarenakan sekolah tersebut merupakan tempat peneliti bertugas, selanjutnya berdasarkan surat edaran pemerintah terkait SMPN 3 Kuala behe ialah sekolah yang melakukan pembelajaran tatap muka terbatas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian tentang Pengelolaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Masa Pandemi Covid-19 di SMPN 3 Kuala Behe, dengan fokus penelitian yaitu : 1) Perencanaan pembelajaran tatap muka terbatas masa pandemi covid-19 di SMNP 3 Kuala Behe, 2) Pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas masa pandemi covid-19 di SMPN 3 Kuala behe, 3) evaluasi pembelajaran tatap muka terbatas masa pandemi di SMPN 3 Kuala Behe.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu metode dengan cara mendeskripsikan secara objektif terhadap objek yang akan diteliti tanpa memberikan tambahan atau perubahan terhadap data dari tempat penelitian.

Sebjek dalam penelitian ini, ialah SMPN 3 Kuala Behe Kecamatan Kuala Behe Kabupaten Landak.

Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi, yang menjadi informan ialah Guru dan Tenaga kependidikan di SMPN 3 Kuala Behe. Wawancara dilakukan dengan fokus penelitian : bagaimanakah perencanaan PTM terbatas di SMPN 3

Kuala behe? Bagaimanakah pelaksanaan PTM terbatas di SMPN 3 Kuala behe ? Bagaimanakah evaluasi PTM terbatas di SMPN 3 Kuala behe?

Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, menyajikan data dan menarik kesimpulan Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2019:246) menarik kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan diawal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan dapat berubah apabila tidak menemukan bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Peneliti menarik kesimpulan dari data yang diperoleh peneliti dari obyek penelitian yakni SMPN 3 Kuala Behe Kabupaten Landak beserta deskripsi tentang Pengelolaan Pembelajaran tatap Muka Terbatas Masa Pandemi Covid-19.

Teknik pemeriksaan keabsahan dan pengecekan keabsahan data sangat diperlukan dilakukan agar data yang dihasilkan dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dengan melakukan perpanjangan keikutsertaan, ketekunan, pengamatan, triangulasi teknik, dan triangulasi sumber, uji transfabilitas, dependabilitas serta konfirmabilitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan PTM Terbatas di SMPN 3 Kuala Behe

Pada tahapan ini dipaparkan data yang berkaitan dengan perencanaan pembelajaran tatap muka terbatas di SMPN 3 Kuala Behe. Pada tahap perencanaan ini hal yang dilakukan mulai dari pengisian form status belajar pada website <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/kesiapanbelajar/> dibawa ini ditampilkan cuplikan form kesiapan.

Tabel 1. Daftar isian kesiapan sekolah

NPSN	69771081
Nama Sekolah	SMPN 3 Kuala Behe
Kecamatan	Kec. Kuala Behe
Kabupaten	Landak
Provinsi	Kalimantan Barat
Status Belajar	Belajar Dari Rumah
Kurikulum	Penyederhanaan Kurikulum mandiri
Tanggal	14/03/2021

Copyright PUSDATIN 2020

Setelah mengisi form kesiapan, muncullah balasan dari Daftar Kesiapan tersebut yang menyatakan status Belum siap. Pada fase ini selanjutnya data akan diproses diverifikasi dan validasi oleh dinas pendidikan setempat. Setelah mendapat balasan maka pembelajaran tatap

muka belum dapat dilakukan, mengingat situasi dan kondisi pada saat itu tidak memungkinkan untuk dilakukannya pembelajaran.

Pelaksanaan PTM Terbatas di SMPN 3 Kuala Behe

Pelaksanaan PTM terbatas di SMPN 3 Kuala Behe berdasarkan surat edaran Nomor : 420/1257/SEKRE/2021 Tentang Perubahan Atas Surat Edaran Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Landak Nomor : 420/1041/SEKRE/2021 Tentang Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Masa Transisi dan kebiasaan Baru Tingkat PAUD, SD, SMP Tahun Pelajaran 2021/2022 dan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut

Tabel. 2. Tata cara PTM terbatas

Perihal	Masa transisi	Masa kebiasaan baru
Kondisi kelas	1. PAUD: jaga jarak minimal 1,5 (satu koma lima) Meter dan maksimal 5 (lima). 2. SD, SMP, dan program kesetaraan: jaga jarak minimal 1,5 (satu koma lima) meter dan maksimal 18 (delapan belas) peserta didik perkelas.	
Jumlah hari dan jam pembelajaran tatap muka terbatas dengan pembagian rombongan belajar (shift)	Dapat ditentukan oleh satuan pendidikan dengan tetap mengutamakan kesehatan dan keselamatan warga satuan pendidikan . untuk SD, SMP dan kesetaraan maksimal 2 (dua) jam mata pelajaran setiap sesinya-untuk pelaksanaan PTM hanya kelas 9 (sembilan).	
Perilaku wajib diseluruh lingkungan satuan pendidikan	1. Menggunakan masker kain 3 (tiga) <i>ply</i> atau masker sekali pakai. 2. Mencuci tangan pakai sabun dengan air mengalir atau cairan pembersih tangan (hand sanitizer) 3. Menjaga jarak minimal 1,5 (satu koma lima) meter, dan tidak melakukan kontak fisik seperti bersalaman dan cium tangan. 4. Menerapkan etika batuk atau bersin.	
Kondisi medis warga satuan pendidikan	1. Sehat dan jika mengidap penyakit bawaan (komorbid) harus dalam kondisi terkontrol. 2. Tidak memiliki gejala covid-19, termasuk orang yang serumah dengan warga satuan pendidikan.	
Kantin	Tidak diperbolehkan.	Boleh beroperasi dengan tetap menjaga protokol kesehatan.
Kegiatan olahraga dan ekstrakurikuler	Tidak diperbolehkan	
Kegiatan selain pembelajaran dilingkungan satuan pendidikan	Tidak diperbolehkan ada kegiatan selain pembelajaran, seperti orangtua menunggu peserta didik disatuan pendidikan, istirahat diluar kelas	

1. Untuk mata pelajaran yang akan disampaikan oleh guru pada masa transisi maka satuan pendidikan di berikan kewenangan menyampaikan mata pelajaran wajib.
2. Satuan pendidikan yang akan melaksanakan pembelajaran tatap muka masa transisi tahun pelajaran 2021/2022 terlampir.
3. Dinas pendidikan dan kebudayaan kabupaten landak sesuai dengan kewenangannya akan memantau kesiapan satuan pendidikan yang akan melaksanakan tatap muka masa transisi.
4. Satuan pendidikan yang belum melaksanakan tatap muka masa transisi maka diwajibkan melaksanakan proses belajar jarak jauh (daring/luring).

Evaluasi PTM Terbatas di SMPN 3 Kuala Behe

Dalam tahapan ini mencermati Surat Nomor 420/1293/Sekre/2021 Tentang pemberitahuan Penghentian Sementara Pelaksanaan Pembelajaran tatap Muka Masa Transisi dan kebiasaan baru dengan berdasarkan data yang dikeluarkamn oleh BLS Covid Satgas Covid-19 Nasional, Dinas Kesehatan provinsi kalimantan Barat terkait Kategori Resiko Kenaikan kasus kabupaten/kota Provinsi kalimantan barat tanggal 24 agustus 2021 serta petunjuk dari arahan ibu Bupati landak Provinsi kalimantan Barat, maka perlu disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Bahwa pada saat ini Kabupaten landak Provinsi kalimantan barat masuk zona resiko tinggi (zona merah).
2. Diminata kepada kepala sekolah yang sudah melaksanakan pembelajaran tatap muka masa transisi dan kebiasaan baru untuk menghentikan sementara dan dilaksanakan secara daring/online, luring atau kombinasi keduanya.
3. Pelaksanaan pembelajran secara daring/online, luring atau kombinasi keduanya dilaksanakan sampai dengan pemberitahuan selanjutnya.

Perencanaan PTM terbatas di SMPN 3 Kuala Behe

Perencanaan bertujuan untuk mengarahkan dan membimbing kegiatan yang dilakukan oleh satuan pendidikan menurut Hamiyah dan Jauhar (2014:67) dalam proses pembelajaran tatap muka terbatas. Dengan adanya perencanaan maka seluruh anggota satuan pendidikan lebih terarah melakukan bagaimana proses pembelajaran tatap muka terbatas dilaksanakan, dalam perencanaan ini satuan pendidikan memiliki panduan dalam keputusan bersama 4 (empat) menteri, kemudian diperkuat kembali dengan edaran yang dikeluarkan oleh pemerintah kabupaten dalam hal ini dinas pendidikan dan kebudayaan sebagai panduan penyelenggaraan pembelajaran dimasa pandemi coronavirus disease 2019 (covid-19).

Didalam perencanaan seperti yang dikemukakan oleh Majid (2011:15) didalam pengelolaan pembelajaran diperlukan perencanaan yang matang hal ini dikarenakan perencanaan menentukan apa yang akan dilakukan, didalam perencanaan juga terkandung rangkaian-rangkaian, penjelasan-penjelasan, penentu kebijakan, metode serta prosedur yang dilakukan dalam pembelajaran tatap muka terbatas.

Menurut pendapat peneliti perencanaan pembelajaran tatap muka terbatas di SMPN 3 Kuala Behe sudah dilaksanakan sesuai dengan panduan yang telah ditentukan, hal ini ditunjukkan dengan pengisian form pada website <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/kesiapanbelajar/> yang menjadi daftar isian kesiapan sekolah pada tahapan ini seperti; ketersediaan sarana sanitasi dan kebersihan, ketersediaan fasilitas kesehatan, pemetaan warga satuan pendidikan yang tidak boleh melakukan kegiatan disatuan pendidikan, membuat kesepakatan beresama komite sekolah dengan tetapa menerapkan protokol kesehatan, terkait kesiapan melakukan pembelajaran tatap muka disatuan pendidikan.

Pelaksanaan PTM terbatas di SMPN 3 Kuala Behe

Pelaksanaan pembelajaran menurut Sudjana dalam (Suryosubroto, 2002:36) merupakan proses berlangsungnya belajar mengajar dikelas yang merupakan hal yang sangat penting dari kegiatan pendidikan disekolah. Dimasa pandemi saat ini proses pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas di SMPN 3 Kuala Behe banyak sekali hal yang perlu diatur dengan ketat hal tersebut meliputi : kondisi kelas, jumlah hari dan jam pembelajaran tatap muka, perilaku wajib dilingkungan satuan pendidikan, kondisi medis warga satuan pendidikan, kegiatan olahraga dan ekstrakurikuler, serta kegiatan selain pembelajaran dilingkungan satuan pendidikan yang ditemukan peneliti dilingkungan sekolah.

Telah peneliti kemukakan hal-hal yang berkaitan dengan protokol kesehatan yang ketat di SMPN 3 kuala Behe, pada tahapan pelaksanaan terdapat tahapan yang dilakukan, yaitu

Tahap sebelum pengajaran hal yang dilakukan siswa datang pada jadwal yang telah ditetapkan oleh satuan pendidikan, memastikan peserta didik datang kesekolah dengan menggunakan masker, kemudian mengarahkan peserta didik untuk mencuci tangan, setelah mencuci tangankemudian guru yang bertugas memeriksa suhu tubuh menggunakan thermo gun.

Tahap interaksi guru dan siswa didalam kelas meliputi; siswa duduk pada kursi yang telah berjarak satu koma lima meter, tidak diperkenankan untuk melakukan kontak fisik seperti bersalaman.

Tahap sesudah pengajaran, dapat memberikan evaluasi kepada siswa, membuat perencanaan untuk pertemuan berikutnya, tetap mengingatkan pentingnya protokol kesehatan.

Evaluasi PTM terbatas di SMPN 3 Kuala Behe

Evaluasi pembelajaran tatap muka terbatas ialah dengan mencermatimencermati surat edaran Tentang pemberitahuan Penghentian Sementara Pelaksanaan Pembelajaran tatap Muka Masa Transisi dan kebiasaan baru. SMPN 3 Kuala behe tetap melaksanakan tetap melaksanakan pembelajaran jarak jauh/ luring, mengingat kabupaten landak pada saat itu masuk pada zona merah.

Bila suatu daerah masuk pada zona tertentu terlebih merah, maka tidak dapat diperkenankan untuk melakukan pembelajaran tatap muka terbatas, pembelajaran kembali dilakukan dengan moda daring/online, luring atau kombinasi keduanya.

Menurut pendapat peneliti mengenai evaluasi pembelajaran tatap muka terbatas di SMPN 3 Kuala behe sudah cukup baik, hanya saja ada hal yang perlu menjadi perhatian yaitu didalam memberikan evaluasi setiap guru sebaiknya mempertimbangkan kondisi darurat seperti ini saat ini. Terlebih dilakukan secara luring, perlu kontrol yang sangat ketat pada satuan pendidikan, mengingat waktu yang digunakan dalam penyampaian materi pelajaran dibatasi hal ini berpengaruh kepada daya serap siswa dan pada akhirnya berpengaruh pulalah pada hasil pembelajarannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, diperoleh kesimpulan mengenai pembelajaran tatap muka terbatas masa pandemi covid -19 di SMPN 3 Kuala behe sebagai berikut :

1. Perencanaan PTM terbatas diawali dengan mengisi form kesiapan sekolah pada *website* <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/kesiapanbelajar/>.
2. Pelaksanaan PTM terbatas di SMPN 3 Kuala Behe berdasarkan surat edaran Nomor : 420/1257/SEKRE/2021 Tentang Perubahan Atas Surat Edaran Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Landak No : 420/1041/SEKRE/2021 Tentang Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Masa Transisi dan kebiasaan Barui Tingkat PAUD, SD, SMP Tahun Pelajaran 2021/2022.

3. Evaluasi PTM terbatas pada masa transisi dan kebiasaan baru kembali dilaksanakan dengan tetap menepatkan protokol kesehatan ketat, mengingat keselamatan pendidik, peserta didik dan seluruh anggota sekolah menjadi dan masyarakat merupakan prioritas utama dalam menetapkan kebijakan pembelajaran. Pada masa penghentian sementara, pembelajaran kembali dilaksanakan dengan mode pembelajaran jarak jauh mode luar jaringan.

SARAN

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, antara lain:

1. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan menambah hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya serta memperluas keilmuan yang berkaitan dengan Pengelolaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Masa Pandemi Covid-19 Di SMPN 3 Kuala Behe
2. Bagi sekolah
Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang Pengelolaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Masa Pandemi Covid-19 di SMPN 3 Kuala Behe bagi sekolah lain yang juga melakukan hal yang sama.
3. Penelitian ini sebagai usaha untuk mengembangkan kemampuan penulisan karya ilmiah, selain itu juga untuk memperoleh pengalaman praktis Pengelolaan PTM Terbatas Masa Pandemi Covid-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. 2012. *Perencanaan Pembelajaran dari Desain Sampai Implementasi*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S & Yuliana, L. 2017. *Manajemen Pendidikan Edisi Revisi*. Yogyakarta: Graha Cendekia.
- Anshori. 2010 *Pengelolaan Pendidikan Islam*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Buku *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran dan tahun Akademik Baru di masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19) tahun 2020*. Jakarta: Kemdikbud.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Lee, A. 2020 *Wuhan Novel Coronavirus (Covid-19): Why global control is challenging? Publichelath, January, 19-21*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.puhe.2020.02.001>
- Hamiyah & Jauhar. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya**
- Luh Devi Herliandry, dkk. 2020. *Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Teknologi Pendidikan UNJ. Vol. 22, No. 1 April 2020*.
- Majid, A. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: remaja Rosdakarya.
- Moleong, 2015. *Metode Penelitaian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pattanang, E, Limbong, M & Tambunan, W. 2021. *Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka di Masa Pandemi Pada SMK Kristen Tagari. Jurnal Manajemen Pendidikan. Vol 10, No. 02-Juli 2021*. Universitas Kristen Indonesia. Jakarta.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryosubroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta

**PENGARUH PEMBELAJARAN DARING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
DI MASA PANDEMI COVID-19 DI MAS AL HABIB SHOLEH BIN ALWI AL
HADDAD SUNGAI AMBAWANG KUBU RAYA**

Ahmadi

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Untan Pontianak
ahmadimanaf10@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini ialah pembahasan tentang pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa di masa pandemi covid-19 di MAs Al Habib Sholeh bin Alwi Al Haddad. Pengaruh tersebut berbentuk minat belajar siswa dalam melakukan pembelajaran daring yang dilakukan dengan sistem yang sudah disepakati oleh dewan guru dan yayasan. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian berbentuk deskriptif dan bentuk penelitian ini ialah penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara sampling data. Alat pengumpul data yang digunakan ialah angket penelitian yang dibagikan kepada siswa dan siswi. Teknik pengujian keabsahan data yaitu kelengkapan reverensi pendukung, pemeriksaan seawat, penyimpulan hasil diskusi, triangulasi, dan diskusi bersama pembimbing. Teknik analisis data ialah membaca data secara kritis, menganalisis dan menginterpretasi pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa. Hasil dari penelitian ini ialah berbentuk simpulan dan fakta-fakta yang ditemukan terkait minat siswa dalam belajar di masa pandemic covid-19 dengan cara pembelajaran daring.

Kata Kunci: Pengaruh, pembelajaran daring, minat belajar, pandemic covid-19.

ABSTRACT

This study is a discussion of the effect of online learning on student interest in learning during the covid-19 pandemic at MAs Al Habib Sholeh bin Alwi Al Haddad. This influence is in the form of students' interest and enthusiasm in conducting online learning which is carried out with a system that has been agreed upon by the teacher council and the foundation. This research was conducted by descriptive method. The form of this research is qualitative research. The data collection technique is done by sampling data. The data collection tool used was a research questionnaire which was distributed to several students. The technique of testing the validity of the data is the completeness of supporting references, peer examination, inferring the results of the discussion, triangulation, and discussion with the supervisor. The data analysis technique is reading the data critically, analyzing and interpreting the effect of online learning on students' interest in learning. The results of this study are in the form of conclusions and facts found related to student interest in learning during the COVID-19 pandemic by means of online learning.

Keywords: Influence, online learning, interest to learn, covid-19 pandemic.

PENDAHULUAN

Virus corona merupakan ujian besar bagi seluruh warga dunia terlebih masyarakat Indonesia yang notabene sudah terjangkit bahkan hingga ke pelosok negeri kita. Virus ini termasuk ke dalam jenis virus yang hingga sekarang masih menghantui para pembelajar di negeri kita termasuk juga mahasiswa sehingga perlu diadakan pembaharuan model pembelajaran yang lebih maksimal (Yunita, thn, 2020). Pandemic Covid-19 ini sekarang sudah merambah kepada seluruh jenjang Pendidikan. Tidak hanya di skeolah tetapi juga

menyeluruh hingga perguruan tinggi bahkan mendunia sehingga memperlambat proses pembelajaran yang ada.

Penyebaran covid-19 ini tidak hanya melanda dunia perekonomian kita akhir ini tetapi juga merambah ke dunia Pendidikan dari Pendidikan dasar hingga tinggi. Hal ini tentunya membuat cendikia di seluruh dunia berusaha dan berupaya untuk Bersama-sama mencari solusi terbaik bagaimana agar virus ini bisa bersahabat dengankita selayaknya seorang teman yang memberikan pelajaran berharga bagi kita. Ini adalah tugas dari kita semua bagaimana kita mengedukasi pembelajaran agar tetap terlaksana meskipun dengan keadaan daring atau tidak tatap muka.

Indonesia terpaksa harus menerapkan pembelajaran daring sejak ditimpa musibah ini terutama pada awal tahun 2020, peserta didik terpaksa belajar dari rumah tanpa harus ke sekolah karena sebagai upaya pencegahan penyebaran wabah ini. Hal yang perlu kita ingat ialah bagaimana keefektivitasannya terhadap hasil pembelajaran kita. Hal ini perlu diperhatikan mengingat bahwa pertemuan daring itu tidak bisa dilaksanakan sebagaimana mestinya dengan pembelajaran yang tentunya tidak lebih baik daripada tatap muka. Maka untuk mengantisipasi hal ini, kita perlu mengingat bagaimana agar pembelajaran daring itu tetap memperhatikan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran tanpa ada yang dikurangi sedikitpun. Misalnya siswa tetap dituntut untuk proaktif, produktif, dan mendapatkan pembelajaran yang tetap menyenangkan. Hal ini perlu diperhatikan dalam setiap pembelajaran daring yang direncanakan oleh guru.

Konskuensi dari pembelajaran daring ini tentu akan dirasakan oleh siswa dan wali siswa, karena merekalah yang akan menjadi sasaran dalam pembelajaran daring ini. Guru harus belajar beradaptasi dengan pembelajaran ini, yakni dari pembelajaran manual menuju pembelajaran yang bersifat virtual (*e-learning*) untuk menyikapi kasus ini yakni dengan mempersiapkan pembelajaran alternatif yang lebih efisien dan tepat guna. Hal ini dilakukan demi mendukung pembelajaran yang seharusnya dilaksanakan dan tidak merugikan pihak manapun selama proses pembelajaran (Wahyono & Husamah, thn. 2020).

Pembelajaran daring sejatinya ialah pembelajaran yang dilaksanakan dengan secara tidak langsung dengan mengandalkan kemajuan teknologi dan media informasi sebagai alat bedahnya. Pada masa pandemi, kita menggunakan semua teknologi terkini demi kesuksesan Bersama dalam pembelajaran baik itu *whatsapp*, *google meet*, *google zoom*, atau bahkan *you tube*. Hal ini merupakan upaya-upaya yang diusahakan bisa menggantikan pembelajaran luring yang notabene lebih mudah untuk dilaksanakan karena tidak terlalu banyak bersentuhan dengan teknologi terkini seperti yang penulis sebutkan tadi.

Seluruh jenjang Pendidikan harus dan dipaksa untuk menyesuaikan diri dengan model pembelajaran ini baik bagi sekolah yang siap atau tidak, baik sekolah yang memiliki ketersediaan alat teknologi atau kurang. Hal ini dilakukan agar Pendidikan tidak tertunda dan terhalang hanya karena pembelajaran daring. Pemerintah pelan-pelan menerapkan pembelajarannya daring dengan memberikan keringanan dengan adiadakannya pembelajaran itu dengan waktu yang dikurangi atau terbatas. Maka dari itu, semua elemen Pendidikan pun kini sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran ini karena dianggap mudah dan sesuai dengan keadaan terkini.

Pembelajaran daring dapat dijadikan solusi tepat guna menyikapi situasi pandemi yang semakin parah ini. Dengan pembelajaran daring, maka secara langsung kita mematuhi arahan pemerintah untuk *social distancing* dan tidak menyebabkan kerumunan yang tidak ada artinya. Hal ini juga dilakukan untuk mempercepat penyebaran virus Covid-19 dan demi keselamatan Bersama, (Syarifudin, thn. 2020, h.31).

Sesuai dengan Standar Pendidikan Nasional, bahwa demi mencerdaskan bangsa maka pembelajaran harus tetap terlaksana walaupun dalam keadaan segenting apapun. Hal ini harus dilaksanakan karena mengingat Pendidikan ialah aspek yang sangat penting dalam sistem Pendidikan kita di Indonesia sehingga Pendidikan tidak terhentikan hanya karena adanya konflik sosial dan universal yang menyeluruh. Yang perlu dilakukan adalah mencari solusinya dengan memulai pembelajaran menggunakan model dan cara lain bukan mengentikan Pendidikan itu sendiri.

Pembelajaran daring tentu tidak hanya memiliki dampak negative tetapi juga dampak positifnya ada, yang *pertama*, dapat menciptakan hubungan ytimbal balik yang efektif antara guru, peserta didik, dan wali siswa sehingga kita tidak perlu repot bertemu secara langsung. *Kedua*, interaksi antar sesama peserta didik dapat terjalin dengan mudah dan efisien. *Ketiga*, dapat mempermudah interaksi komunikatif antara siswa guru, dengan orang tua. *Keempat*, sarana yang digunakan sangat tepat untuk memulai ujian baik tulis maupun bentuk kuis. *Kelima*, gguru dapat dengan mudah menyediakan media pembelajaran yang baik untuk peserta didik, dengan menyediakan video, atau link materi. *Keenam*, dapat memudahkan guru membuat soal dimana saja dan kapan saja (Meidawati & Sukoharjo, thn. 2019).

Pembelajaran daring (di dalam jaringan) akan terassa lebih efektif apabila guru dapat menyesuaikan diri dengan baik dan piawai dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarannya. Guru harus bisa *up to date* terhadap teknologi agar bisa melaksanakan pembelajaran yang semakin baik di masa depan bahkan bisa menciptakan inovasi-inovasi

baru dalam pembelajaran, (Yanti et al., 2020, h.56). Model pembelajaran ini juga perlu dirancang dengan baik agar pengalaman belajar peserta didik itu berkesan dan juga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Minat belajar siswa merupakan hal yang sangat urgen dan fundamental dalam Pendidikan. Pembelajaran tidak akan berhasil apabila minat siswa tidak terangsang dengan baik oleh model pembelajaran yang sangat monoton dan tergesa-gesa. Minat belajar itu muncul dari siswa itu sendiri yang bisa jadi ditimbulkan dengan cara menciptakan model pembelajaran yang efektif. Dalam hal ini, guru perlu mempelajari bagaimana membangun semangat dan minat siswa untuk selalu antusias dalam belajar sehingga terciptalah suasana belajar yang menyenangkan.

Minat belajar ialah ketertarikan dan keterikutan siswa itu dalam proses pembelajaran. Ketertarikan itulah yang akan menciptakan situasi yang menyenangkan bagi siswa dengan selalu memperhatikan pembelajaran yang dilaksanakan, (Ricardo & Meilani, thn. 2017). Minat belajar itu juga bisa menjadi pendorong bagi siswa agar semakin giat dalam belajar terutama di saat pandemi ini. Guru harus bisa mencari titik temu antara minat dengan materi ajar yang hendak diajarkan kepada siswa agar tercipta ketertarikan tersebut.

Minat belajar itu merupakan ketaatan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Ketaatan itu berbentuk dengan partisipasi siswa selama proses belajar, baik dengan memberikan saran, tanggapan, atau bahkan kritikan terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan, (Andriani & Rasto, thn. 2019). Hal ini perlu diperhatikan sebab tanpa adanya keterlibatan siswa, maka pembelajaran akan terasa monoton layaknya kita ketika menonton televisi, tidak ada timbal balik antara kita dengan yang kita saksikan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menelaah setiap permasalahan belajar demi terciptanya suasana yang menyenangkan itu.

Setiap pembelajaran pasti akan berakhir dan diakhiri dengan proses penilaian. Proses penilaian bertujuan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, baik berbentuk ujian tertulis maupun ujian praktik. Hal ini perlu diperhatikan kaitannya dengan pembelajaran daring apakah penilaian dan tujuan penilaian tersebut sudah tercapai atau belum sehingga guru dapat mengantisipasi jika terjadi hal-hal seperti yang disebutkan.

Menurut Menurut Suwandi (thn. 2011, h. 9) penilaian bertujuan untuk melihat apakah pembelajaran itu terlaksana dengan baik atau tidak. Hal ini dapat dilihat dari nilai siswa yang diperoleh dari ujian atau praktik sehingga dengan itu guru dapat menilai tingkat ketuntasan setiap siswa apakah sudah mencapai kriteria minimum atau belum. Jika belum, maka guru

harus mengambil langkah-langkah remedial sebagai alternatif kedua sehingga siswa yang tertinggal bisa menyamai pemahaman siswa yang sudah lulus.

METODE PENELITIAN

Bentuk

Bentuk yang digunakan dalam penelitian ini ialah bentuk penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif berbentuk hasil observasi sehingga bentuk penelitian yang relevan ialah untuk memaparkan bagaimana pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa di Madrasah Aliyah Al Habib Sholeh bin Alwi Al Haddad.

Penelitian kualitatif dijelaskan oleh Sugiono (thn. 2017, h.14) kerap kali disebut metode naturalistik. Hal ini didasari karena dalam metode penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi yang alamiyah sehingga data yang didapat dari penelitian ini bersifat asli tidak dibuat-buat.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode deskriptif. Metode deskriptif ini diaplikasikan dengan cara merumuskan setiap data-data yang terkumpul lalu kemudian menguraikannya secara sistematis dan ditempatkan sesuai dengan bagiannya masing-masing.

Menurut Moleong (2017, h.11) metode penelitian deskriptif menyajikan data-data yang berupa fakta, gambaran, dan angka-angka sehingga penelitian ini lebih bersifat menguraikan data secara lengkap dengan teknik penjabaran yang lengkap.

Sumber Data dan Data

Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini ialah siswa dan siswi Madrasah Aliyah Al Habib Sholeh bin Alwi Al Haddad yang merupakan siswa aktif dan berasma.

Data

Data dalam penelitian ini ialah hasil dari wawancara dan kuosioner yang dibuat oleh peneliti. Wawancara dilakukan dengan menanyakan kepada siswa secara langsung bagaimana respon mereka terhadap kebijakan tentang pembelajaran daring. Selanjutnya koesioner dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang signifikan dan sesuai dengan judul penelitian ini.

Teknik dan Alat Pengumpul Data

Teknik pengumpul data dilakukan dengan koesioner dan wawancara. Dan alat pengumpul data yang dipergunakan ialah pedoman wawancara dan koesioner wawancara.

Teknik koesioner dilakukan dengan memebrikannya kepada siswa yang menjadi sampel dalam peneliitan ini lalu kemudian dijadikan data dalam penelitian. Adapun Teknik wawancara itu dilakukan dengan mewawancarai secara intensif siswa yang menjadi sampel penelitian dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan signifikan tentang minat belajar mereka salaam pembelajaran daring dilaksanakan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dipergunakan ialah dengan mengelompokkan data-data yang terkumpul lalu dianalisis sesuai dengan pengelompokkan lalu diidentifikasi dan diinterpretasi. Setelah itu akan mengerucut kepada suatu kesimpulan yang diinginkan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Daring Membuat Siswa Kurang Pro Aktif di Ruang kelas

Pembelajaran secara daring tidak jauh berbeda dengan pembelajaran secara luring, pemberian tugas tetap ada namun berbeda pada saat di kelas, yang beban tugasnya dikurangi sedikit. Siswa tetap mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya untuk pengambilan nilai. Pemberian tugas tidak mesti setiap hari, dilihat juga dari situasi dan kondisi pada saat itu apakah memungkinkan untuk diberikan tugas yang sesuai dengan materi atau tidak memungkinkan diberikan tugas. Siswa harus memperhatikan guru pada saat memberikan materi, agar siswa bisa paham dan mengerti dengan materi yang diterima pada saat pembelajaran daring.

Pembelajaran daring membuat siswa cenderung malas dan kehilangan daya Tarik mereka dalam belajar. Hal ini tergambar pada saat guru memberikan pertemuan secara virtual dan kita dapat melihat bagaimana respon siswa pada guru pada saat proses belajar. Siswa cenderung hanya menyimak saja tanpa memberikan tanggapan apapun. Hal ini membuat proses pembelajaran terasa sepi sehingga guru harus mengelola pembelajaran sendiri tanpa ada *fitback* dari siswa.

Pembelajaran Daring Menghilangkan Kedekatan Emosional antara Guru dengan Siswa

Perlu kita sadari bahwa pembelajaran daring ini berpengaruh terhadap bagaimana siswa dan guru menjalin komunikasi antar sesame. Pembelajaran daring membuat ikatan emosional antara guru dengan musid menurun bahkan tidak ada lagi rasa iba dari murid

terhadap gurunya atau sebaliknya. Hal ini menjadi dampak bagaimana pembelajaran via *online* ini amat terasa efeknya bagi siswa terutama pada hasil belajar mereka.

Pembelajaran daring memaksa guru harus memberikan tugas secara *online* pula. Hal ini harus dilakukan demi terlaksananya proses penilaian yang baik serta tercapainya tujuan dari pembelajaran yakni untuk menilai kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga siswa tidak mendapatkan arahan secara langsung oleh guru dan terarah, (Syarifudin, thn. 2020).

Pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh dilakukan secara *online* oleh guru dan siswa untuk melakukan pembelajaran seperti di kelas. Pembelajaran ini dinilai kurang efektif karena masih ada beberapa siswa/orang tua siswa tidak memiliki ponsel dan terkendala oleh jaringan internet.

Dalam pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring sampai saat ini, hanya efektif dalam mengerjakan penugasan yang diberikan oleh gurunya. Tapi, dalam hal pembelajaran untuk memahami konsep sampai refleksi tidak berjalan dengan baik (Ashari, thn. 2020).

Guru Kesulitan Menentukan Media yang Bisa Merangsang Minat Siswa

Masalah ini sangat penting dalam proses pembelajaran dan keefektifitasan belajar siswa. Dalam pembelajaran daring, guru mengalami kesulitan untuk menerapkan media yang biasa dipergunakan agar membangun situasi belajar yang menarik. Hal ini tentu menjadi indikator bagaimana pembelajaran daring itu membuat kegiatan pembelajaran tidak maksimal berlangsung.

Media yang digunakan pada saat pembelajaran daring dan pengumpulan tugas yaitu *Whatsapp*, sudah terlaksana dengan baik, tetapi kadang kala terkendala dengan sinyal internet siswa.

Pembelajaran Daring Membuat Proses Penilaian tidak Efektif

Pembelajaran daring pada akhirnya akan berpengaruh terhadap penilaian yang hendak dilakukan guru. Penilaian itu mencakup seluruh aktifitas siswa selama proses pembelajaran dilakukan. Hal ini lah yang menjadi dasar bahwa pembelajaran daring membuat guru tidak memiliki variabel yang pasti dalam menentukan kriteria penilaian siswa. Sebab pembelajaran yang dilaksanakan selama ini hanya sekedar menyampaikan ketuntasan yang tidak maksimal.

Tabel 1. Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa

Variabel	Minat Belajar	Keterangan
Pembelajaran Daring	35,2%	Kurang

Berdasarkan hasil pemaparan data tersebut, maka dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran daring berpengaruh terhadap minat belajar siswa sehingga dari sinilah sumber masalah tercipta. Hal ini ditandani dengan jumlah presentase minat siswa terhadap pembelajaran daring yang didapatkan jumlah nilai 35,2 % saja dari total seratus persen. Oleh karena itu, maka dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran daring itu dapat menurunkan minat belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan beberapa hasil dari penelitian yang dikemukakan oleh peneliti ini maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran daring di Madrasah Aliyah Al Habib Sholeh bin Alwi Al Haddad dan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa yaitu *pertama* Pembelajaran Daring Membuat Siswa Kurang Pro Aktif di Ruang kelas, *kedua* Pembelajaran Daring Menghilangkan Kedekatan Emosional antara Guru dengan Siswa, *ketiga* Pembelajaran Daring Membuat Proses Penilaian tidak Efektif, *keempat* Guru Kesulitan Menentukan Media yang Bisa Merangsang Minat Siswa, *kelima* Pembelajaran Daring Membuat Proses Penilaian tidak Efektif.

Saran

Saran dari peneliti terhadap penelitian ini ialah diharapkan bagi pembaca apabila hendak meneliti kajian yang sama yakni dengan subtema minat belajar siswa, maka perlu dilihat bagaimana perubahannya dengan hasil penelitian ini. Jika pada penelitian ini terdapat banyak kendala yang dialami peserta didik kaitannya dengan minat belajar siswa, maka perlu diteliti kembali apakah ini masih berlaku di tahun-tahun setelahnya. Menurut hemat peneliti, bisa jadi pada tahun-tahun berikutnya, pembelajaran daring justru menjadi model pembelajaran yang paling dicintai semua pihak karena keefektifitasannya dan mempermudah semua pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. 2019. Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80.
- Ashari, M. 2020. *Proses Pembelajaran Daring di Tengah Antisipasi Penyebaran Virus Corona Dinilai Belum Maksimal*.

- Meidawati, dan S., & Veteran, B. N.S. 2019. Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Abstrak. *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship*, 1(1), 1–5.
- Moleong. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. 2017. Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19 – Ria Yunitasari, Umi Hanifah
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwandi, Sarwiji. 2011. *Model-model Asesmen dalam Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Syarifudin, A. S. 2020. Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34.
<https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Wahyono, P., & Husamah, H. 2020. *Jurnal pendidikan profesi guru*. 1(1), 51–65.
- Yunita, N. W. 2020. *Penyebab, Asal Mula, dan Pencegahan Virus Corona di Indonesia*. 28 Maret.
- Yanti, Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. 2020. Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud Sebagai Model Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar.

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR DENGAN KONTEKS LOKAL SEBAGAI
MATERI TAMBAHAN DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI BAHASA
INGGRIS**

Nining Ismiyani

Pendidikan Sosiologi Universitas Tanjungpura Pontianak
niningismiyani@untan.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan sebuah buku bacaan berbahasa Inggris yang memuat nilai-nilai lokal masyarakat di provinsi Kalimantan Barat. Topik yang diangkat adalah pasar- pasar tradisional yang populer di Pontianak. Peneliti menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Namun, hanya tiga tahapan awal dari lima yang dibahas. 180 orang partisipan yang sedang menempuh kuliah di salah satu universitas di Kalimantan Barat diundang secara daring untuk ambil bagian dalam tahap analisa kebutuhan (*Analysis*). Para partisipan diminta untuk mengisi angket yang telah disediakan yang berisi pertanyaan mengenai informasi pribadi, kebiasaan membaca, serta pengetahuan mereka tentang pasar-pasar tradisional populer di Pontianak. Hasil angket tersebut membantu peneliti dalam memvisualisasikan kebutuhan dari pembelajar. Selain itu, dumi buku juga dikirim ke partisipan dalam bentuk file untuk dilakukan evaluasi inisial sebelum diimplementasikan dan dilakukan evaluasi utuh di tahapan berikutnya.

Kata Kunci: Pasar Tradisional, pengembangan Bahan Ajar, membaca ekstensif

ABSTRACT

This paper aims to develop an English reading comprehension book that contains the local values of the people of West Kalimantan Province. The topic raised is traditional markets which are popular in Pontianak. This study employed a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. However, only the initial three stages out of five will be discussed. A total of 180 participants who are currently studying at a university in West Kalimantan were invited online to take part in the needs analysis stage. They were asked to respond to a questionnaire that had been provided which contained questions about personal information, reading habits, and their knowledge of popular traditional markets in Pontianak. The results of the questionnaire provided this research with visualization of the learners' needs before the book was actually designed. In addition, dummy books were also sent to the participants in the form of files for initial evaluation before implementation and complete evaluation in the next stage.

Keywords: Traditional Market, Teaching Material Development, Extensive Reading

PENDAHULUAN

Pada era dimana teknologi mencapai puncak emasnya saat ini, dunia pendidikan memang sudah tak bisa dipisahkan dari penggunaan situs-situs dan aplikasi-aplikasi terkini, seperti pengaplikasian metode gamifikasi seperti *Kahoot!*, *Quizizz*, dan aplikasi sejenis. *Kahoot!* bahkan merupakan aplikasi yang sedang populer di dunia global dan juga terdeteksi tengah merambah Indonesia terbukti dengan penelitian-penelitian yang menunjukkan keefektifan situs/aplikasi tersebut (Ismiyani, 2020). Namun demikian, situs-situs maupun aplikasi-aplikasi gamifikasi tersebut lebih layak digunakan untuk mengevaluasi materi pembelajaran dibandingkan untuk pembelajaran itu sendiri (Ismiyani, 2020) sehingga tak akan bisa digunakan secara efektif jika tak ditopang materi ajar yang berkualitas.

Saat ini modul bahan ajar yang tersedia untuk pelajar dan pengajar Bahasa Inggris dinilai terbatas (Javed et al., 2015). Walaupun Bahan bacaan otentik merupakan bahan yang paling dibutuhkan dalam belajar mengajar Bahasa Inggris. Tomlinson (2011) menambahkan bahwa teks bacaan yang otentik harus terpusat pada hasil yang komunikatif dari sekedar sebuah praktek menggunakan bahasa tersebut. Oleh karena itu, penting untuk membuat sebuah bahan bacaan yang komunikatif dan tidak terlalu fokus pada bentuk baku linguistik namun mengarah ke bahasa yang bisa digunakan sehari-hari. Rena (2014) menyatakan bahwa buku suplemen merupakan suatu komponen yang penting dalam meningkatkan motivasi belajar dan sekaligus dapat meningkatkan hasil belajar pengguna. Oleh karena itu, selain metode ajar, sumber dan bahan belajar dan mengajar perlu terus dikembangkan. Dalam belajar dan mengajar Bahasa, membaca adalah salah satu cara terbaik untuk dapat menguasai bahasa. Dalam Bahasa Inggris, *reading skill* atau kemampuan membaca adalah salah satu kemampuan yang utama.

Dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, membaca adalah kegiatan aktif yang sangat menunjang. Namun, salah satu kendala yang dihadapi siswa dalam membaca referensi asing ini adalah tingkat kesulitan bacaan yang dianggap cukup tinggi sehingga menurunkan motivasi membaca. Motivasi yang turun tidak hanya motivasi membaca tapi juga motivasi untuk belajar bahasa Inggris. Bacaan yang berorientasi pada negara yang berbeda budaya, hingga tingkat bahasa yang tinggi, membuat bacaan sulit dicerna bagi para pembelajar. Oleh karena itu, diperlukan adanya bahan bacaan yang dekat dengan para pembaca. Bacaan yang mengangkat budaya pembaca dan memberikan fasilitas yang mendukung dan memudahkan pembaca mencerna isi bacaan yang tersaji dalam bahasa Inggris. Selain itu, mengajar dengan menggunakan buku dengan konteks lokal juga bisa menambah kepercayaan diri para guru Indonesia yang sampai saat ini menyandang gelar

guru bukan dari penutur asing (*Nonnative English Teachers*) sehingga diragukan kompetensinya (Ismiyani, 2021b, 2021a).

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis merasa perlu adanya banyak sumber bacaan yang dekat dengan masyarakat Indonesia namun disajikan dalam Bahasa Inggris. Teks bacaan yang mengaktifkan skemata pembaca atau lekat dengan latar belakang pembaca dapat membuat pembaca memahami isi bacaan lebih baik (Abdelaal, N. M., & Sase, 2014). Nurfatuhiyah (2017) menyatakan bahwa desain yang mengangkat budaya yang lekat dengan pembaca membuat pembaca dapat memahami lebih baik. Sebagai tambahan, Muslich (2010) menambahkan fungsi dari buku suplemen yang berpedoman pada buku teks sebagai berikut: (1) untuk mengembangkan bahan dan program dalam kurikulum pendidikan; (2) sebagai sarana memperlancar tugas akademik guru; (3) memudahkan siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran; dan (4) sarana agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif.

Pembuatan buku ini merupakan sebuah proses panjang yang memakan waktu 6 bulan. Di awal, Peneliti melakukan analisis terkait kebutuhan pelajar Bahasa Inggris dan budaya sekitar yang dikenal luas. Pada tiga bulan pertama, peneliti juga melakukan perancangan bentuk buku yang dibuat. Maka, di tiga bulan terakhir ini, penulis akan melaksanakan tahap akhir yaitu implementasi dan evaluasi untuk mengurangi kekurangan dan menyempurnakan kelebihan buku ini.

METODE PENELITIAN

Mengingat luaran dari penelitian ini adalah dalam bentuk buku, maka penelitian ini mengadopsi rancangan penelitian pengembangan (*Developmental Research*). Model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) kemudian dipilih karena model ini diklaim sebagai model yang paling banyak digunakan di kalangan pengembang bahan ajar dan telah membantu mereka dalam mengembangkan bahan ajar baik secara online dan offline (Aldoobie, 2015). Seperti namanya, model ini terdiri dari lima tahapan yang mencakup Analisis sampai Evaluasi. Namun demikian, karena keterbatasan waktu yang kami miliki, makalah ini hanya menyajikan data dari tiga tahapan awal ADDIE, yakni *Analysis, Design* dan *Development* atau secara berturut-turut berarti Analisa, Rancangan, dan Pengembangan.

Penelitian ini melibatkan 187 partisipan yang sedang menempuh studi di berbagai fakultas di Universitas Tanjungpura, Kalimantan Barat. Para partisipan diundang untuk berpartisipasi dalam sebuah survei daring yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan tentang

informasi kebiasaan membaca dan informasi budaya. Hasil survei ini kemudian digunakan sebagai arahan sebelum sampel buku benar-benar dibuat.

Dalam tulisan ini, data dianalisis secara kuantitatif. Model analisis menggunakan analisis deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran detail terhadap temuan penelitian. Hasilnya membantu peneliti menentukan konten buku, tingkat kesulitan, format, dan bahkan harga buku. Namun, peneliti juga mengirimkan dumi buku setelah dirancang dan mengirimkan beberapa pertanyaan lanjutan sebagai evaluasi inisial yang menjadi materi masukan untuk peneliti dalam memfinalisasi buku untuk kemudian mengimplementasikan buku tersebut di tahapan berikutnya dalam penelitian berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis

Penelitian ini mengumpulkan dua jenis data dari para partisipan yang berfokus pada informasi tentang kebiasaan membaca pelajar dan pengetahuan mereka tentang budaya lokal. Budaya lokal dikhususkan pada pasar-pasar tradisional yang populer di Pontianak yang sekaligus menjadi fokus utama pada buku ini. Pada bagian pertama, penelitian ini menyelidiki seberapa senang dan sering partisipan membaca, buku atau sumber bacaan (cetak atau elektronik) yang disenangi dan sering baca, durasi membaca partisipan, jumlah rata-rata buku dalam sebulan, dan masalah yang para partisipan hadapi ketika membaca. Sebelum mereka mengisi angket daring ini, para partisipan sudah diberitahu bahwa semua pertanyaan dalam angket terkait pada buku atau artikel yang ditulis dalam bahasa Inggris.

Tabel 1 di bawah ini menunjukkan bahwa hampir tiga perempat partisipan yang berstatus mahasiswa tersebut senang membaca dibuktikan dengan persentase sebanyak 74,9% yang mengatakan senang membaca. Namun, angka yang cukup menggembirakan tersebut tidak otomatis merefleksikan jika para partisipan sering membaca. Dari data bisa ditunjukkan bahwa hanya 50,3% atau sekitar setengah dari total partisipan yang sering membaca. Namun jumlah ini pun tidak terlalu mengecewakan karena paling tidak masih lebih dari separuh kawula muda ini yang masih sering melakukan kegiatan baca.

Secara umum, para partisipan bisa disimpulkan senang membaca. Ketika ditanya apakah senang membaca buku, persentase dari 'senang membaca' sedikit berkurang menjadi 64,7%. Di zaman serba digital ini tidak mengherankan jika hasil survey menunjukkan bahwa lebih banyak partisipan yang sering membaca buku dalam bentuk elektronik dibanding cetak, yakni sebanyak 117 dari 187 partisipan atau 62,6%. Adapun bentuk buku yang lebih

senang dibaca ternyata juga elektronik walau perbedaan persentase tidak terlalu signifikan yakni 53,5% untuk buku elektronik dan 46,5% untuk buku cetak.

Tabel 1. Kebiasaan Membaca

Keterangan	Jumlah (org)	Persentase
Senang membaca	140	74,9%
Sering membaca	94	50,3%
Senang membaca buku	121	64,7%
Sering membaca buku cetak	70	37,4%
Sering membaca buku elektronik	117	62,6%
Senang membaca buku cetak	87	46,5%
Senang membaca buku elektronik	100	53,5%

Tabel 2 menunjukkan bahwa novel adalah yang paling sering dibaca oleh mahasiswa dengan persentase 45,5% disusul buku dengan persentase 25,7%. Para partisipan yang sering membaca majalah, jurnal, dan koran secara berturut-turut hanya 2,1%, 1,6%, dan 1,1%. Persentase bacaan lain selain yang disebutkan ternyata cukup tinggi yakni 24,1% yang menandakan keanekaragaman bacaan yang menjadi minat partisipan. Dari table 2 ini bisa disimpulkan bahwa minat partisipan terhadap membaca buku masih cukup baik.

Tabel 2. Bacaan Favorit

Bentuk Bacaan	Jumlah (org)	Persentase
Novel	85	45,5%
Buku	48	25,7%
Majalah	4	2,1%
Jurnal	3	1,6%
Koran	2	1,1%
Lain-lain	45	24,1%
Total	187	100%

Tabel 3 di bawah ini menunjukkan bahwa sebagian besar partisipan membaca antara 0-2 jam (52,4%). Dari 187 mahasiswa yang berpartisipasi dalam survei ini, hanya 17,6% dari mereka membaca dalam lebih dari 2 jam. Dengan durasi seperti ini, partisipan mayoritas (40,6%) mengakui bahwa mereka jarang membaca dalam bahasa Inggris yang ditunjukkan oleh rata-rata jumlah buku yang mereka habiskan dalam sebulan yang hanya 1 dan 23,5% lainnya bahkan tidak sama sekali. Akan tetapi, lebih dari sepertiga dari partisipan (35,8%) masih bisa menyelesaikan 2 hingga lebih dari 3 buku (lihat Tabel 4).

Tabel 3. Lama Membaca

Durasi	Jumlah (org)	Persentase
<1 jam	98	52,4%
1-2 jam	56	29,9%
2-4 jam	15	12%
>4 jams	18	9,6%
Total	187	100%

Tabel 4. Rata-rata Jumlah Buku Bahasa Inggris dalam Sebulan

Jumlah Buku	Jumlah (org)	Persentase
0 buku	44	23,5%
1 buku	76	40,6%
2 buku	33	17,6%
≥3 buku	9	18,2%
Total	187	100%

Ketidaksenangan partisipan dalam membaca buku berbahasa Inggris ditunjukkan jelas dari Tabel 5. 62,5% atau sebanyak 117 partisipan menyatakan bahwa mereka tidak menyukai membaca buku atau sumber bacaan berbahasa Inggris. Hanya 37,4% sisanya yang senang membaca buku berbahasa asing ini.

Tabel 5. Membaca Buku atau Sumber Bacaan Berbahasa Inggris

Keterangan	Jumlah (org)	Persentase
Senang membaca buku/ sumber bacaan berbahasa Inggris	117	62,6%
Tidak senang membaca buku/ sumber bacaan berbahasa Inggris	70	37,4%
Total	187	100%

Data penelitian juga mendokumentasikan masalah yang sering dihadapi siswa ketika membaca buku bahasa Inggris seperti diilustrasikan dalam Tabel 6. Pada pertanyaan ini, para partisipan dapat mencentang lebih dari satu pilihan yang menurut mereka benar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kosakata yang sulit merupakan tantangan utama bagi partisipan (58%). Sisanya mengungkapkan bahwa kendala akademik dan kurangnya motivasi merupakan factor-faktor yang cukup signifikan dalam menghambat mereka membaca buku berbahasa Inggris dengan persentase 18,7% dan 12,3% secara berturut-turut. Hanya sekitar 4,8% partisipan yang mengungkapkan bahwa buku berbahasa Inggris biasanya tidak menarik sehingga mereka tidak punya alasan yang kuat untuk membaca buku. Persentase yang sama juga diperoleh dari jumlah mahasiswa yang beranggapan bahwa buku

dan bacaan lain berbahasa Inggris susah didapat. Hanya 1 orang (0,5%) yang menjadikan bacaan buku terlalu panjang sebagai alasan penghambat membaca sumber berbahasa Inggris.

Tabel 6. Hambatan dalam Membaca Buku Berbahasa Inggris

Hambatan Membaca	Jumlah (org)	Persentase
Buku tidak menarik	9	4,8%
Terlalu banyak kosakata sulit	110	58,8%
Kurang motivasi	23	12,3%
Susah mendapatkan buku dan bacaan lain dalam bahasa Inggris	9	4,8%
Buku terlalu panjang	1	0,5%
Sibuk dengan tugas kuliah atau aktifitas lain	35	18,7%

Pada seksi berikutnya, para partisipan ditanyai tentang pengalaman mereka dalam membaca buku yang berisi informasi kebudayaan. Selain itu, mereka ditanyai pasar mana yang mereka ketahui di Kota Pontianak, Kalimantan Barat. Mereka juga ditanyai seandainya mereka menjadi calon pelanggan buku yang akan dirancang, informasi apa yang ingin mereka baca di buku ini dan pada harga berapa mereka mampu untuk membeli buku ini.

Tabel 7 di bawah ini menekankan bahwa sekitar tiga perempat (75,4%) partisipan pernah menemukan dan membaca buku yang berisi konten lokal dari provinsi Kalimantan Barat; 16,6% dari partisipan mengatakan bahkan mereka tidak dapat mengingat jika mereka pernah membaca buku seperti itu. Mereka yang belum pernah membaca buku tersebut hanya mencapai 8%. Hal tersebut mengisyaratkan bahwa masa depan buku berkebudayaan lokal masih cukup cerah sehingga peneliti semakin bersemangat untuk menyusun buku bacaan ekstensif bertema kebudayaan lokal ini.

Tabel 7. Pengalaman Membaca Buku Berisi Kebudayaan Lokal

Pilihan	Jumlah (org)	Persentase
Pernah	141	75,4%
Tidak Pernah	15	8%
Lupa	31	16,6%
Total	187	100%

Sementara itu, pertanyaan berikutnya menyelidiki tentang pasar-pasar tradisional yang populer yang mereka ketahui selama ini di kota tinggal mereka, Pontianak. Partisipan dapat menyebutkan lebih dari satu pasar (Tabel 8). Setelah melakukan observasi terhadap pasar-pasar tradisional di Pontianak, peneliti mengambil tiga belas pasar yang cukup terkenal di kota ini dan menjadi tempat favorit belanja masyarakat sekitar.

Dari 13 pasar tradisional yang ada, pasar Flamboyan dianggap pasar yang paling populer di antara partisipan karena hampir sepertiga dari mereka menyebutkannya, yakni sebanyak 58 orang atau 31%. Sesuai fakta yang tercantum di buku 'Popular Traditional Markets in Pontianak: A Guide Book for Learning English in Pontianak' bahwa pasar ini merupakan pasar terbesar dan menyediakan kebutuhan terlengkap di Pontianak. Tak mengherankan jika pasar ini menempati pasar terpopuler menurut para partisipan.

Pasar-pasar tradisional populer berikutnya yang menempati urutan ketiga sampai keenam secara berturut-turut adalah pasar Tengah, pasar Pagi Sepakat, pasar Kemuning, pasar Sudirman, dan pasar Dahlia dengan persentase masing-masing 19,3%, 13,9%, 11,8%, 6,4%, dan 5,9%. Adapun tujuh sisanya nampaknya tidak begitu populer bagi para mahasiswa ditunjukkan dengan persentase yang rendah. Dua diantaranya mendapatkan persentase yang sama (1,6%) yakni pasar Teratai dan pasar Rakyat Perbatasan. Dua pasar dengan persentase terendah yakni pasar Pagi Purnama dan pasar Parit Besar juga memiliki angka yang sama, 0,5%. Tiga pasar lainnya mendapatkan persentase sebanyak 3,7%, 2,7%, dan 1,1%.

Tabel 8. Pasar Tradisional Populer

No	Pasar Tradisional	Jumlah (org)	Persentase
1	Pasar Flamboyan	58	31%
2	Pasar Tengah	36	19,3%
3	Pasar Pagi Sepakat	26	13,9%
4	Pasar Kemuning	22	11,8%
5	Pasar Sudirman	12	6,4%
6	Pasar Dahlia	11	5,9%
7	Pasar Sore Ampera	7	3,7%
8	Pasar Puring	5	2,7%
9	Pasar Teratai	3	1,6%
10	Pasar Rakyat Perbatasan	3	1,6%
11	Pasar Melati	2	1,1%
12	Pasar Pagi Purnama	1	0,5%
13	Pasar Parit Besar	1	0,5%

Lebih dari separuh partisipan pernah mengunjungi pasar tradisional walaupun tidak sering seperti ditunjukkan dalam Table 9. Sebanyak 66,8% pernah berbelanja atau sekedar singgah ke pasar-pasar tradisional ini, namun hanya 13,4% yang sering, sedangkan 19,8% sisanya belum pernah menjejakkan kaki ke pasar tradisional manapun di kota ini.

Tabel 9. Pengalaman Pergi ke Pasar Tradisional

Pilihan	Jumlah (org)	Persentase
Pernah	125	66,8%
Tidak Pernah	37	19,8%
Sering	25	13,4%
Total	187	100%

Ketika ditanya ketertarikan untuk membaca buku berbahasa Inggris yang membahas pasar tradisional seperti ditunjukkan di Tabel 10, respon positif diperoleh dari hampir seluruh partisipan, tepatnya sebanyak 177 orang atau 94,7%. Sekitar setengahnya atau 50,3% sudah pasti tertarik untuk membaca buku dengan topik tersebut, sedangkan 44,4% menyatakan kemungkinan atas ketertarikan membaca buku berbahasa asing dengan konteks lokal tersebut. Hanya 10 orang atau 5,3 persen yang menyatakan tidak tertarik untuk membaca buku ajar berbahasa Inggris bertemakan pasar tradisional.

Tabel 10. Ketertarikan terhadap Buku Berbahasa Inggris dengan Tema Pasar Tradisional

Pilihan	Jumlah (org)	Persentase
Ya	94	66,8%
Mungkin	94	50,3%
Tidak	25	13,4%
Total	187	100%

Ketika ditanya tentang aspek-aspek yang ingin diketahui partisipan dari buku tersebut, mereka memberikan tanggapan positif seperti pada Tabel 11. Dalam pertanyaan ini, mereka dapat memberikan centang pada lebih dari satu opsi. Lebih dari setengah jumlah partisipan sangat ingin membaca keunikan dari setiap pasar. Nampaknya mereka (55,1%) sangat ingin mengetahui apa saja hal yang membuat setiap pasar berbeda dari yang lainnya. Hal kedua yang ingin diketahui oleh para partisipan tentang pasar-pasar tradisional adalah barang-barang kebutuhan apa saja yang dijual. Sebanyak 37,4% menganggap aspek ini perlu dibahas dalam buku ini. Dua aspek lainnya yang perlu untuk dicantumkan dalam buku adalah tahun pasar-pasar ini berdiri (5,9%) dan lokasi (1,6%).

Tabel 11. Elemen Buku

Jenis elemen	Jumlah (org)	Persentase
Keunikan	103	55,1%
Barang-barang kebutuhan yang dijual	70	37,4%
Tahun berdiri	11	5,9%
Lokasi	3	1,6%
Total	187	100%

Tahap Perancangan

Hasil dalam tahap analisis memandu peneliti dalam proses perencanaan desain buku. Misalnya, data tentang kebiasaan membaca partisipan memudahkan peneliti dalam menentukan tingkat kesulitan buku. Mayoritas partisipan berkomentar bahwa kosakata adalah hambatan utama mereka ketika membaca dalam bahasa Inggris. Jika pembelajar memiliki kekurangan kosakata, mereka merasa kesulitan memahami teks secara utuh. Kemudian, mayoritas partisipan yang lebih sering dan senang membaca buku dalam bentuk elektronik menjadi pertimbangan tersendiri juga bagi peneliti untuk memungkinkan akses *E-book* atau buku elektronik bagi target pembaca di kemudian hari selain dalam bentuk cetak.

Mengingat buku ini dirancang untuk tujuan membaca ekstensif, penggunaan kosakata harus ditetapkan pada tingkat yang dapat dipahami oleh mahasiswa untuk memkasimalkan input yang diperoleh dari bacaan. Day *et al.* (2016) mengingatkan bahwa salah satu karakteristik dari membaca ekstensif adalah bahwa partisipan didik membaca pada level atau di bawah level mereka saat ini. Hasil survey tentang seberapa senang para mahasiswa tersebut membaca sumber bacaan berbahasa Inggris menyatakan lebih dari separuh mereka tidak menyenangi dan menjadikan kosakata menjadi kendala utama dalam memahami bacaan berbahasa Internasional ini. Dengan demikian, tidak berlebihan jika disimpulkan bahwa level kecakapan berbahasa Inggris mereka relatif rendah. Untuk membantu mereka, peneliti yang merangkap penulis juga menyediakan glosarium di setiap halaman sehingga membantu mereka menemukan makna kosakata-kosakata yang sulit.

Selain menyesuaikan tingkat kesulitan, hal-hal lain juga diupayakan agar membuat buku ini dapat dipahami oleh para pembacanya. Seperti yang dikemukakan Xie (2017), kurangnya konten kearifan lokal menjadi masalah utama di kalangan pelajar Asia sehingga membuat partisipan didik harus bersusah payah untuk memahami teks dari budaya sosial yang berbeda. Untuk mengakomodasi hal ini, peneliti telah menanyakan para partisipan

tentang beberapa pasar tradisional populer di lingkungan mereka, selain memperolehnya dari hasil observasi pada masyarakat di kecamatan-kecamatan tempat pasar-pasar tersebut berlokasi. Abdaleel & Sesa (2014) membahas tentang pengalaman pelajar sebelumnya (*prior knowledge*) tentang sebuah topik mampu mengaktifkan *schemata* mereka dan dengan demikian mampu memfasilitasi mereka untuk lebih memahami teks.

Ketika kosakata ditetapkan pada tingkatan yang sesuai dengan level mahasiswa dan konten yang digunakan telah merangsang pengetahuan terdahulu dari pembelajar, kita selayaknya dapat berharap bahwa mereka akan mampu menikmati buku yang mereka baca. Begitu mereka menikmati bacaannya, maka hal tersebut bagus untuk melatih kecepatan membaca mereka. He (2014) mengklaim bahwa program ini dapat meningkatkan kecepatan membaca siswa. Dengan demikian, kita dapat berharap bahwa lebih banyak buku dapat dihabiskan dalam sebulan daripada buku 0-1 seperti yang disebutkan dalam Tabel 4.

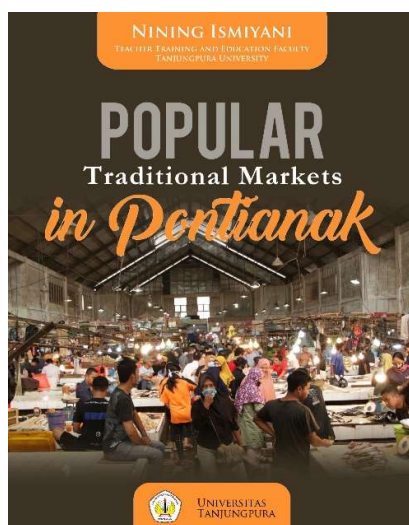
Terakhir, tata letak (*layout*) buku ini dibuat dari kombinasi gambar-gambar berwarna yang diambil dari penampakan alami pasar-pasar yang ada di Pontianak sesuai konteks lokal yang menjadi tema buku ini dengan pengaturan yang dibuat semenarik mungkin seperti ditunjukkan pada gambar 1. Peneliti cukup memberikan perhatian yang seksama pada aspek ini dan memasukkan saran-saran yang disebutkan oleh partisipan dalam Tabel 11. Peneliti memperkenalkan pembaca dengan keunikan pasar, barang-barang kebutuhan yang dijual, tahun berdiri, dan lokasi. Buku ini juga membagikan tambahan-tambahan informasi yang sekiranya membuat buku ini lebih dekat dengan kehidupan pembaca seperti waktu buka tutup pasar dan pasar dengan harga yang cenderung murah.



Gambar 1 Layout halaman isi

Tahap Pengembangan

Tahap ini adalah tahap ketiga model ADDIE dan merupakan yang terakhir dari makalah ini. Pada tahap ini, peneliti mulai memproduksi buku yang sebenarnya. Buku tersebut disunting dengan hati-hati menggunakan perangkat lunak khusus untuk mengedit buku, yang disebut Adobe InDesign.



Gambar 2 Halaman depan Buku

Pada tahap ini, Peneliti mencoba membantu partisipan didik memvisualisasikan bentuk tanaman melalui gambar-gambar yang representatif. Dalam proses pemilihan, gambar harus memenuhi unsur/kriteria tertentu seperti "menyenangkan mata dan mencerminkan integritas visual" (Gunaydin, S., & Karamete, 2016, p. 118). Gambaran nyata dari penduduk lokal seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3 diharapkan dapat membangun konteks yang lebih asli sehingga membuat pembaca merasa sedang berinteraksi dengan penduduk asli. Hal ini juga merupakan salah satu kelebihan dari buku *extensive reading* yang menjadi objek penelitian ini.



Gambar 3. Pasar Teratai

Setelah Tahap Pengembangan ini, peneliti akan melakukan dua tahap terakhir yakni pelaksanaan dan evaluasi (*Implementation and Evaluation*) yang akan menjadi topik riset berikutnya demi penyempurnaan buku yang telah dirancang ini. Setelah *layout* buku lengkap, peneliti akan mengirimkan dumi dalam bentuk elektronik tersebut ke para

partisipan dan meminta umpan balik sebagai tahap akhir evaluasi atas buku yang telah dibuat dengan skala linear.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa mayoritas partisipan belum memiliki kemampuan bahasa Inggris yang baik dan kurangnya budaya membaca, terutama bacaan berbahasa Inggris. Dalam Penelitian ini, beberapa informasi budaya di lingkungan mahasiswa yang menjadi partisipan penelitian ini juga digali untuk memperkaya sumber referensi yang digunakan dalam memkonstruksi buku ini. Informasi budaya yang diperoleh dapat menjadi fasilitator untuk mengaktifkan pengetahuan sebelumnya (*prior knowledge*) yang dapat membantu para mahasiswa maupun pembaca lainnya dalam memahami teks dengan lebih baik. Selain itu, informasi budaya dapat membantu budaya lokal agar tetap hadir ditengah-tengah serangan pengaruh global. Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan tentunya. Pertama, penelitian ini tidak melibatkan partisipan dalam jumlah yang besar sehingga data atau hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasi untuk pelajar lain di seluruh Indonesia. Selain itu, karena keterbatasan ruang gerak dan waktu, penelitian ini masih menggunakan tiga tahap pertama model ADDIE sehingga bisa dikatakan belum komprehensif. Hasil yang lebih komprehensif nampaknya bisa disimpulkan ketika semua tahap telah selesai. Hal ini merupakan ‘PR’ bagi peneliti sebagai rancangan berikutnya di masa yang akan datang. Terakhir, penelitian ini menerima saran dan umpan balik untuk perbaikan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdelaal, N. M., & Sase, A. S. 2014. Relationship between Prior Knowledge and Reading Comprehension. *Advances in Language and Literary Studies*, 5(6), 125–131.
<https://eric.ed.gov/?id=EJ1128860>
- Aldoobie, N. 2015. ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6). http://www.aijernet.com/journals/Vol_5_No_6_December_2015/10.pdf
- Day, R., Prentice, N. et al. 2016. *Extensive Reading, revised edition – Into the Classroom*. Oxford University Press.
- Gunaydin, S., & Karamete, A. 2016. Material Development to Raise Awareness of Using Smart Boards: An Example Design and Development Research. *European Journal of Contemporary Education*, 15(1), 114–122. <https://doi.org/10.13187/ejced.2016.15.114>
- He, M. (2014). Does Extensive Reading Promote Reading Speed? *Reading*, 14(1).
<http://www.readingmatrix.com/files/1-16541dh4.pdf>
- Ismiyani, N. (2020). The perception of Educators for Gamification approach: The effectiveness of Kahoot in Teaching English. *Asian EFL Journal*, 27(3.2), 219–236.
<https://www.asian-efl-journal.com/?s=nining+ismiyani>
- Ismiyani, N. (2021a). The Future of Nonnative Teachers of English. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 4532–4540.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1243>
- Ismiyani, N. (2021b). Who Owns English ? : Interviews to the Indonesians. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2232–2239. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.570>
- Javed, M., Eng, L. S., & Mohamed, A. R. (2015). Developing reading comprehension modules to facilitate reading comprehension among malaysian secondary school ESL students. *International Journal of Instruction*, 8(2), 139–154.
<https://doi.org/10.12973/iji.2015.8211a>
- Muslich, M. (2010). *Text Book Writing* (Ar-Ruzz Me).
- Nurfatuhayah. (2017). Learning materials development on descriptive texts based on local culture as learning at junior high school. *International Research Journal of Engineering, IT & Scientific Research*, 3(6), 39–55. <https://sloap.org/journals/index.php/irjis/article/view/9>
- Rena. (2014). Pengaruh Buku Penunjang Sebagai Sumber Belajar terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di Madrasah Aliyah Alkhairaat Tondo Palu. *E Journal Geo-Tadulako UNTAD*.
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/13549>

Tomlinson, B. (2011). Introduction: Principles and procedures of materials development.

Materials Development in Language Teaching, 2011, 1–31.

http://assets.cambridge.org/97805217/62854/excerpt/9780521762854_excerpt.pdf

Xie, X. (2017). the Influence of Schema Theory on Foreign. *The English Teacher*, XXXIV,

67–75.

<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.568.4106&rep=rep1&type=pdf>

**PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF DI PROGRAM SARJANA UNTUK
MEMENUHI TUNTUTAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR-KAMPUS
MERDEKA**

Antonius Totok Priyadi

FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

antonius.totok.priyadi@fkip.untan.ac.id

ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimanakah ruang lingkup pembelajaran menulis kreatif di program Sarjana untuk memenuhi tuntutan kurikulum MBKM? (2) Bagaimanakah tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran menulis kreatif di program Sarjana untuk memenuhi tuntutan kurikulum MBKM? (3) Bagaimanakah metode yang digunakan dalam pembelajaran menulis kreatif di program Sarjana untuk memenuhi tuntutan kurikulum MBKM? (4) Bagaimanakah media yang digunakan dalam pembelajaran menulis kreatif di program Sarjana untuk memenuhi tuntutan kurikulum MBKM? (5) Bagaimanakah penilaian pembelajaran menulis kreatif di program Sarjana untuk memenuhi tuntutan kurikulum MBKM? Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Teknik yang digunakan adalah studi dokumenter. Alat pengumpulan data berupa kartu pencatat. Teknik analisis data berupa teknik analisis isi teks. Adapun hasilnya sebagai berikut: (1) Ruang lingkup pembelajaran menulis kreatif sangatlah luas, peneliti membatasi pada dua aspek yaitu menulis puisi dan menulis cerita pendek. (2) Tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran menulis puisi dan cerpen adalah mahasiswa mampu menulis puisi dan cerita pendek. (3) Metode yang efektif dalam pembelajaran menulis puisi dan cerpen adalah metode latihan dan metode bengkel sastra. (4) Media yang digunakan dalam pembelajaran PPT, video/youtube. (5) Penilaian dalam pembelajaran menulis kreatif: portofolio.

Kata kunci: pembelajaran, menulis, kreatif.

ABSTRACT

The formulation of the problem in this study are: (1) What is the scope of Learning of Creative Writings in the Bachelor Program in order to meet the demands of the MBKM curriculum? (2) What are the objectives which need to be achieved in Learning of Creative Writings in the Bachelor Program in order to meet the demands of the MBKM curriculum? (3) What is the method in Learning of Creative Writings in the Bachelor Program which should be used in order to meet the demands of the MBKM curriculum? (4) What are the media used in Learning of Creative Writings in the Bachelor Program in order to meet the demands of the MBKM curriculum? (5) How is the assessment Learning of Creative Writings in the Bachelor Program in order to meet the demands of the MBKM curriculum? The method used in this research is descriptive method. The technique used is a documentary study. The data collection tool which is used in this research is recording card. The data analysis technique is textual content analysis. The results are as follows: (1) The scope of Learning of Creative Writings is very vast, the researcher limits it into two aspects: Poetry Writing and Short Story Writing. (2) The objective which need to be achieved in Learning of Poetry Writing and Learning of Short Story Writing is that students are able to write poetry and short stories. (3) The effective method in Learning of Poetry Writing and Short Story Writing are training method and literary workshop method. (4) The media used in this learning are PPTs, video/youtube. (5) Assessment in Learning of Creative Writings: portfolio.

Key words: learning, writing, creative.

PENDAHULUAN

Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan konsep yang dikemukakan oleh Nadiem Makarim. Menurut Nadiem Makarim, tugas Perguruan Tinggi meliputi: (1) Mencetak manusia unggul pemimpin masa depan (mahasiswa merupakan calon pemimpin masa depan); (2) Melaksanakan pembelajaran dan mencetak mahasiswa yang berkarakter, berkompetensi, dan memiliki kesuksesan; (3) Memastikan bahwa keputusan mengenai dosen, anggaran, regulasi, kelembagaan harus dikaitkan dampaknya kepada mahasiswa.

Konsep Nadiem Makarim menjadi dasar bagi semua kaprodi Pendidikan Bahasa Indonesia seluruh Indonesia untuk melaksanakan lokakarya nasional pada tanggal 22 Agustus 2020. Lokakarya yang diselenggarakan di Universitas Negeri Jakarta tersebut menghasilkan beberapa keputusan antara lain profil lulusan Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia: (1) Pendidik Bahasa dan Sastra Indonesia; (2) Peneliti bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dan (3) Wirausahawan bidang Bahasa dan Sastra Indonesia dan pengajarannya. Tentu di belakangnya ditambahkan berkarakter, berkompetensi, dan memiliki kesuksesan, sebagaimana diharapkan oleh Nadiem Makarim. Singkatnya, alumni dari prodi Pendidikan Bahasa Indonesia hendaknya bisa menjadi pendidik, peneliti, dan atau wirausahawan bidang Bahasa dan sastra Indonesia serta pembelajarannya yang berkarakter, berkompetensi, dan memiliki kesuksesan.

Agar dapat menghasilkan lulusan yang bisa menjadi pendidik, peneliti, wirausahawan dalam bidang bahasa, sastra Indonesia, dan pembelajaran yang berkarakter, berkompetensi, dan memiliki kesuksesan, maka prodi Pendidikan Bahasa Indonesia perlu merancang Kurikulum agar profil lulusan dapat tercapai. Ada banyak mata kuliah yang dapat diajarkan kepada mahasiswa satu diantaranya adalah mata kuliah Menulis Kreatif.

Dari sebab itu, rumusan masalah dalam tulisan ini adalah : Bagaimanakah ruang lingkup, tujuan yang akan dicapai, metode, media, dan penilaian pembelajaran menulis kreatif di program Sarjana untuk memenuhi tuntutan kurikulum MBKM?

Tujuannya: Mendeskripsikan ruang lingkup, tujuan yang akan dicapai, metode, media, dan penilaian pembelajaran menulis kreatif di program Sarjana untuk memenuhi tuntutan kurikulum MBKM

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang didasarkan pada studi pustaka. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif analitis. Maksudnya berdasarkan data yang tersedia, penulis analisis dan kemudian dilaporkan hasilnya dengan cara menguraikan atau

mendesripsikan. Datanya berupa dokumen sejumlah literatur tentang pembelajaran menulis puisi dan menulis cerpen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik studi dokumenter sedangkan alatnya berupa kartu pencatat. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis isi teks.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ruang Lingkup Pembelajaran Menulis Kreatif di Program Sarjana untuk Memenuhi Tuntutan Kurikulum MBKM

Ada beberapa materi pembelajaran yang dapat diajarkan dalam mata kuliah Menulis Kreatif seperti menulis puisi, cerpen, naskah drama, naskah *stand up comedy*, dll. Dalam tulisan ini, penulis membatasi pada penulisan puisi dan penulisan cerpen.

a. Menulis Puisi

Puisi merupakan karya sastra yang bahannya berupa bahasa dan diolah secara istimewa. Menurut Waluyo (1987), karakteristik puisi adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam puisi terjadi pengkonsentrasian atau pemadatan segala unsur kekuatan Bahasa;
- 2) Dalam penyusunannya, unsur-unsur bahasa itu dirapikan, diperbagus, diatur sebaik-baiknya dengan memperhatikan irama dan bunyi;
- 3) Puisi adalah ungkapan pikiran dan perasaan penyair yang berdasarkan mood atau pengalaman jiwa dan bersifat imajinatif;
- 4) Bahasa yang digunakan bersifat konotatif; hal ini ditandai dengan kata konkret lewat pengimajinasian, perlambangan, dan pengiasan, atau dengan kata lain dengan kata konkret dan Bahasa figuratif;
- 5) Bentuk fisik dan bentuk batin puisi merupakan kesatuan yang bulat dan utuh menyaturaga tidak dapat dipisahkan dan merupakan kesatuan yang padu. Bentuk fisik dan bentuk batin itu dapat ditelaah unsur-unsurnya hanya dalam kaitannya dengan keseluruhan. Unsur-unsur itu hanyalah berarti dalam totalitasnya dengan keseluruhannya (h.25).

Berdasarkan karakteristik di atas terlihat bahwa puisi dibangun dari dua unsur yaitu hakikat puisi dan metode puisi. Hal ini senada dengan pendapat I.A. Richard (dalam Situmorang, 1983) bahwa hakikat puisi meliputi (a) *sense*=tema; (b) *feeling*=rasa; (c) *tone*= nada; (d) *intention*= tujuan, amanat. Sedangkan metode puisi terdiri dari (a) *diction*=diksi, pilihan kata; (b) *imagery*=imagi, daya bayang; (c) *the*

concrete word=kata-kata konkret; (d) *figurative language*= pigura Bahasa, gaya bahasa; (e) *rhythm and rime* = irama dan rima (h.12-24).

Dalam pembelajaran menulis puisi, diharapkan mahasiswa dapat menulis puisi yang memenuhi karakteristik puisi dan unsur-unsur puisi sebagaimana dikemukakan di atas. Dalam pembelajaran menulis puisi. Mahasiswa dapat diarahkan untuk dapat menulis puisi dengan tema tertentu dan dapat juga diberikan kebebasan dalam menulis, sesuai dengan keinginannya, agar lebih leluasa dalam berkreativitas.

b. Menulis Cerpen

Menurut Sumardjo (1980) wujud fisik, cerita pendek adalah cerita yang pendek. Cerita pendek dapat dibaca sekali duduk. Panjangnya antara 500 – 5000 kata sehingga dapat dibaca kurang dari 10 menit (h. 13). Sejalan dengan pendapat Sumardjo adalah pendapat Thahar (1999). Menurut Thahar, karena pendeknya maka jalannya peristiwa lebih padat. Di dalam cerpen hanya ditemukan satu peristiwa (h. 9).

Cerpen merupakan karya fiksi, cerita rekaan. Menurut Culler (1977), cerita rekaan merupakan sebuah sistem. Sebagai sebuah sistem, cerita rekaan mempunyai sub sistem yaitu tema, alur, tokoh. Ketiganya saling berkaitan (dalam Sudjiman, 1992, h. 11). Selain tema, alur, dan tokoh, cerita juga dibangun dari tempat, waktu, dan sudut pandang.

Menurut Thahar (1999) dalam menulis cerita pendek ada kiat-kiat yang mesti diperhatikan yaitu (1) Paragraf pertama adalah kunci; (2) Mempertimbangkan pembaca; (3) Menggali suasana; (4) Memperhatikan penggunaan kalimat efektif; (5) Menyertai dengan bumbu-bumbu; (6) Menggerakkan tokoh; (7) Fokus cerita; (8) Sentakan akhir; (9) Menyunting dan (10) Memberi judul (h. 25-66).

Menurut Tasrif (dalam Lubis, 1981) cerita pendek yang lengkap haruslah mempunyai *ingrediensts sbb* : (1) *theme*; (2) *plot, trap atau dramatic conflict*; (3) *character delinecation*; (4) *suspense and foreshadowing*; (5) *immefiscy dan atmosphere*; (6) *point of view dan* (7) *limited focus and unity* (h. 15).

Dalam menulis cerpen, diharapkan mahasiswa dapat menulis cerpen yang memenuhi karakteristik cerpen dan memperhatikan kiat-kiat menulis cerpen sehingga didapatkan hasil yang baik.

Tujuan yang akan Dicapai dalam Pembelajaran Menulis Kreatif di Program Sarjana untuk Memenuhi Tuntutan Kurikulum MBKM

Menurut Priyadi (2019) tujuan pembelajaran sastra pada umumnya (termasuk pembelajaran puisi, cerpen, novel, dll) sebagai berikut: (1) Penguasaan bahasa dan sastra

secara utuh dan sekaligus dapat mengembangkan anak didik dengan penanaman nilai-nilai; (2) Mengembangkan kecerdasan emosional (EQ); (3) Membantu keterampilan berbahasa; (4) Meningkatkan pengetahuan budaya; (5) Mengembangkan cipta dan rasa; (6) Menunjang pembentukan watak.

Bila dikaitkan dengan MBKM, tujuan pembelajaran menulis kreatif (puisi dan cerpen) maka diharapkan mahasiswa mampu menulis puisi dan cerpen. Dengan keberhasilan dalam menulis puisi dan cerpen diharapkan nantinya dapat menjadi pendidik dan peneliti yang berkarakter dan berkopetensi. Selain itu juga dapat menjadi manusia yang berhasil. Dengan kemampuan menulis puisi dan cerpen maka alumni dari prodi Pendidikan Bahasa Indonesia nantinya dapat menulis puisi maupun cerpen yang dapat diterbitkan dan mendapatkan penghasilan. Penyair dan penulis cerpen dapat dijadikan sebagai profesi seperti halnya guru dan peneliti.

Metode yang Digunakan dalam Pembelajaran Menulis Kreatif di Program Sarjana untuk Memenuhi Tuntutan Kurikulum MBKM

Banyak metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis kreatif. Metode-metode yang dimaksud misalnya metode ceramah, metode tanya jawab, dan metode latihan serta metode bengkel sastra.

Metode latihan dan metode bengkel sastra merupakan metode yang efektif dalam pembelajaran menulis puisi maupun cerpen. Mahasiswa diminta untuk berlatih menulis puisi dan menulis cerpen. Berlatih dan berlatih terus menerus di bawah bimbingan dosen sehingga menghasilkan puisi dan cerpen yang berbobot, puisi dan cerpen yang berkualitas, mempunyai nilai jual.

Metode bengkel sastra dimaksudkan sebagai metode bongkar pasang puisi dan cerpen. Mahasiswa diminta untuk menulis puisi dan cerpen. Pada pertemuan berikutnya, mahasiswa diminta untuk membacakan puisi dan cerpen yang dibuatnya. Dosen menyimak dan memberikan catatan-catatan untuk perbaikan. Mahasiswa memperbaiki berdasarkan saran dosen.

Media yang Digunakan dalam Pembelajaran Menulis Kreatif di Program Sarjana untuk Memenuhi Tuntutan Kurikulum MBKM

Media merupakan sarana yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Asosiasi Pendidikan Nasional (dalam Sadiman, dkk, 2010) menyatakan bahwa media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Menurut Sadiman (2010) ada beberapa jenis media yang biasanya digunakan dalam pembelajaran di Indonesia. Media yang dimaksud adalah (1) Media grafis (gambar/foto,

sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, papan flannel, papan bulletin); (2) Media audio (radio, alat perekam pita magnetik, laboratorium Bahasa); (3) Media Proyeksi Diam (film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, permainan dan simulasi).

Dalam pembelajaran menulis kreatif (puisi dan cerpen), media yang digunakan adalah PPT yang ditayangkan via g meet atau zoom dan saat pembelajaran tatap muka dengan ditayangkan via infocus. Selain itu juga sering digunakan video/youtube. Ditayangkan video/youtube dari beberapa tokoh penyair nasional maupun daerah yang sedang membawakan puisi. Kadang ditayangkan juga musikalisasi puisi seperti musikalisasi puisi yang dilakukan oleh Ebiet G. Ade.

Penilaian yang Digunakan dalam Pembelajaran Menulis Kreatif di Program Sarjana untuk Memenuhi Tuntutan Kurikulum MBKM

Menurut Nurgiyantoro (2012) penilaian dalam pembelajaran sastra hendaknya dilakukan dengan lebih menekankan pada tujuan untuk mengungkap kompetensi bersastra peserta didik secara langsung (h. 453-454). Dengan kata lain mahasiswa diharapkan dapat menulis puisi dan menulis cerpen.

Penilaian dilaksanakan dengan menilai portofolio yakni menilai puisi dan cerpen yang telah ditulis oleh mahasiswa. Selanjutnya tentu aspek-aspek puisi seperti metode dan hakikat puisi yang dinilai. Sedangkan aspek yang digunakan sebagai pedoman dalam penilaian cerpen adalah unsur intrinsik cerpen yang telah dibuat oleh mahasiswa.

Mahasiswa juga perlu diberikan hadiah apabila bisa menulis puisi/cerpen yang dimuat di media nasional misalnya dengan memberikan nilai A. Dimuatnya karya mahasiswa di media nasional membuktikan bahwa mahasiswa tersebut mampu untuk menulis puisi/cerpen.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Ruang lingkup pembelajaran menulis kreatif sangatlah luas, peneliti membatasi pada dua aspek yaitu menulis puisi dan menulis cerita pendek. (2) Tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran menulis puisi dan cerpen yaitu mahasiswa mampu menulis puisi dan cerita pendek. (3) Metode yang efektif dalam pembelajaran menulis puisi dan cerpen adalah metode latihan dan metode bengkel sastra. (4) Media yang digunakan dalam pembelajaran PPT, video/youtube. (5) Penilaian dalam pembelajaran menulis kreatif: portofolio.

Saran

Menulis termasuk jenis keterampilan. Untuk itu, supaya mahir dalam menulis puisi dan menulis cerpen disarankan agar sesering mungkin melakukan latihan. Selain itu disarankan juga agar sesering mungkin mengikuti kompetisi penulisan puisi dan penulisan cerpen. Dosen hendaknya memberikan hadiah atau reward untuk mahasiswa yang berhasil menulis puisi atau cerpen di media masa, misalnya dengan memberikan nilai A untuk mata kuliah Menulis Kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, H. D. 2001. *Teaching by Principles*. San Fransisco: Longman.
- Culler, J. 1977. *Structuralist Poetics*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Huda, M. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lubis, M. 1981. *Teknik Mengarang*. Jakarta: Kurnia Esa.
- Nurgiyantoro, B. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BEFE.
- Pradopo, R. D. 1987. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Priyadi, A. T. 2019. *Pembelajaran Sastra*. Pontianak: Fahrana Bahagia Press.
- Priyadi, A. T. 2021. *Muatan Kurikulum Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia agar Menghasilkan Lulusan yang Berkarakter, Berkompetensi, Sukses, dan Berintegritas (Makalah Seminar Nasional)*. Sintang: STKIP Persada Khatulistiwa, 14 September 2021.
- Sadiman, A. S. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Situmorang, B.P. 1981 *Puisi Teori Apresiasi Bentuk dan Struktur*. Flores: Nusa Indah.
- Situmorang, B.P. 1983. *Puisi dan Metodologi Pengajarannya*. Flores: Nusa Indah.
- Sudjiman, P. 1992. *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Sumardjo, J. 1980. *Seluk-Beluk Cerita Pendek*. Bandung: Mitra Kencana.
- Suwandi, S. 2020 *Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar- Kampus Merdeka (Materi Lokakarya)*. Jakarta: Ikapropsi.
- Thahar, H. E. 1999. *Kiat Menulis Cerita Pendek*. Bandung: Angkasa.
- Waluyo, H. J. 1987. *Teori dan Apresiasi Puisi*. Jakarta: Erlangga.

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN ASUHAN KEBIDANAN
NEONATUS UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI KETERAMPILAN
PRAKTIK MAHASISWA AKADEMI KEBIDANAN PANCA BHAKTI**

Lisnawati*

Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Tanjungpura
lisnawati1999pb@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan (1) menciptakan preskripsi tugas belajar keahlian praktik lewat modul pembelajaran asuhan kebidanan neonatus, (2) menciptakan pola desain pembelajaran asuhan kebidanan neonatus lewat modul buat tingkatkan keahlian praktik mahasiswa Akademi Kebidanan, (3) menciptakan profil storyboard desain pesan modul asuhan kebidanan neonatus buat tingkatkan keterampilan praktik mahasiswa Akademi Kebidanan, dan (4) mendeskripsikan keterampilan tugas belajar mahasiswa Akademi Kebidanan setelah memakai modul pembelajaran asuhan kebidanan neonatus. Bentuk penelitian ini adalah riset pengembangan produk yang menciptakan modul pembelajaran asuhan kebidanan neonatus untuk meningkatkan keterampilan praktik mahasiswa Akademi Kebidanan. Hasil riset menunjukkan pengembangan modul memerlukan berbagai tahapan mulai dari: (1) riset pendahuluan, (2) perumusan model, (3) validasi, (4) uji coba terbatas, (5) revisi hasil uji coba perorangan, (6) uji coba kelompok kecil, (7) uji coba lapangan, (8) revisi, (9) penyempurnaan produk akhir. Simpulan yang didapat bahwa pengembangan modul pembelajaran asuhan kebidanan neonatus sangat membantu pengajar dan peserta didik dalam proses pembelajaran secara mandiri untuk tingkatkan keterampilan praktik mahasiswa Akademi Kebidanan.

Kata kunci: Modul Pembelajaran, Asuhan Kebidanan Neonatus, Keterampilan Praktik

ABSTRACT

The purpose of this study is to (1) produce a prescription for learning practical skills through a learning module for neonatal midwifery care (2) produce a learning design pattern for neonatal midwifery care through a module to improve the practical skills of Midwifery Academy Students (3) produce a storyboard profile of the message design for the neonatal midwifery care module to improve the practical skills of Midwifery Academy Students (4) describe the learning task skills of Midwifery Academy Students after using the neonatal midwifery care learning module. The form of this research is product development research that produces a learning module for neonatal midwifery care to improve the practical skills of Midwifery Academy Students. The results showed that the module development required various stages ranging from: (1) preliminary study (2) model formulation (3) validation (4) limited trial (5) revision of individual trial results (6) small group trial (7) field trials (8) revisions (9) final product refinement. The conclusion obtained is that the development of the learning module for neonatal midwifery care is very helpful for teachers and students in the independent learning process to improve the skills of the Midwifery Academy Students.

Keywords: Module, Neonatal Midwifery Care, Practical Skills

PENDAHULUAN

Salah satu media pembelajaran yang umum digunakan yaitu modul. Modul yaitu media pembelajaran yang memiliki keunggulan untuk membelajarkan peserta didik secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain, sehingga dapat mewujudkan pendidikan yang bermutu. Tujuannya adalah memberikan kesempatan peserta didik mempelajari modul pembelajaran dalam satu kesatuan yang utuh. Smaldino (2011:280) menjelaskan keunggulan yang diperoleh dari pembelajaran dengan modul yaitu : (1) Menentukan kecepatan sendiri; (2)Kemasan total: bahwa sebuah modul merupakan paket pengajaran terpadu, individual; (3)Tervalidasi. Bersumber pada informasi di lapangan, terdapat sebagian hambatan yang terjalin ialah partisipan didik belum bisa belajar secara mandiri, peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, keterampilan praktik yang dimiliki peserta didik kurang dalam memberikan Asuhan Kebidanan terutama kepada neonatus (bayi baru lahir hingga dengan umur 28 hari), sumber belajar berbentuk modul yang kurang menarik dan tugas yang padat membuat peserta didik menurun semangat belajarnya, peserta didik tidak mempunyai buku pegangan untuk mata kuliah Asuhan Kebidanan Neonatus.

Suparman (2012:44) menjelaskan bahwa bahan pembelajaran dalam pendekatan pembelajaran mandiri yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh disebut sebagai modul. Didalamnya berisi penataan isi pembelajaran ke dalam suatu format khusus sehingga dapat dipelajari peserta didik. Sedangkan Prastowo (2011:105) menjelaskan modul adalah satuan pembelajaran terkecil perorangan. Bahan pembelajaran disusun dengan tujuan supaya peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja tanpa seorang pendidik (Ibrahim, 2010:1). Peserta didik dapat mengadakan pembelajaran secara mandiri secara aktif dengan tujuan untuk mengatasi masalah dan dilakukan dengan keahlian yang dimiliki (Mudjiman, 2011:1).

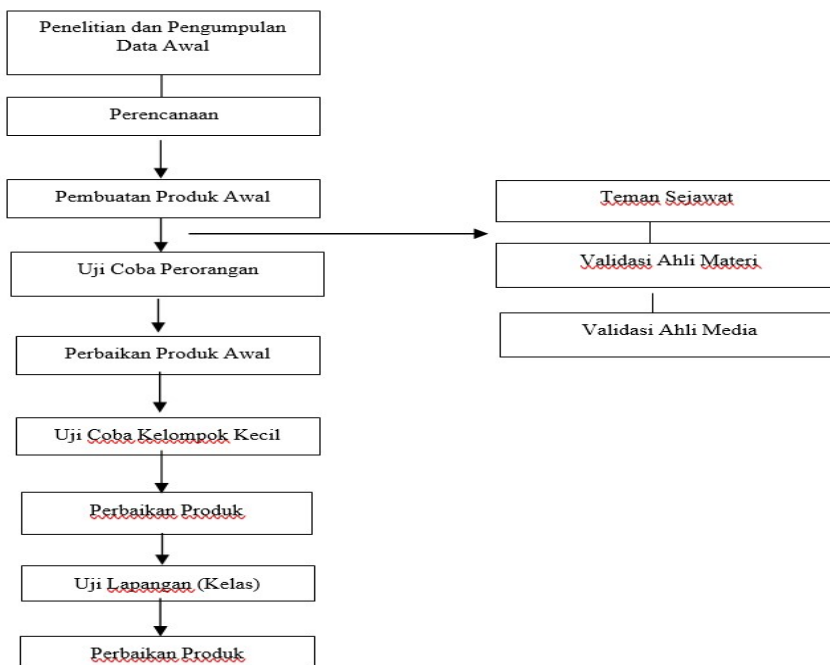
Hasil penelitian dari Muhammad Wahyu Setiyadi, dkk (2017: 102- 112) dalam *Journal Of Educational Science and Technology* Vol. 3, Nomor. 2 dengan judul “ Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, disimpulkan dengan pemakaian modul pembelajaran berbasis saintifik terlaksana dengan baik serta peserta didik ikut serta aktif dalam pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat dilaksanakan kapan saja dan dimana saja tanpa terbatas waktu dan ruang.

Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan preskripsi tugas belajar keahlian praktik melalui modul pembelajaran Asuhan Kebidanan Neonatus pada mahasiswa Akademi Kebidanan Panca Bhakti, menghasilkan pola desain pembelajaran Asuhan Kebidanan

Neonatus lewat modul untuk meningkatkan keterampilan praktik pada mahasiswa Akademi Kebidanan Panca Bhakti, menghasilkan profil storyboard desain pesan modul Asuhan Kebidanan Neonatus untuk meningkatkan keterampilan praktik mahasiswa Akademi Kebidanan Panca Bhakti, dan mendeskripsikan keterampilan tugas belajar mahasiswa Akademi Kebidanan Panca Bhakti setelah menggunakan modul pembelajaran Asuhan Kebidanan Neonatus.

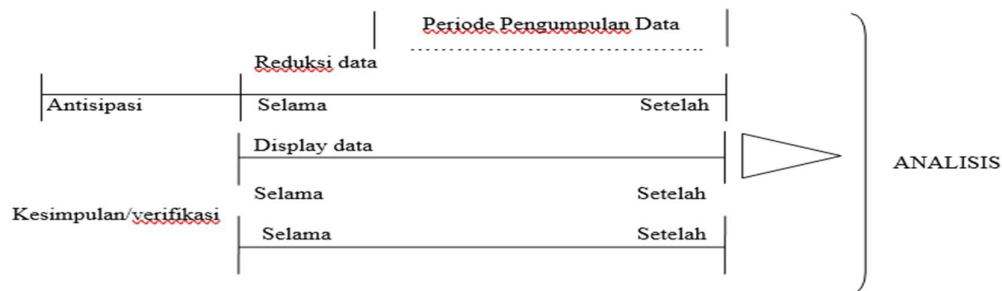
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research And Development* (R & D) dengan pendekatan kualitatif naturalistik. Pendekatan kualitatif naturalistik ialah pendekatan kepada subyek riset dalam keadaan alamiah sebagaimana adanya,tidak dimanipulasi antara peneliti serta subyek riset terletak dalam peran yang sama sebagaimana layaknya hubungan interpersonal secara manusiawi dan kekerabatan, bukan selaku subyek dan obyek (Arikunto, 2012: 12). Model pengembangan modul ini menggunakan model Borg and Gall dengan langkah sebagai berikut: penelitian serta pengumpulan data awal, perencanaan, pembuatan produk awal, uji coba perorangan, perbaikan produk awal, uji coba kelompok kecil, perbaikan hasil ujicoba kelompok kecil, uji lapangan dan penyempurnaan produk akhir.



Gambar 1. Skema Alur Penelitian

Teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner), pengamatan (observasi), wawancara dan dokumentasi. Komponen analisa data (Sugiyono, 2017: 246) sebagai berikut:



Gambar 2. Komponen Analisa Data

Analisis soal bertujuan untuk mengidentifikasi soal-soal yang baik, kurang baik dan soal yang jelek (Sudjana, 2014:147) yang dapat dirumuskan dengan Taraf Kesukaran dan Daya Pembeda. Bilangan yang menampilkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*). Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 s/ d 1,00. Memandang besarnya bilangan indeks ini maka lebih sesuai bila disebut indeks kemudahan bukan sebagai indeks kesukaran, sebab semakin gampang soal itu, semakin besar pula bilangan indeksnya. Tetapi sudah disepakati walaupun semakin tinggi indeksnya menunjukkan soal semakin gampang, namun tetap disebut indeks kesukaran.

Rumus Indeks kesukaran menurut Sudjana (2014: 147) adalah:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = indeks kesukaran

B = jumlah siswa yang menjawab dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

Kriteria indeks kesukaran adalah:

- a. Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar
- b. Soal dengan P 0,30 sampai 0,70 adalah soal sedang
- c. Soal dengan P 0,70 sampai 1,00 adalah soal mudah

Soal yang dinyatakan baik merupakan soal yang tingkat kesukarannya sedang. Tetapi soal yang sangat mudah ataupun sangat sukar tidak berarti tidak boleh digunakan. Soal yang sukar hendaknya jadi suatu tantangan untuk peserta didik yang pandai, sebaliknya soal yang mudah memberikan semangat untuk siswa yang kurang pandai.

Daya pembeda merupakan keahlian soal membedakan antara siswa yang pandai(berkemampuan tinggi) dengan siswa yang berkemampuan rendah. Bila soal bisa dijawab olehsiswa yang berkemampuan tinggi ataupun rendah, hingga soal tersebut tidak baik, sebab tidakmemiliki daya pembeda. Demikian pula bila soal tidak bisa dijawab benar oleh siswa yang berkemampuan besar ataupun rendah. Soal yang baik merupakan soal yang bisa dijawab benaroleh rata- rata siswa. Semua pengikut tes dikelompokkan menjadi 2, kelompok atas(berkemampuan tinggi) dan dasar(berkemampuan rendah).

Menurut Arikunto (2012:228-229) daya pembeda dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{BA - BB}{JA - JB}$$

Keterangan:

D = daya pembeda

JA = banyaknya siswa kelompok atas JB = banyaknya siswa kelompok bawah

BA = jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar BB = jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab benar

Klasifikasi daya pembeda adalah:

- Soal dengan D kurang dari 0,00 sebaiknya soal diganti
- Soal dengan D 0,00 sampai dengan 0,20 adalah jelek
- Soal dengan D 0,20 sampai dengan 0,40 adalah cukup
- Soal dengan D 0,40 sampai dengan 0,70 adalah baik
- Soal dengan D 0,70 sampai dengan 1,20 adalah baik sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan Pengumpulan Data Awal

Setelah dilakukan wawancara dengan pengampu mata kuliah Asuhan Kebidanan Neonatus di Akademi Kebidanan Panca Bhakti, yaitu (a)Peserta didik kurang termotivasi dan mengalami kesulitan dalam mempelajari mata kuliah Asuhan Kebidanan Neonatus, dikarenakan adanya media dan sumber belajar yang kurang menarik, sehingga semangat belajar rendah, (b)Peserta didik mendapatkan materi Asuhan Kebidanan Neonatus lebih banyak dari penjelasan pengajar mata kuliah Asuhan Kebidanan Neonatus, (c)Sumber belajardan bahan ajar belum banyak yang dimiliki oleh peserta didik, hanya menggunakan bahan ajaratau materi yang diberikan oleh pengajar, (d)Pendidik belum menggunakan secara maksimal media dalam pembelajaran mata kuliah Asuhan Kebidanan Neonatus, (e)Peserta

didik belum memiliki modul khusus pembahasan Asuhan Kebidanan Neonatus, (f) Peserta didik memerlukan media pembelajaran berupa modul untuk dapat memahami mata kuliah Asuhan Kebidanan Neonatus ini secara mandiri.

Hasil wawancara dengan peserta didik, yaitu: (a) Mata kuliah Asuhan Kebidanan Neonatus adalah mata kuliah prasyarat yang masih dianggap rumit oleh peserta didik karena berbagai faktor, diantaranya adalah rendahnya motivasi dan minat mereka mempelajari Asuhan Kebidanan Neonatus dan adanya praktik keterampilan yang harus peserta didik kuasai. Hal ini dibuktikan dengan mereka mempelajari Asuhan Kebidanan Neonatus hanya menggunakan handout atau bahan ajar yang diberikan oleh pengajar, (b) Dalam pembelajaran Asuhan Kebidanan Neonatus, tidak ada media khusus yang digunakan. Media yang digunakan adalah ringkasan dari buku dan handout Asuhan Kebidanan Neonatus, (c) Belum ada modul khususnya modul praktik dalam pembelajaran Asuhan Kebidanan Neonatus, (d) Modul khusus praktik sangat diperlukan untuk meningkatkan keterampilan praktik dan menambah literatur peserta didik dan diharapkan membantu peserta didik bisa mempraktikkan dalam memberikan Asuhan Kebidanan Neonatus.

Dari hasil wawancara dan observasi pendahuluan, maka peneliti dapat memulai pengembangan pembuatan modul ini dengan mempertimbangkan beberapa hal, yaitu: (a) Kesulitan peserta didik serta harapan mereka mengikuti pembelajaran Asuhan Kebidanan Neonatus tentang :1) Adaptasi fisiologis yang dialami bayi baru lahir (neonatus) pada kehidupan awal di luar rahim, 2) Mengkaji pertumbuhan daftar riwayat pasien melalui orangtuanya atau keluarganya dan melakukan pemeriksaan fisik pada bayi baru lahir (neonatus), 3) Perawatan tali pusat bayi baru lahir, deteksi dini terhadap kelainan, dan rujukan tepat waktu, 4) Memandikan bayi baru lahir dan mengajari ibu tentang cara memandikan bayinya yang baru lahir. (b) Peserta didik memerlukan modul sebagai sumber belajar dan media pembelajaran mandiri untuk dapat lebih mudah mempelajari Asuhan Kebidanan Neonatus kapan dan dimana saja. (c) Modul praktik yang dibuat adalah materi modul dasar dengan pertimbangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Perencanaan

Rancangan modul Asuhan Kebidanan dengan penyajian materi adaptasi fisiologis pada masa neonatus, mengkaji pertumbuhan daftar riwayat pasien melalui orangtuanya atau keluarganya dan melakukan pemeriksaan fisik pada bayi baru lahir (neonatus), perawatan tali pusat, dan cara memandikan bayi. Dari rancangan materi tersebut, peneliti membuat desain modul yang berisi : (a) Pendahuluan, yang terdiri dari : latar belakang, deskripsi modul (ruang lingkup dan manfaat yang akan diperoleh), standar kompetensi dan kompetensi dasar,

tujuan kegiatan pembelajaran, petunjuk belajar ; (b)Kegiatan Belajar, yang terdiri dari : tujuan pembelajaran, pokok materi, uraian materi, rangkuman, tugas mandiri, evaluasi formatif; (c)Evaluasi Akhir, yang terdiri dari: tes akhir modul (waktu 30 menit), kuis teka-teki silang, dan kunci jawaban.

Dalam pengembangan modul peneliti memperhatikan hal-hal sebagai berikut: (a)Pengguna modul :modul ini diperuntukkan bagi peserta didik Akademi Kebidanan Panca Bhakti semester III; (b)Teori, memperhatikan tahapan dalam penyampaian materi yang meliputi adaptasi fisiologis pada masa neonatus, mengkaji pertumbuhan daftar riwayatpasien melalui orangtuanya atau keluarganya dan melakukan pemeriksaan fisik pada bayi baru lahir (neonatus), perawatan tali pusat, dan cara memandikan bayi; (c)Bahasa, peneliti dalam mengembangkan modul ini menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh pesertadidik semester III; (d)Tampilan modul, peneliti menampilkan modul yang menarik agar peserta didik termotivasi dalam mempelajari modul.

Tabel 1. Saran Dan Perbaikan Dari Teman Sejawat

No.	Sumber Revisi	Jenis revisi / saran
1.	Teman Sejawat 1	1. Perlu dibuat kata pengantar 2. Isi materi sudah baik 3. Variasi soal dibuat lebih menarik lagi
2.	Teman Sejawat 2	1. Secara umum, isi materi sudah sangat baik, namun layout diperbaiki lagi. Antara tulisan dan animasi masih ada yang belumjelas. 2. Contoh soal kurang variatif 3. Perlu melengkapi daftar pustaka sebagai sumber rujukan pembuatan modul

Setelah itu, dilakukan validasi oleh ahli materi yang merupakan pengajar di Akademi Kebidanan Panca Bhakti dan validasi ahli media yang merupakan Direktur Akademi Kebidanan Panca Bhakti. Dari hasil evaluasi dan perbaikan dari ahli materi, didapatkan saran sebagaimana yang tertera pada tabel berikut:

Tabel 2. Saran Dan Perbaikan Dari Ahli Materi dan Ahli Media

No.	Sumber Revisi	Jenis Revisi / Saran

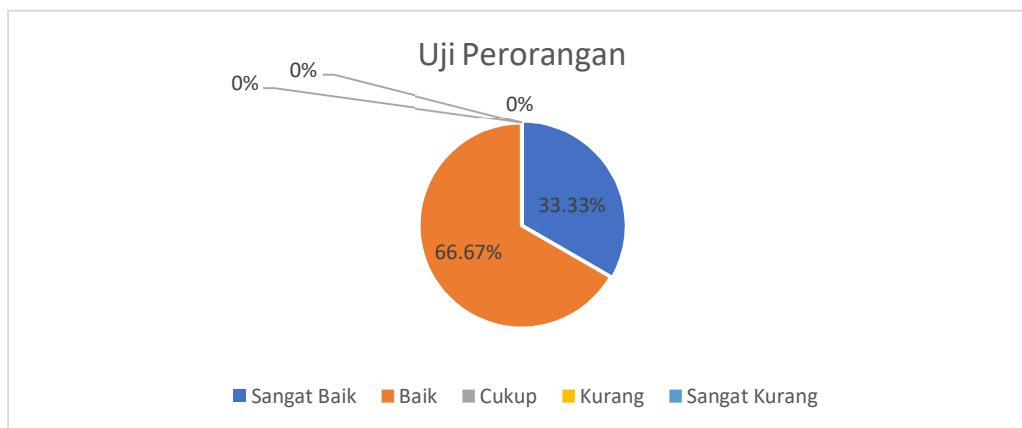
1.	Ahli Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan jenis front yang sedikit bervariasi, namun tidak berlebihan. 2. Menggunakan gambar-gambar yang dapat membantu mahasiswa untuk mempraktekkan dalam memberikan Asuhan Kebidanan Neonatus. 3. Materi yang diberikan harus lebih terstruktur. 4. Test formatif yang diujikan lebih baik menggunakan soal kasus untuk persiapan mahasiswanya mengikuti uji kompetensi
2.	Ahli Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar / animasi yang digunakan jangan ditarik sampai melebar karena akan menyebabkan gambar tersebut menjadi cacat/pecah 2. Penggunaan warna jangan terlalu <i>full colour</i> terutama pada halaman Glosarium.

Bersumber pada penilaian dan anjuran dari pakar materi serta pakar media tersebut, hingga peneliti melaksanakan revisi selaku berikut:(1) memakai tipe front yang lebih bermacam- macam pada modul,(2) menaikkan gambar buat menolong peserta didik dalam memvisualisasikan dan mempraktikkan dalam membagikan Asuhan Kebidanan Neonatus,(3)materi disajikan lebih terstruktur di dalam materi,(4) meningkatkan soal permasalahan di testformatif dalam tiap aktivitas belajar yang terdapat di modul,(5) membetulkan gambar/ animasiyang terdapat di dalam modul supaya lebih nyata,(6) kurangi pemakaian warna yang tidak perlu di Glosarium.

Uji Coba Perorangan

Uji coba awal ini dilakukan dengan mengaitkan 3 orang peserta didik dengan tingkatan keahlian berbeda yaitu rendah, sedang dan pintar. Peserta didik berikutnya membagikan tanggapan terhadap daya tarik tampilan dan materi yang ada di dalam modul dan mengenali tingkatan keterbacaan modul. Sepanjang masauji coba dilakukan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket. Dari hasil wawancara serta angket didapatkan data sebagai berikut:(a) Tentang Tampilan Modul berbentuk sampul modulyang berkata bahwa sampul modul telah baik dan menarik baik dari segi warna ataupun desaincover, kalimat yang digunakan telah memakai bahasa dan uraian yang mudah dipahami, warnadan foto yang digunakan telah bervariasi serta menarik, sehingga mempermudah pemahaman,(b) Tentang Materi: Pendahuluan, ketiga responden berkata kalau dalam pendahuluan mereka telah

memperoleh data yang mencukupi tentang deskripsi modul, prasyarat dan petunjuk pemakaian modul,(c) Kegiatan Belajar: pada Kegiatan Belajar I menimpa menyesuaikan diri fisiologis pada masa neonatus, ketiga responden berkata sudah memperoleh data yang mencukupi. Pada Kegiatan Belajar II mengenai mengkaji perkembangan riwayat kesehatan penderita lewat ibu dan bapaknya ataupun keluarganya dan melaksanakan pengecekan fisik pada balita baru lahir(neonatus), ketiga responden berkata telah memperoleh data yang memadai. Pada Kegiatan Belajar III mengenai perawatan tali pusat, satu responden berkata telah memperoleh data yang memadai, tetapi 2 responden yang belum menguasai mengenai metode melaksanakan perawatan tali pusat pada balita baru lahir(neonatus). Pada Kegiatan Belajar IV mengenai metode memandikan balita, ketiga responden melaporkan telah memperoleh data yang mencukupi,(d) Alat dan Bahan Praktik: ketiga responden berkata kalauperlengkapan dan bahan dalam praktik Asuhan Kebidanan Neonatus dapat dipahami;(e)Rangkuman: ketiga responden berkata kalau tugas membuat rangkuman pada tiap Kegiatan Belajar sangat menolong buat penguatan pemahaman materi, (e) Tugas Mandiri: ketigaresponden berkata bahwa tugas mandiri bisa dikerjakan dengan baik, sebab sudah dipaparkan sebelumnya, (f) Tentang Tingkat Keterbacaan Modul: secara totalitas, ketiga responden berkata kalau mereka tidak mengalami kesulitan dalam menguasai modul pada materi, sebab uraiannya mudah dimengerti dan disertai dokumentasi yang menarik. Tentang Pemakaian Modul: secara totalitas, ketiga responden menjelaskan bhawa modul dapat digunakan kapan dan dimana saja.



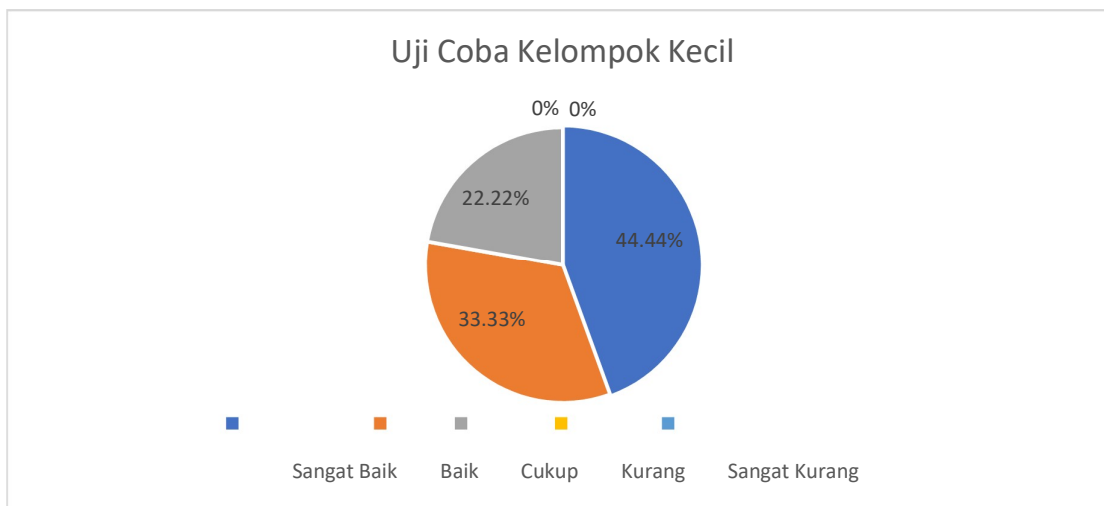
Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil ini dilakukan dengan mengikutkan sertakan 3 kelompok, tiap-kelompok terdiri dari 3 orang peserta didik semester III dengan tingkatan kemampuan berbeda, yaitu rendah, sedang dan pintar sesuai arahan pengajar mata kuliah Asuhan

Kebidanan Neonatus. Uji coba ini dilakukan dengan membagikan modul kepada tiap kelompok dan diharapkan tiap kelompok untuk berdiskusi dalam melaksanakan tugas belajar yang terdapat pada modul tersebut.

Tiap kelompok berikutnya membagikan tanggapan terhadap daya tarik tampilan dan materi yang ada di dalam modul dan mengenali tingkatan keterbacaan modul. Sepanjang uji coba diadakan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket pada masing-masing kelompok. Dari hasil wawancara dan angket didapatkan data sebagai berikut: ((a) Tentang Tampilan Modul (sampul modul) ialah ketiga kelompok menjelaskan sampul modul telah baik dan menarik, baik dari segi warna ataupun desain gambar. Setelah itu gambar yang ditampilkan sangat menarik dan tiap gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi ataupun Kegiatan Belajar yang terdapat di modul, kalimat yang digunakan pada modul sederhana serta mudah dimengerti, sehingga penjelasan yang diberikan sangat mudah dipahami oleh seluruh peserta didik pada kelompok tersebut, dari segi warna dan gambar ketiga kelompok menjelaskan warna dan gambar yang digunakan sudah bervariasi dan menarik, sehingga mempermudah pemahaman, (b) Tentang Materi berbentuk pendahuluan yaitu ketiga kelompok mengatakan bahwa dalam pendahuluan mereka telah memperoleh data yang mencukupi tentang deskripsi modul dan petunjuk belajar; Kegiatan Belajar yaitu Kegiatan Belajar I mengenai adaptasi fisiologis pada masa neonatus, ketiga kelompok menjelaskan telah memperoleh data yang akurat. Pada Kegiatan Belajar II mengenai mengkaji perkembangan catatan riwayat penderita lewat ibu dan bapaknya ataupun keluarganya dan melaksanakan pengecekan fisik pada balita baru lahir (neonatus), ketiga kelompok menjelaskan telah memperoleh data mencukupi. Pada Kegiatan Belajar III mengenai perawatan tali pusat, ketiga kelompok berkata kalau materi yang diinformasikan telah jelas serta mudah dimengerti. Pada Kegiatan Belajar IV mengenai metode memandikan balita, ketiga kelompok berkata telah memperoleh data yang jelas serta mencukupi; (c) Perlengkapan serta bahan praktik dimana ketiga kelompok mengatakan bahwa perlengkapan dan bahan praktik yang ditampilkan memberikan data yang jelas serta mencukupi; Rangkuman yaitu ketiga kelompok melaporkan kalau tugas membuat rangkuman pada tiap Kegiatan Belajar sangat menolong mengingat kembali ke materi yang dipelajari; Tugas Mandiri dimana pada Kegiatan Belajar III, 2 kelompok merasakan kesulitan dalam menuntaskan tugas mandiri yang terdapat di modul, sebaliknya satu kelompok dapat menuntaskan tugas mandiri yang terdapat di materi dengan melihat contoh soal. Tetapi pada Kegiatan Belajar yang lain, ketiga kelompok melaporkan bahwa tugas mandiri bisa dikerjakan dengan baik, karena sudah diberikan contoh soal tadinya; (d) Tentang Tingkatan

Keterbacaan Modul ialah pada Kegiatan Belajar III, ketiga kelompok berkata butuh terdapat akumulasi kalimat penjelasan lebih lanjut supaya lebih menguasai metode perawatan tali pusat. Ketiga kelompok menjelaskan kalau mereka tidak hadapi kesusahan dalam menguasai materi pada modul, sebab uraian di modul telah disertai warna, huruf serta foto yang bermacam-macam; (d) Tentang Pemakaian Materi ialah ketiga kelompok menjelaskan bahwa modul dapat digunakan kapan serta dimana saja. Tetapi masih ada peserta didik yang malas membacanya. Ketiga kelompok pula menjelaskan modul dapat digunakan dalam belajar kelompok. Ketiga kelompok menjelaskan kalau modul dapat digunakan untuk berdiskusi dalam belajar kelompok.



Uji Lapangan

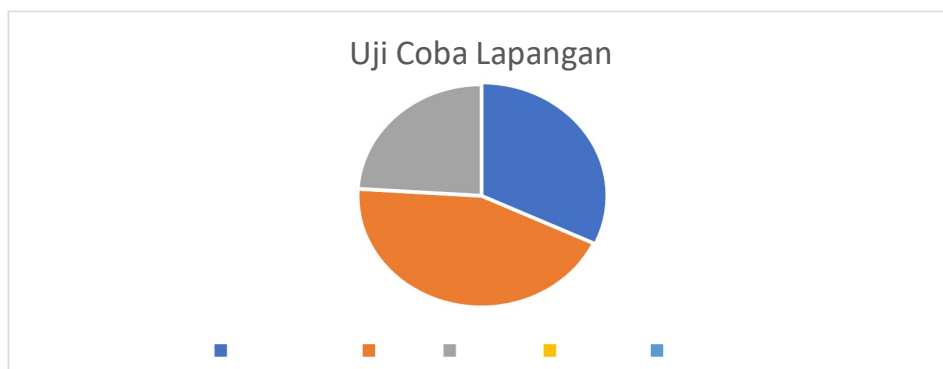
Uji lapangan dilakukan dengan melibatkan 25 peserta didik. Uji coba ini dilakukan dengan membagikan modul kepada peserta didik serta memohon mereka untuk melakukan tugas belajar pada modul tersebut.

Tiap peserta didik berikutnya membagikan tanggapan terhadap daya tarik tampilan dan materi yang ada di dalam modul dan mengenali tingkatan keterbacaan modul. Sepanjang uji coba diadakan pengamatan, wawancara, serta pengedaran angket. Dari hasil wawancara serta angket didapatkan data berikut; (a) Tentang Tampilan Materi berbentuk sampul modul yaitu seluruh peserta didik berkata sampul modul telah baik dan menarik, baik dari segi warna ataupun desain gambar karena sudah mencakup gambaran neonates; kalimat yaitu sebanyak dua puluh tiga peserta didik berkata bahwa kalimat yang digunakan dalam modul mudah dipahami karena memakai kalimat yang mudah dipahami. Sebaliknya dua peserta didik berkata bahwa kalimat yang digunakan dalam modul sedikit dipahami dan kegiatan

belajar yang terdapat di dalam modul sangat banyak; Warna dimana sebagian besar peserta didik ialah sebanyak 24 peserta didik berkata bahwa warna yang digunakan telah bermacam-macam dan menarik serta gambar yang ditampilkan cocok pokok bahasan sehingga mempermudah pemahaman. Sebaliknya 1 peserta didik berkata warna yang digunakan belum menarik; Tentang Materi terdiri dari pendahuluan ialah 25 peserta didik mengatakan dalam pendahuluan mereka telah memperoleh data yang mencukupi tentang deskripsi modul, prasyarat serta petunjuk pemakaian modul, (b) Kegiatan Belajar yaitu pada Kegiatan Belajar I mengenai menyesuaikan diri fisiologis pada masa neonatus, ketiga kelompok melaporkan telah memperoleh informasi yang mencukupi. Pada Kegiatan Belajar II mengenai mengkaji perkembangan catatan riwayat penderita lewat ibu dan bapaknya ataupun keluarganya dan melaksanakan pengecekan raga pada balita baru lahir (neonatus), dua puluh 4 peserta didik berkata telah memperoleh data mencukupi, sebaliknya 1 peserta didik berkata bahwa penjelasan memakai perkata yang sulit. Pada Kegiatan Belajar III mengenai perawatan tali pusat, semua partisipan didik berkata telah memperoleh data yang mencukupi. Pada Kegiatan Belajar IV yaitu cara memandikan balita, seluruh partisipan didik berkata telah memperoleh informasi yang mencukupi; (c) Tentang Tingkatan Keterbacaan Modul sebagian partisipan didik yaitu sebanyak 8 peserta didik menjelaskan memahami modul praktik Asuhan Kebidanan Neonatus yang diberikan telah jelas, namun terdapat 6 peserta didik yang berkata kalau mereka belum menguasai di Kegiatan Belajar I mengenai menyesuaikan diri fisiologis pada masa neonatus. Tidak ada satupun peserta didik berkata bahwa belum menguasai di Kegiatan Belajar II yaitu mengkaji perkembangan catatan riwayat penderita lewat ibu dan bapaknya ataupun keluarganya serta melaksanakan pengecekan fisik pada balita baru lahir. Tidak ada satu peserta didik yang menjelaskan bahwa belum menguasai di Kegiatan Belajar IV yaitu cara memandikan balita.

Satu peserta didik yang lain berkata bahwa rangkuman yang terbuat terlalu pendek dan belum jelas. Dan 1 partisipan didik yang lain berkata jika belum menguasai mengenai bahan dan alat dan metode mempraktikkannya, (d) Analisis Butir Soal Penilaian Modul yaitu pada uji lapangan, seluruh peserta didik mengerjakan evaluasi akhir pada bagian akhir modul untuk mengenali pemahaman peserta didik menimpa modul menyesuaikan diri fisiologis pada masa neonatus, mengkaji perkembangan catatan riwayat penderita lewat ibu dan bapaknya ataupun keluarganya dan melaksanakan pengecekan fisik pada balita baru lahir, perawatan tali pusat, dan metode memandikan balita. Berikutnya peneliti melaksanakan analisis butir soal penilaian yang sudah dikerjakan oleh peserta didik. Dengan Taraf Kesukaran dimana dari analisis butir soal diperoleh informasi kalau dari 20 soal yang

diujikan kepada peserta didik pada uji coba lapangan, diperoleh hasil kalau 13 soal tercantum jenis mudah, 4 soal tercantum kategori sedang, sebaliknya 3 soal tercantum sukar. Daya Pembeda dimana dari analisis butir soal diperoleh informasi bahwa dari 20 soal yang diujikan kepada peserta didik pada uji coba lapangan, diperoleh hasil bahwa 1 soal energi pembeda baik sekali (bernilai 0,70 hingga dengan 1,00), 1 soal daya pembeda baik (bernilai 0,40 hingga dengan 0,70), 4 soal daya pembeda cukup (bernilai 0,20 hingga dengan 0,40), 12 soal mempunyai daya pembeda kurang baik (bernilai 0,00 hingga dengan 0,20), dan 2 soal mempunyai pembeda negatif.



KESIMPULAN DAN SARAN

Bersumber pada analisis informasi dan ulasan yang sudah dilakukan terhadap informasi yang dikumpulkan, berbentuk hasil wawancara, observasi dan dokumentasi, hingga bisadisimpulkan: (1) Preskripsi tugas belajar untuk perolehan belajar diawali dengan desain pesan yang dilansir dalam modul pembelajaran buat tingkatkan keahlian praktik meliputi: analisis perolehan belajar, isi belajar, model desain pesan, penilaian serta media (*storyboard*). Desain pesan yang diinformasikan dalam media modul ialah uraian terhadap kenaikan kompetensi keahlian aplikasi peserta didik dalam memberikan Asuhan Kebidanan Neonatus; (2) Pola dasar desain pembelajaran modul pembelajaran Asuhan Kebidanan Neonatus untuk meningkatkan keahlian praktik mahasiswa Akademi Kebidanan Panca Bhakti yang sudah disusun, mengacu pada preskripsi pembelajaran dalam wujud fitur modul yang belum tervalidasi oleh materi ataupun ahli media (*prototyping*). Sehabis melalui validasi dari kedua pakar tersebut (*Expert Review*) maka akan diperoleh desain yang siap buat diujicobakan kepada kelompok kecil ataupun uji lapangan. Bersumber pada validasi ahli materi dan ahli media serta teman sejawat bisa disimpulkan bahwa pada prinsipnya pengembangan media lewat modul pembelajaran Asuhan Kebidanan Neonatus untuk meningkatkan keahlian praktik mahasiswa Akademi Kebidanan Panca Bhakti telah baik dan

layak buat dijadikan media yang bisa dipergunakan secara khalayak ramai, meski masih terdapat sebagian catatan yang telah peneliti perbaiki, (3) Profil storyboard pesan modul pembelajaran Asuhan Kebidanan Neonatus untuk meningkatkan keahlian praktik mahasiswa Akademi Kebidanan Panca Bhakti, tergambar secara tegas langkah- langkah pembelajarn yang ada pada storyboard serta diaplikasikan pada modul tersebut yang diawali dengan pendahuluan, Kegiatan Belajar I hingga dengan Kegiatan BelajarIV, tugas akhir modul dan glosarium,(4) Preskripsi tugas belajar bersumber pada pengamatan peneliti dengan modul terbukti lebih positif serta efisien, maksudnya peserta didik merasakankalau pembelajaran Asuhan Kebidanan Neonatus jadi lebih menarik serta bermakna, secara tidak langsung bisa tingkatkan semangat belajar peserta didik.

Bersumber pada pengamatan peneliti, ada sebagian perihal yang bisa dijadikan bahan pertimbangan untuk ditindak lanjuti ialah: (1) Pengajar, untuk pengampu mata kuliah AsuhanKebidanan bisa melaksanakan pengembangan strategi pendidikan yang lain yang bisa mengaktifkan peserta didik berupa sumber balajar lewat modul tidak terbatas pada materi Asuhan Kebidanan Neonatus namun modul lain yang sejenis; (2) Untuk peserta didik dengan terdapatnya sumber belajar berbentuk materi perserta didik bisa belajar kapan dan dimana saja tanpa terikat waktu dan ruang, serta memacu peserta didik tingkatkan kompetensi keahlian praktik dalam memberikan Asuhan Kebidanan Neonatus, (3) Untuk pengembang berikutnya supaya pengembangan media pembelajaran berbentuk modul Asuhan Kebidanan Neonatus bisa dikembangkan lebih lanjut yang meliputi modul Asuhan Kebidanan Balita dan Bayi sertalanjut hingga modul Asuhan Kebidanan Anak Pra Sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibrahim, Nurdin. 2010. *Perspektif Pendidikan Terbuka Jarak Jauh:Kajian Teoritis dan Aplikasi*.Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mudjiman, Haris. 2011. *Belajar Mandiri*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Memuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Smaldino, ES. Deborah L, James D.R. 2011. *Instructional Technology & Media For Learning*. Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Suparman, Atwi. 2012. *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga
- Wahyu Setiyadi, dkk. 2017. “*Journal Of Educational Science And Technology*”. Vol.3 No.2. “Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”

PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN BERTANYA MENGUNAKAN ALAT PERAGA KARTU BERTANDA DAN BERWARNA DI SD

Munir

Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Tanjungpura

filipusmunir@gmail.com

ABSTRAK

Cara mengajar yang dilakukan guru sekolah dasar masih bersifat konvensional. Guru hanya memberi nilai berdasarkan “benar atau salahnya” guru hanya meminta peserta didik menyelesaikan soal-soal yang terdapat di buku, sehingga peserta didik mengalami penurunan hasil belajar dan kurang aktif dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan hasil belajar dan keaktifan bertanya peserta didik dengan menggunakan alat peraga kartu bertanda dan berwarna. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak dua siklus, siklus 1 dan siklus 2 terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. dengan proses penelitian (1) pembelajaran menggunakan alat peraga kartu bertanda dan berwarna, (2) merencanakan bentuk tindakan pada siklus ke 1. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD 05 Permiit, Kabupaten Landak tahun pembelajaran 2019/2020 yang berjumlah 10. Berdasarkan hasil refleksi siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Siklus ke II menunjukkan bahwa hanya 2 orang (20%) yang nilainya tidak mencapai KKM. Sementara 8 orang (80%) yang nilainya melampaui nilai KKM (70). Sedangkan pada keaktifan bertanya siklus ke II kategori sangat aktif 5 orang (50%), aktif 3 orang (30%) dan cukup aktif 2 orang (20%). Peningkatan yang cukup signifikan ini menggambarkan bahwa menggunakan alat peraga kartu bertanda dan berwarna dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan keaktifan bertanya peserta didik.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Keaktifan Bertanya, Alat Peraga Kartu Bertanda dan Berwarna

ABSTRACT

The teaching method used by elementary school teachers is still conventional. The teacher only gives grades based on "true or wrong" the teacher only asks students to solve the questions contained in the book, so that students experience a decrease in learning outcomes and are less active in learning. The purpose of this study was to describe learning outcomes and active questioning of students using marked and colored card props. This study used classroom action research which was carried out in two cycles, cycle 1 and cycle 2 consisted of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. with the research process (1) learning using marked and colored card props, (2) planning the form of action in the 1st cycle. The subjects in this study were students of class V SD 05 Permiit, Landak Regency in the 2019/2020 academic year, totaling 10. Based on the results of the second cycle of reflection showed an increase in student learning outcomes. The second cycle showed that only 2 people (20%) did not reach the KKM. While 8 people (80%) whose value exceeds the KKM score (70). Meanwhile, in the second cycle of active questioning, 5 people were very active (50%), 3 people were active (30%) and 2 people were quite active (20%). This significant increase illustrates that using marked and colored card props can improve student learning outcomes and students' active questioning.

Keywords: Learning Outcomes, Actively Asking, Marked and Colored Card Props

PENDAHULUAN

Guru yang hebat adalah guru yang mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, kreatif, efektif dan inovatif dengan dipadukan beragam pendekatan, metode, strategi dan media. Tujuannya agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Ketercapaian tujuan yang sudah dirumuskan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Bukan hanya hasil belajar saja yang tercapai, melainkan secara fisik peserta didik juga aktif dalam pembelajaran. Masalah yang dihadapi peserta didik SDN 05 Permiit adalah hasil belajar yang dianggap kurang dan ketidakaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, Ketidakaktifan peserta didik terlihat pada pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan dua bilangan bulat. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan cara belajar konvensional yang sulit dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan observasi di SDN 05 Permiit, diperoleh gambaran permasalahan pengajaran antara lain: 1) peserta didik masih kurang memperhatikan penjelasan guru dan masih asik bermain. 2) lebih dari 70% peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran. 3) Kurangnya kreativitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Melihat masalah di atas maka peneliti tertarik untuk menawarkan suatu bentuk pembelajaran yang berbeda dengan sebelumnya. Tujuannya supaya peserta didik terlibat berperan aktif mengikuti proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan menggunakan alat peraga kartu bertanda dan berwarna ini harapannya peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dan nantinya bisa menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua bilangan bulat.

Fungsi Alat peraga membantu peserta didik memahami konsep yang belum jelas, dengan kejelasan konsep yang di dapat dari alat peraga dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar yang diharapkan. Menurut Russeffendi (1991 :149) yang menyatakan bahwa “Mengingat kemungkinan besar anak-anak pada permulaan masuk SD tahap perkembangan intelektualnya masih tahap operasi Konkrit. Untuk tingkat SD salah satunya diantaranya anak-anak supaya diberi banyak kesempatan memanipulasi benda-benda konkrit, membuat model, diagram dan lain – lain. Sebagai alat perantara untuk merumuskan dan menyajikan konsep – konsep abstrak”.

Rahmawati (2011) menyatakan bahwa, bahwa alat peraga adalah segala benda yang sengaja di rancang dan dipersiapkan sebagai alat dalam pembelajaran agar pokok pembahasan pembelajaran yang disampaikan oleh guru di dalam kelas mudah dipahami oleh siswa.

Sejalan dengan pendapat Sudjana (2002 : 101) mengemukakan “ sebelum menggunakan alat peraga dalam pembelajaran di kelas, hendaknya guru mengetahui masalah yang berhubungan dengan prinsip penggunaan alat peraga dalam, prosedur belajar dan hubungannya dengan keperagaan”. Ini penting agar alat peraga yang digunakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, efektif serta efisien baik dari segi waktu, pendanaan dan penerapan.

Dalam penelitian ini Alat peraga yang digunakan adalah kartu bertanda dan dari kertas berwarna terdiri dari bilangan - bilangan yang dibatasi antara 0 sampai 10 dan antara - 10 sampai 0. Bilangan bulat positif (+) ditandai dengan kertas berwarna hijau dengan diberi tanda positif dan bilangan bulat negatif (-) ditandai dengan kertas berwarna merah dengan diberi tanda negatif.

Materi yang diajarkan dikelas V SD mengenai penjumlahan dan pengurangan dua bilangan bulat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengerjaan hitung yang memuat dua operasi dasar dalam matematika yaitu : Penjumlahan dan Pengurangan pada bilangan bulat positif (+) dari 0 sampai 10 dan bilangan bulat negatif (-) dari (-10) sampai 0.

Susanto (2013) Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang berhubungan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Nawawi (2013) Hasil belajar adalah sebagai tolak ukutr keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Menurut Mulyono (2001: 26) Aktivitas adalah kegiatan atau keaktifan. Jadi, segala aktivitas baik fisik maupun non-fisik, adalah kegiatan belajar. Keaktifan adalah kegiatan atau aktivitas serta semua yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terlaksana baik fisik maupun non fisik.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan bentuk penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian peserta didik kelas V SDN 05 Permiit yang berjumlah 10 orang terdiri dari 4 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Dalam penelitain ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi langsung dan pengukuran. Alat pengumpul data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi dan tes. Dalam penelitian ini analisis data menggunakan analisis kualitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan cara peneliti merefleksikan hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti dan peserta didik di dalam kelas. Data yang didapat dari lapangan

berupa catatan, kemudian diolah menjadi kalimat-kalimat bermakna dan dianalisis secara kualitatif.

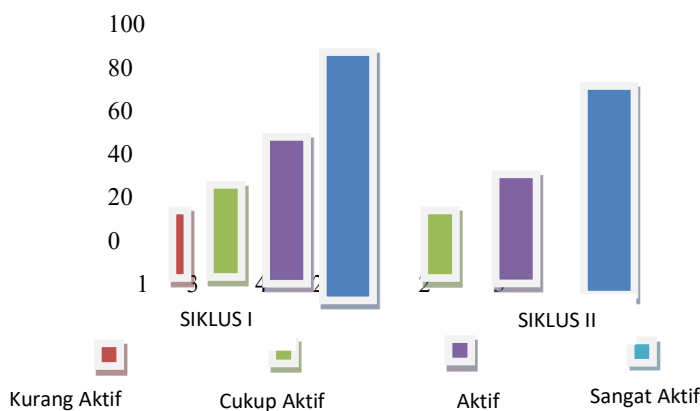
HASIL DAN PEMBAHASAN

Keaktifan Peserta Didik Pada Saat Mengikuti Pembelajaran

Setelah siklus 2 dilaksanakan pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan dua bilangan bulan di SDN 05 Permiit yang peneliti lakukan . Adapun hasil rekapitulasi nya sebagai berikut :

Tabel 1. Keaktifan peserta didik

Kriteria		0-20	21-40	41-60	61-80	81-100	Jumlah
Kategori		Sanagt kurang aktif	Kurang aktif	Cukup aktif	Aktif	Sangat baik	
Siklus 1	Frekuensi	0	1	3	4	2	10 orang
	presentase	0%	10%	30%	40%	20%	100%
Siklus 2	Frekuensi	0	0	2	3	5	10 orang
	Presentase	0%	0%	20%	30%	50%	100%



Grafik 1. Observasi keaktifan bertanya peserta didik

Hasil Belajar Peserta Didik

Tabel 2. Hasil tes belajar peserta didik

Kriteria		> 75	≤ 75	Jumlah	Ketuntasan Belajar
Siklus 1	Frekuensi	6	4	10 Orang	
	Presentase	60%	40%	100%	Tidak Tuntas
Siklus 2	Prekuensi	8	2	10 orang	
	Presentase	80%	20%	100%	Tuntas



Grafik 2. Hasil belajar peserta didik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi Aktivitas Bertanya Peserta Didik Pada Siklus I Dan II

Pada grafik 1 menunjukkan adanya peningkatan keaktifan peserta didik dilihat secara klasikal dengan presentase siklus 1 hanya 60% atau 6 orang peserta didik yang sangat aktif dan aktif. Sedangkan pada siklus 2 menunjukkan 100% atau 10 peserta didik pada kategori aktif dan sangat aktif. Keberhasilan ini membuktikan guru mampu merangsang peserta didik untuk aktif bertanya dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sumiati dan Asra (2009) yang mengatakan peserta didik dan guru punya kebebasan dan hak untuk bertanya dan mempertanyakan serta memberikan tanggapan atau pendapat. Sedangkan menurut Silberman (2006) aktivitas belajar bersama mampu membantu siswa aktif belajar.

Pembahasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I Dan II

Pada grafik 2 hasil belajar juga menunjukkan peningkatan yang signifikan secara klasikal, terlihat pada siklus 1 nilai ketuntasan peserta didik hanya 60% atau 6 orang sedangkan pada siklus 2 menjadi 80% atau 8 orang yang nilainya mencapai KKM sekolah. Hal ini membuktikan ada pengaruh dari keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sehingga ada peningkatan hasil belajar. Hal ini didukung oleh pendapat Nana Sujana (2005) yang mengatakan hasil belajar yang didapat siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu dari dalam dan dari luar peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari pembahasan diatas peneliti menyimpulkan beberapa hal, diantaranya: penggunaan alat peraga bertanda dan berwarna dapat meningkatkan keaktifan bertanya peserta didik, hal ini terlihat disiklus 1 peserta didik yang sangat aktif hanya 2 orang atau 20% dari 10 peserta didik. Pada siklus 2 peserta didik yang sangat aktif menjadi 5 orang atau 50% dari 10 peserta didik. Pada hasil belajar juga menunjukkan peningkatan, pada siklus 1 secara klasikal peserta didik yang memenuhi KKM berjumlah 4 orang atau 40% dari 10 peserta didik, sedangkan pada siklus 2 bertambah menjadi 8 orang/80% yang memenuhi KKM.

Dari kesimpulan yang didapat, ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti diantaranya, seorang guru dalam memberikan pembelajaran penjumlahan dan pengurangan dua bilangan bulat wajib menggunakan alat peraga, adapun saran dari peneliti alat peraga yang bisa digunakan adalah alat peraga bertanda dan berwarna. Agar hasil belajar peserta didik meningkat pembelajaran penjumlahan, pengurangan dua bilangan bulat dapat menggunakan alat peraga bertanda dan berwarna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto 2013, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Anas Sudijono.2010, Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anton, M, Mulyono. 2011. *Aktivitas Belajar*. Bandung. Sinar Baru Algesindo
- Cucu Rahmawati. 2011. *Alat Peraga Pembelajaran*
- Permendiknas. Nomor 22 Tahun 2006 *tentang* Standar Kompetensi dan Kompetensi
- Ruseffendi, 1991. *Dasar-Dasar Matematika Modern dan Komputer untuk Guru*. Bandung: Tarsito
- Ruseffendi, 1994. *Dasar-Dasar Penelitian dan Bidang non-Eksakta*. Semarang:Ikip Semarang Pres
- Silberman, Mel. 2006. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Bandung:Nusamedia
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian HasilProses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suryani, Nunuk. 2003. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana. 2002. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo <http://cucurahmawati-uiasmi>
- Sumiati dan Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*.Bandung : WacanaPrima

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INTERNET

Veronika Narulita Debora*

Magister Administrasi Pendidikan FKIP Universitas Tanjungpura

veronikanarulita@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan utama proses pembelajaran adalah menghasilkan manusia yang memiliki kemampuan untuk melakukan sesuatu yang baru. Dengan perubahan paradigma pembelajaran, keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh faktor guru tetapi juga oleh faktor aktif siswa. Hal ini sejalan dengan tuntutan kemampuan siswa di abad 21 yaitu: siswa memiliki kreatifitas dan inovasi, dapat berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain, menggunakan kemampuannya untuk mencari informasi dan menganalisis informasi yang dia dapatkan, berpikir kritis dalam memecahkan masalah ataupun dalam membuat keputusan, serta memahami konsep-konsep dalam perkembangan teknologi dan mampu megoperasikannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 1 Teriak. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Instrumen dalam penelitian ini adalah wawancara kepada beberapa siswa- siswi di SMA Negeri 1 Teriak melalui *Zoom Meeting*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa para siswa SMA Negeri 1 Teriak memberikan respon yang sangat positif terhadap pemanfaatan internet sebagai sumber belajar. Melalui pembelajaran berbasis internet, siswa dapat mencari bahan pembelajaran dari youtube, web, lab virtual, media sosial, dsb. Siswa juga memiliki kesempatan untuk saling berinteraksi, berbagi informasi dan pemikiran secara bersama, serta dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dengan baik.

Kata kunci: Berbasis, Internet, Pembelajaran

ABSTRACT

The main purpose of the learning process is to produce humans who have the ability to do something new. By the changing of learning paradigm, the success of learning process is determined not only by teacher factor but also by the active factor of student. This is in line with the demands of students' abilities in the 21st century: having creativity and innovation, can communicate and work together with others, use their abilities to search for information and analyze the information they get, think critically in solving problems or in making decisions, and understand concepts in technological developments and be able to operate them. This research was aimed to understand responses of student who to the use of internet as a learning media. This is a descriptive qualitative research that applies survey method. The research instrument is interviews with some student of SMA Negeri 1 Teriak via Zoom Meeting. The research findings have shown that the students of SMA Negeri 1 Teriak gave a very positive response to the use of the internet as a learning resource. Through internet-based learning, students can search for learning materials from youtube, web, virtual labs, social media, etc. Students also have the opportunity to interact with each other, share information and thoughts together, and can complete the tasks given by the teacher well.

Keywords: internet-based learning

ENDAHULUAN

Memasuki era digital yang juga dikenal dengan revolusi industry 4.0 ditandai dengan fenomena masyarakat digital. Paradigma masyarakat juga ikut berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Indonesia yang merupakan bagian dari masyarakat global juga berkembang mengikuti kemajuan jaman tersebut.

Perubahan jaman menuntut masyarakat menguasai keterampilan abad 21 yaitu mampu memahami dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pendidikan memegang peran yang sangat penting dan strategis dalam membentuk masyarakat yang memiliki keterampilan: (1) melek teknologi dan media; (2) melakukan komunikasi efektif; (3)berpikir kritis; (4) memecahkan masalah; dan (5) berkolaborasi (Depdiknas, 2019:9).

Dengan adanya pandemi covid 19 saat ini membuat masyarakat Indonesia semakin dekat dengan dunia teknologi dan digital. Kondisi seperti ini juga berimplikasi terhadap perkembangan dunia pendidikan serta karakteristik guru dan peserta didiknya. Pembelajaran yang sebelumnya tatap muka mulai beralih menjadi pembelajaran jarak jauh yang tentunya menjadi pembelajaran berbasis internet. Berkenaan dengan hal tersebut maka guru harus secara aktif dan kreatif mengemas suatu proses pembelajaran yang menarik dan menuntut adanya inovasi pembelajaran sehingga dapat membuat peserta didik tetap aktif dan memiliki keterampilan abad 21.

Tujuan utama dalam proses pembelajaran adalah menghasilkan manusia yang memiliki kemampuan untuk melakukan sesuatu yang baru. Hal ini didukung dengan teori belajar kognitif yang lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Artinya dalam proses pembelajaran harus mementingkan keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar. Siswa harus lebih banyak diberikan kebebasan untuk belajar sendiri melalui aktivitas menemukan (*discovery*), dan guru sebagai fasilitator harus dapat membantu siswa berkembang sesuai dengan struktur kognitifnya.

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini maka penggunaan pembelajaran berbasis internet dapat menjadi salah satu pilihan terbaik yang dapat dimanfaatkan dengan sebaik mungkin dan dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran baik bagi guru yang bertindak sebagai fasilitator, motivator, juga inspirator, serta bagi peserta didik sebagai sumber belajar, dan dapat berinteraksi dengan orang lain dan saling berbagi informasi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet dapat menjadi suatu literasi digital yang dapat di akses oleh siapapun juga, jika dimanfaatkan dengan sebaik mungkin maka dapat mencetak generasi muda yang unggul dan dapat bersaing dengan dunia global.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan metode survei, yang berupaya untuk mengetahui respon siswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet di SMA Negeri 1 Teriak. Penelitian survei yang digunakan adalah penelitian survei tanpa kelompok pembandingan yang bersifat deskriptif sederhana. Teknik

pengumpulan data menggunakan wawancara terstruktur. Hal ini dilakukan karena peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh (Sugiyono, 2020:115). Responden dari penelitian ini terdiri dari 5 orang siswa SMA Negeri 1 Teriak, yang diambil dari jumlah siswa keseluruhan sebanyak 365 siswa. Responden ini dianggap telah mampu mewakili keseluruhan populasi.

Adapun pertanyaan-pertanyaan yang disusun peneliti sebagai pedoman wawancara adalah sebagai berikut:

1. Apakah anda selalu menggunakan internet sebagai sumber belajar?
2. Manfaat apa yang anda dapatkan dari media internet?
3. Apa pengalaman yang anda dapatkan selama pembelajaran daring?
4. Apa saja dampak positif yang anda dapatkan dari pembelajaran berbasis internet?
5. Dampak negatif apa yang anda rasakan dari pembelajaran berbasis internet?
6. Website apa saja yang biasa anda cari di internet yang dapat anda jadikan sebagai referensi/bahan dalam belajar?

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis deskriptif. Hasil wawancara dianalisis dengan tiga langkah yaitu:

1. Data hasil wawancara direduksi. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya (Sugiyono, 2020:135).
2. Menyajikan data dalam bentuk teks yang bersifat naratif.

Tabel 1 Analisis Hasil Wawancara Siswa SMA Negeri 1 Teriak

Pertanyaan	Respon siswa					kesimpulan
	Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Siswa 4	Siswa 5	

3. Menarik kesimpulan dari data yang telah disajikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Respon siswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet di SMA Negeri 1 Teriak diperoleh dari wawancara yang telah dilakukan melalui *Zoom Meeting* kepada lima orang siswa yang dipilih secara acak. Wawancara ini dilaksanakan pada tanggal 21 September 2020. Hasil wawancara mereka juga diisi pada *Google Form* yang disediakan oleh peneliti. Pertanyaan wawancara terdiri dari lima pertanyaan yang menggambarkan tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet bagi siswa. Hasil dari wawancara tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2 Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar

Pertanyaan	Respon siswa					Kesimpulan
	Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Siswa 4	Siswa 5	
Apakah anda selalu menggunakan internet sebagai sumber belajar?	Ya	Iya, saya sering	Iya sering	Tidak juga	Ya	Siswa sering menggunakan internet sebagai sumber belajar

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Wikipedia). Pembelajaran hakikatnya merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya. Pembelajaran berbasis internet merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa diakses melalui jaringan internet (Suryaningrat, 2014:316). Belajar akan lebih berhasil apabila bahan pelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta didik (Nasution dalam Sutiah, 2020:11).

Dalam proses pembelajaran terdapat lima komponen komunikasi yaitu: pengajar, bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik, dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada komunikan (peserta didik) sehingga dapat menarik minat, perhatian, dan pikiran peserta didik untuk belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai (Mariana, 2010:21). Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada lima orang siswa, diperoleh hasil bahwa sebagian besar siswa telah memanfaatkan internet sebagai sumber belajar. Ini menunjukkan bahwa minat mereka besar terhadap sumber belajar yang tersedia pada media internet saat ini.

Tabel 3 Manfaat Media Internet

Pertanyaan	Respon siswa					Kesimpulan
	Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Siswa 4	Siswa 5	
Manfaat apa yang anda dapatkan dari media?	Sarana konektivitas dan komunikasi	Wawasan dan materi menjadi luas	Mengetahui banyak perkembangan dunia mulai dari kehidupan sosial, budaya, dan alam sekitar	Lebih mudah dan cepat dalam mencari materi pembelajaran	Lebih cepat dalam mendapatkan akses informasi, pengetahuan, dan edukasi	Melalui media internet siswa memiliki wawasan yang luas terkait sosial budaya dan alam sekitar serta akses

						informasi, pengetahuan, dan edukasi menjadi cepat
--	--	--	--	--	--	---

Internet merupakan salah satu teknologi yang memberikan perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, tentunya juga bagi dunia Pendidikan. *World wide web* (www) menjadi salah satu penemuan penting dalam dunia internet. Dengan menggunakan situs web ini, pengguna internet bisa mengakses berbagai macam konten. Baik melalui perangkat komputer, laptop, maupun ponsel. Internet juga membuat dunia menjadi terbuka, fleksibel, dan merupakan lingkungan informasi yang dinamik, yang membuat keberadaan manusia mampu mengembangkan orientasi baru terhadap ilmu pengetahuan, serta dapat memperluas jaringan sosial.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dilihat bahwa dengan adanya media internet para siswa memiliki wawasan yang luas terkait sosial budaya dan alam sekitar serta, akses informasi, pengetahuan, dan edukasi menjadi cepat. Ini merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa saat ini. Penelitian yang dilakukan oleh *The world economy forum* dalam Aswandi (2020:13) juga menyebutkan bahwa ada 3 kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa, yaitu: (1) literasi dasar, meliputi: membaca, numerik, *science, digital, finansial, cultural*; (2) kompetensi, meliputi: *critical thinking/problem solving, creativity, communication, and collaboration*; (3) kualitas karakter, meliputi: ingin tahu, inisiatif, tekun, *adaptability, leadership, social and cultural awareness*.

Hal ini sejalan dengan tuntutan kemampuan siswa di abad 21 yaitu: siswa memiliki kreatifitas dan inovasi, dapat berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain, menggunakan kemampuannya untuk mencari informasi dan menganalisis informasi yang dia dapatkan, berpikir kritis dalam memecahkan masalah ataupun dalam membuat keputusan, serta memahami konsep-konsep dalam perkembangan teknologi dan mampu megoperasikannya (Depdiknas, 2019:16)

Tabel 4 Pembelajaran Daring

Pertanyaan	Respon siswa					Kesimpulan
	Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Siswa 4	Siswa 5	
Apa pengalaman yang anda dapatkan	Bisa mengatur waktu belajar	Selalu membuka internet	Dapat belajar secara mandiri	Bisa belajar melalui video dan lain-lain	Lebih banyak belajar teknologi	Melalui pembelajaran daring siswa dapat belajar

selama pembelajaran daring?					masa kini yang harus menjadi adaptasi pada era globalisasi saat ini	secara mandiri dan menambah wawasan belajar mengenai teknologi masa kini.
-----------------------------	--	--	--	--	---	---

Dengan adanya pandemi covid 19 saat ini, maka pembelajaran otomatis berubah dari tatap muka menjadi pembelajaran daring. Dari hasil wawancara tersebut diperoleh hasil bahwa melalui pembelajaran daring siswa dapat belajar secara mandiri dan dapat menambah wawasan belajar mengenai teknologi masa kini. Jadi sistem pendidikan jarak jauh telah menjadi suatu inovasi yang berarti dalam dunia pendidikan nasional.

Kemampuan seorang guru dalam mengemas pembelajaran dengan memanfaatkan media internet dapat meningkatkan mutu pembelajaran dimana pembelajaran menjadi lebih menarik, komunikatif dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Pemanfaatan media berbasis internet juga dapat meningkatkan kemampuan literasi digital bagi peserta didik dan juga guru yang pada akhirnya masyarakat kita dapat memiliki keterampilan abad 21 yang menjadi tuntutan saat ini. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara tidak langsung juga membuka kemungkinan yang luas untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan dari berbagai sumber (*website*) yang ada sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Pada pembelajaran berbasis internet, teknologi hadir dalam proses belajar

Tabel 5 Dampak Positif Pembelajaran Berbasis Internet

Pertanyaan	Respon siswa					Kesimpulan
	Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Siswa 4	Siswa 5	
Apa saja dampak positif yang anda dapatkan dari pembelajaran berbasis internet?	Bisa belajar kapan saja dan lebih banyak waktu yang bisa kita gunakan	Memudahkan mengisi tugas	Informasi dengan mudah diakses dan lowongan pekerjaan mudah dicari.	Tidak kesulitan mengerjakan tugas	Munculnya kreatifitas tanpa batas	Dengan adanya internet informasi menjadi mudah diakses, tidak ada kesulitan dalam belajar, serta memunculkan kreatifitas tanpa batas

Internet merupakan salah satu pusat informasi yang dapat diperoleh bagi kehidupan. Pemanfaatan media internet dapat bersifat positif maupun negatif. Oleh karena itu kita harus dapat memilah segala sumber informasi yang akan kita peroleh.

Dengan hadirnya internet membawa dampak positif bagi dunia pendidikan serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa edukasi net bermanfaat: (1) mempermudah guru dan siswa dalam mencari sumber belajar alternatif; (2) bagi siswa dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru, karena disamping disertai gambar juga ada animasi menarik; (3) cara belajar lebih efisien; (4) wawasan bertambah ; (5) mengetahui dan mengikuti perkembangan materi dan info-info lain yang berhubungan dengan bidang studi; dan (6) membantu siswa melek teknologi komunikasi dan informasi (Pujirianto dalam Depdiknas, 2019:12).

Selain itu manfaat lain juga dikemukakan oleh Bilfaqih dan Qomarudin (2015:4) antara lain: (1) meningkatkan pemanfaatan multimedia dengan efektif dan juga meningkatkan mutu pendidikan; (2) pembelajaran dalam jaringan dapat meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu; (3) pembelajaran dalam jaringan bisa menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan. Kelebihan lain dari pembelajaran berbasis internet adalah sebagai berikut: (1) dapat meningkatkan pengetahuan dan profesionalisme; (2) dapat dijadikan sumber belajar atau pusat informasi, dimana bahan pustaka atau referensi yang ada menjadi tidak terbatas dan dapat diakses oleh semua orang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja; (3) peserta didik dapat belajar secara mandiri dan cepat; (4) menambah wawasan, pergaulan, serta pengembangan karir (informasi beasiswa, lowongan pekerjaan, pendidikan dan pelatihan, dsb).

Tabel 6 Dampak Negatif Pembelajaran Berbasis Internet

Pertanyaan	Respon siswa					Kesimpulan
	Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Siswa 4	Siswa 5	
Dampak negatif apa yang anda rasakan dari pembelajaran	Terkadang tugas lalai	Terkadang referensi yang didapatkan tersebut	Mata gampang lelah, sinyal tidak stabil	Terisolasi dari interaksi sosial	Malas membaca buku, kebiasaan membuka	Lalai dalam mengerjakan tugas, hanya bergantung pada internet,

berbasis internet?		bisa jadi hoax			internet	malas membaca buku, dan terisolasi dari interaksi sosial
--------------------	--	----------------	--	--	----------	--

Selain kelebihan terdapat juga kekurangan dalam pembelajaran berbasis internet. Dari hasil wawancara yang diberikan, siswa masih lalai dalam mengerjakan tugas, hanya bergantung pada internet, malas membaca buku, dan terisolasi dari interaksi sosial. Keberhasilan pembelajaran peserta didik tergantung pada kemandirian dan motivasi belajar individunya. Hal ini dibutuhkan semangat dan kesadaran penuh dari pembelajar mengenai tujuan dari pribadi masing-masing mengenai pentingnya belajar dan hal positif apa saja yang didapat dari proses pembelajaran berbasis internet. Informasi yang tersedia dalam web sangat beragam, maka dibutuhkan suatu panduan dan acuan yang jelas dalam belajar guna menghindari miskonsepsi pada materi pelajaran (Seno dan Zainal, 2019:183). Kegiatan belajar seringkali terabaikan dengan mengakses situs-situs lain yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan pembelajaran. Akses internet yang kurang memadai di suatu daerah juga seringkali menjadi masalah bagi pembelajar sehingga membuat adanya rasa jenuh dan ketertinggalan informasi.

Tabel 7 Website yang Digunakan Sebagai Referensi Belajar

Pertanyaan	Respon siswa					Kesimpulan
	Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Siswa 4	Siswa 5	
Website apa saja yang biasa anda cari di	Ruangguru, brainly,	Rumahbelajar, brainly,	Kelas pintar, google, zenius,	Youtube, google, WA	Goole, WA, kampung inggris,	Ruang guru, brainly, rumah
internet yang dapat andajadikan sebagai referensi/bahan dalam belajar?	asistengoogle	kelas pintar	brainly		ruang guru	belajar, asisten google, zenius, kelas pintar, youtube, WA, dan kampung inggris

Dari wawancara didapatkan hasil bahwa beberapa situs website yang biasa digunakan siswa dalam belajar diantaranya ruang guru, brainly, rumah belajar, asisten google, zenius, kelas pintar, youtube, WA, dan kampung inggris. Selain yang disebutkan

diatas masih banyak lagi saat ini website yang tersedia bagi siswa untuk mereka dapat belajar seperti: edukasi net, lab.virtual, dsb, dan melalui sosial media seperti: google classroom, google share, WhatsApp, dsb.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran merupakan suatu proses membentuk manusia memiliki kemampuan untuk melakukan sesuatu hal yang baru. Dengan hadirnya teknologi internet, memberikan kesempatan belajar terbuka luas serta dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pemanfaatan media berbasis internet dapat meningkatkan kemampuan literasi digital bagi siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih lagi meoptimalkan pemanfaatan internet sebagai sumber belajar, baik bagi siswa maupun guru. Memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran dengan baik maka, masyarakat kita dapat memiliki keterampilan abad 21 yang menjadi tuntutan global saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aswandi. 2020. Manajemen Perubahan Pendidikan “Pendidikan Pintu Masuk Perubahan”. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Bilfaqih, Y., Qomarudin, M.N. 2015. Esensi Penyusunan Materi Daring Untuk Pendidikan Dan Pelatihan. Yogyakarta: DeePublish.
- Mariana, K. 2010. Internet Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Majalah Ilmiah Informatika*, 1 (1), 8-28.
- Seno dan Zainal, A.E. 2019. Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan Elearning Dalam Mata Kuliah Manajemen Sistem Informasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 181-187
- Sugiyono. 2020. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Suryaningrat, E. 2014. Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Pembelajaran Berbasis Internet. *Jurnal Media Informasi Pendidikan Islam* 13 (2), 311-318.
- Sutiah. 2020. Teori Belajar dan Pembelajaran. Sidoarjo: Nizamia learning Center.
- Tim penyusun. 2019. Teori Belajar Kognitif dan Penerapannya dalam Pembelajaran. Jakarta: Depdiknas.

PENGGUNAAN PLATFORM DIGITAL DAN KENDALA DALAM PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19

Desi Indriyani

Administrasi Pendidikan
Universitas Tanjungpura Pontianak
desiindri051@gmail.com

ABSTRAK

Pandemi covid-19 menyebabkan terjadinya pembatasan aktivitas disegala sektor, termasuk pendidikan. Pada pendidikan, pembatasan aktivitas terjadi pada kegiatan pembelajaran di sekolah. Kegiatan pembelajaran di sekolah yang biasanya dilakukan tatap muka diubah menjadi dilakukan secara *online* dari rumah. Pembelajaran yang dilakukan secara *online* dari rumah, menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Teknologi sebagai media pembelajaran tersedia dalam bentuk platform digital. Platform digital yang sering digunakan oleh sekolah dasar dalam pembelajaran secara *online* meliputi *whatsapp group, google classroom, google form, google meet dan zoom*. Berdasarkan hasil penelitian pada Sekolah Dasar Negeri 04 Suhaid, menunjukkan bahwa proses pembelajaran secara *online* tidak dilakukan dengan *video conference*. Para guru memberikan materi, arahan dan pengumpulan tugas dari siswa hanya melalui pesan dengan menggunakan *whatsapp group* selama pembelajaran secara *online*. Selama pembelajaran *online*, sekolah mengalami beberapa kendala yang masih bisa diatas.sehingga pembelajaran secara *online* bisa tetap terlaksanakan.

Kata Kunci : Covid-19, Pembelajaran, Whatsapp

ABSTRACT

The COVID-19 pandemic has led to restrictions on activities in all sectors, including education. In education, activity restrictions occur in learning activities in schools. Learning activities in schools that are usually done face-to-face have been changed to be done online from home. Learning is done online from home, using technology as a learning medium. Technology as a learning medium is available in the form of a digital platform. Digital platforms that are often used by elementary schools in online learning include whatsapp groups, google classroom, google forms, google meet and zoom. Based on the results of research at the State Elementary School 04 Suhaid, it shows that the online learning process is not carried out by video conferencing. The teachers to provide materials, directions and collection of assignments from students only through messages using whatsapp groups during online learning. During online learning, schools experience several obstacles that can still be overcome, so online learning can still be carried out.

Keywords: Covid-19 Period, Learning, Whatsapp

PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 adalah wabah penyakit yang disebabkan oleh virus baru yang bernama *Corona Virus Disease* atau lebih dikenal *Covid-19*. Pandemi covid-19 menyebabkan terjadinya pembatasan aktivitas di segala sektor, termasuk pendidikan. Pada pendidikan, pembatasan aktivitas terjadi pada pembelajaran di sekolah. Akitivitas pembelajaran di sekolah yang biasanya dilakukan tatap muka diubah menjadi dilakukan secara *online* dari rumah (*daring*). Pembelajaran yang dilakukan secara online dari rumah, menggunakan teknologi sebagai sarana penunjangnya. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sendiri masih dirasakan sulit bagi para guru, dikarenakan pengetahuan yang masih kurang terkait teknologi.

Teknologi memiliki peran penting dalam menjamin proses pembelajaran tetap efektif dan berjalan dengan baik selama pandemi covid-19(Salsabila et. al., 2020:12). Selain itu, teknologi mempunyai manfaat dalam sektor pendidikan, yakni teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk digunakan. Teknologi sebagai media pembelajaran, tersedia dalam bentuk platform digital. Platform digital tersebut meliputi *Google Classroom, Google Meet, Edmodo, E-learning, Whatsapp Group, dan Zoom*. Platform digital tersebut diakses melalui *smartphone* dan laptop yang terhubung dengan jaringan internet.

Berdasarkan hasil wawancara awal pada Kepala Sekolah Dasar Negeri 04 Suhaid, penggunaan teknologi dalam pembelajaran belum pernah dilakukan sebelumnya. Hal ini dikarenakan, pengetahuan guru yang masih kurang terkait teknologi dalam pembelajaran. Meskipun demikian, saat diberlakukan pembelajaran secara online, guru tetap berhasil dalam pelaksanaannya. Walaupun ada beberapa kendala yang dihadapi.

Menurut Mastur et al (dalam Assidiqi & Sumarni, 2020:299), guru yang akan berhasil dalam melaksanakan pembelajaran secara *online* adalah guru yang mampu memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam menyampaikan materi. Hal ini berarti keberhasilan pembelajaran secara *online* dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan teknologi untuk menyampaikan materi. Selain itu, terdapat kendala yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran secara *online*, yakni kurangnya guru dalam berinteraksi, kurang dapat dipahami materi yang disampaikan oleh guru, ketidaksiapan orangtua dalam membimbing anaknya belajar dan kemampuan orang tua untuk membiayai pengeluaran yang lebih banyak untuk internet dalam belajar secara online (Handayani et al., 2020:114). Kendala tersebut, dapat mengakibatkan siswa tidak berhasil dalam pembelajaran secara *online*.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka dilakukan penelitian tentang penggunaan teknologi terutama platform digital dan kendala yang dihadapi dalam pembelajaran secara *online* di Sekolah Dasar Negeri 04 Suhaid selama pandemi covid-19. Adapun tujuan penelitian tersebut dilakukan adalah untuk mengetahui gambaran penggunaan platform digital dan kendala yang dihadapi dalam pembelajaran secara *online* di Sekolah Dasar Negeri 04 Suhaid selama pandemi covid-19.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode studi kasus pada Sekolah Dasar Negeri 04 Suhaid Kabupaten Kapuas Hulu, dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menggambarkan dan menjelaskan subyek penelitian secara alami dengan peneliti sebagai instrumen kunci. Sementara itu, untuk instrumen penelitian berupa pertanyaan tertulis yang secara garis besar terkait dengan permasalahan yang diteliti.

Kemudian, penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur dan studi literatur sebagai teknik pengumpulan data. Pada saat pengumpulan data selesai, dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas. Pengujian validitas dan reliabilitas pada pendekatan kualitatif disebut dengan uji keabsahan data. Uji keabsahan data dilakukan dengan uji kredibilitas, *transferability*, *dependability* dan *konfirmability*. Setelah itu, dilanjutkan dengan proses analisis data yang terdiri dari analisis sebelum pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi(Sidiq & Choiri,2019:42).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian, menunjukkan proses pembelajaran secara *online* di Sekolah Dasar Negeri 04 Suhaid menggunakan pola pembelajaran *online* secara tidak langsung atau tidak dilakukan dengan *video conference*. Guru hanya memberikan materi dan arahan kepada siswa melalui pesan dengan menggunakan platform digital, yakni *whatsapp group*. Kemudian, untuk hasil tugas siswa juga dikirim melalui *whatsapp group*, baik berupa video, foto dan *voice note*. Selain itu, pembelajaran secara *online* di Sekolah Dasar Negeri 04 Suhaid dalam pelaksanaan tidak berjalan dengan mudah, ada beberapa kendala yang dihadapi, yakni terkait sarana yang masih kurang memadai, jaringan internet yang sering tidak lancar, kuota internet, dan pengetahuan dalam mengakses platform digital. Kendala-kendala tersebut masih bisa diatasi, sehingga pembelajaran secara *online* tetap bisa dilaksanakan.

Penggunaan Platform Digital Dalam Pembelajaran Secara Online

Pembelajaran secara *online* merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka dan tidak berada dalam ruangan yang sama (Latip, 2020:108). Pembelajaran secara *online* dilaksanakan dengan menggunakan teknologi. Teknologi berperan sebagai media untuk berinteraksi antara guru dengan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran secara *online* (Salsabila et. al.,2020:189). Teknologi dalam pembelajaran *online* dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Teknologi sebagai media pembelajaran *online* berupa platform digital. Platform digital yang sering digunakan oleh sekolah dasar dalam pembelajaran online meliputi *whatsapp group*, *google classroom*, *google form*, *google meet* dan *zoom* (Assidiqi & Sumarni, 2020:302). Menurut Astini (2020:24), platform digital yang efektif digunakan pada tingkat sekolah dasar untuk kelas atas adalah *google classroom* dan *zoom*. Sementara, untuk tingkat sekolah dasar pada kelas bawah, platform digital yang efektif digunakan adalah *whatsapp group*.

Pada Sekolah Dasar Negeri 04 Suhaid, setiap tingkatan kelas tidak dibedakan platform digital yang digunakan. Adapun platform digital yang digunakan adalah *whatsapp group*. *Whatsapp group* dipilih karena guru, siswa dan wali siswa sudah biasa dalam menggunakan dalam aktivitas sehari-hari. *Whatsapp group* biasanya digunakan untuk bertukar informasi dan pemberi pengumuman kepada siswa terkait kegiatan sekolah. Namun, setelah pembelajaran dilakukan secara online, *whatsapp group* digunakan sebagai media bagi guru untuk memberikan materi, arahan dan pengumpulan tugas siswa.

Kendala Yang Dihadapi Dalam Pembelajaran Secara Online

Perubahan kegiatan pembelajaran dari yang dilakukan tatap muka menjadi dilakukan secara *online* di saat pandemi covid-19 menjadi hal baru dan tantangan bagi guru, terlebih guru sekolah dasar. Guru sekolah dasar yang merangkap dalam mengajar hampir seluruh mata pelajaran, harus memikirkan inovasi media pembelajaran dan metode pengajaran yang efektif dalam pembelajaran secara *online*. Selain itu, guru harus menghadapi kendala dalam pembelajaran *online* meliputi jaringan internet tidak stabil, siswa yang tidak memiliki *smartphone*, siswa memiliki *smartphone* tetapi tidak paham dalam mengakses platform yang digunakan dan kurang pendampingan orangtua siswa saat belajar *online* (Anugrahan,2020:286).

Pada Sekolah Dasar Negeri 04 Suhaid, pelaksanaan pembelajaran secara *online* ditemukan beberapa kendala, diantaranya yaitu :

1. Jaringan internet yang tidak stabil

2. Kuota internet
3. Tidak semua siswa memiliki *smartphone* dan laptop untuk mengakses platform digital
4. Tidak semua siswa pandai dalam mengakses platform digital untuk mengumpulkan tugas.

Kendala-kendala tersebut, diatasi oleh sekolah dengan membuat kebijakan untuk siswa yang mengalami kendala dalam pembelajaran secara online untuk bisa datang langsung ke sekolah, untuk mengambil bahan materi pembelajaran, menerima arahan dan mengumpulkan tugas. Oleh karena itu, pembelajaran secara online bisa tetap terlaksanakan

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan uraian dalam hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa platform digital yang digunakan oleh para guru Sekolah Dasar Negeri 04 Suhaid adalah *whatsapp group*. *Whatsapp group* digunakan oleh para guru sebagai media untuk menyampaikan materi dan arahan serta pengumpulan tugas dari siswa selama pembelajaran secara *online*. Selama pembelajaran secara *online*, ada beberapa kendala yang dihadapi diantaranya, yakni jaringan internet yang tidak stabil, kuota internet, kurang pengetahuan dalam mengakses platform digital untuk mengumpulkan tugas, dan tidak semua siswa mempunyai *smartphone*. Kendala-kendala tersebut masih bisa di atasi oleh sekolah, sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran walaupun dilakukan secara *online*.

Saran

Sekolah tidak hanya menggunakan *whatsapp group* dalam pemberian dan pengumpulan tugas. Tetapi, bisa menggunakan *google classroom* dan *google form* untuk memudahkan dalam memberikan penilaian tugas siswa, terutama siswa kelas atas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrahana, A. 2020. Hambatan, Solusi, dan Harapan : Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 282-289.
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. 2020. Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 298-303.
- Astini, N. K. S., 2020. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lampuhyang*, 11(2), 13-24.
- Handayani, T., Khasanah, H. N., & Yosintha, R. 2020. Pendampingan Belajar Di Rumah Bagi Siswa Sekolah Dasar Terdampak Covid-19. *ABDIPRAJA : JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 1(1), 107-115.
- Latip, A. 2020. Peran Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 107-115.
- Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. 2020. Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1-13.
- Salsabila, U. H., Sari, L. I., Lathif, K. H., Lestari, A. P., & Ayuning, A. 2020. Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah Jurnal Penelitian Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188-198.
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Ponorogo : CV. Nata Karya.

**RESPON SISWA TERHADAP KEBIJAKAN BANTUAN KUOTA DALAM
PEMBELAJARAN DARING: STUDI KASUS DI SMA SANTO PAULUS
PONTIANAK**

Filianus Nasu Rusik

Program Studi Magister Administrasi Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak
bruderhier123@gmail.com

ABSTRAK

Sejak Covid-19 masuk dan menyebar di Indonesia, pemerintah mulai mengambil langkah untuk memutus mata rantai penyebaran virus tersebut. Dalam dunia pendidikan, pemerintah menginstruksikan agar sekolah-sekolah melaksanakan pembelajaran dalam jaringan (*daring/online*). Namun, pelaksanaan pembelajaran dengan sistem ini memiliki beberapa kendala. Salah satunya adalah terkait dengan keterbatasan kuota internet. Untuk mengatasi kendala yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran *daring/online* di masa pandemi Covid-19, SMA Santo Paulus Pontianak telah menerapkan sebuah kebijakan bantuan kuota dari sekolah untuk siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pelaksanaan kebijakan tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Instrumen dalam penelitian ini adalah kuesioner yang disebarakan melalui *Google Form* kepada siswa-siswi SMA Santo Paulus Pontianak sebagai responden. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa para siswa SMA Santo Paulus Pontianak memberikan respon yang sangat positif terhadap pelaksanaan kebijakan bantuan kuota dari sekolah dalam pembelajaran (*daring/online*) selama masa pandemi Covid-19.

Kata kunci: Covid-19, pembelajaran online, kouta internet

ABSTRACT

Since the spread of Corona Virus Disease (COVID-19) in Indonesia, the government has taken serious measurement to control the situation. For the educational system, the Indonesian government has instructed every school to conduct their learning process online. However, the biggest hindrance in online learning is the availability of internet data for students due to their limited budget spent on extra internet data. To overcome this problem, SMA Santo Paulus Pontianak has provided internet data for all its students. This research aims to understand students' responses with respect to the internet data provided by the school. This is a quantitative descriptive research that applies survey method. The research instrument is Google Form questionnaires filled out by the students of SMA Santo Paulus Pontianak as the respondents. The research findings have shown that the students of SMA Santo Paulus Pontianak have addressed the internet data provided to them for online learning during Covid-19 pandemic in positive ways.

Keywords: COVID-19, online learning, internet data

PENDAHULUAN

Sejak awal tahun 2020, pandemi *Corona Virus Diseases* (Covid-19) mulai menyebar dengan cepat ke seluruh dunia, termasuk Indonesia. Pandemi Covid-19 telah memberikan dampak dalam semua bidang kehidupan. Dalam bidang pendidikan, pandemi Covid-19 telah berdampak pada keberlangsungan kegiatan belajar mengajar dalam semua level pendidikan. Sebagai usaha untuk memutus mata rantai penyebaran virus ini maka pemerintah telah menginstruksikan agar kegiatan belajar mengajar di sekolah secara tatap muka dihentikan dan diganti dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (daring) dengan menggunakan media *online* (Rulandari, 2020:243).

Bakia et. al. (2012:2) mengatakan bahwa pembelajaran daring/online merupakan lingkungan kegiatan pembelajaran yang didukung oleh fasilitas internet. Sementara itu, Kristina, Sari, & Nagara (2020:202) menjelaskan bahwa pembelajaran daring/ *online* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara memanfaatkan perangkat-perangkat digital dan internet untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik, kreatif dan mandiri. Dari kedua definisi tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran daring atau *online* adalah pembelajaran yang menggunakan berbagai macam media dalam jaringan internet yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran antara guru dan siswa.

SMA Santo Paulus adalah sebuah sekolah swasta Katolik di kota Pontianak yang juga menyelenggarakan pembelajaran daring/ *online* sesuai instruksi pemerintah. Manfaat yang dirasakan dari pelaksanaan pembelajaran daring/ *online* ini adalah kegiatan belajar mengajar masih dapat berjalan meskipun secara *virtual*. Namun ada beberapa kendala yang dihadapi pihak sekolah, terutama terkait biaya tambahan yang harus dikeluarkan oleh orang tua setiap bulan untuk membeli kuota. Kendala ini senada dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Elfahmi (2020:47) di SMA Negeri 3 Seunagan, yang menyatakan bahwa banyak diantara orang tua siswa yang tidak siap untuk menambah anggaran dalam menyediakan kuota internet tersebut. Masalah lain adalah terkait kekuatan jaringan internet dari operator seluler tertentu yang digunakan oleh para siswa di masing-masing daerah. Berdasarkan data sekolah, terdapat 32,55 % atau 264 siswa SMA Santo Paulus Pontianak yang berdomisili di luar kota. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring/ *online*, beberapa dari jumlah siswa tersebut di atas tidak dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar sebagaimana mestinya karena tidak memiliki sinyal dari operator seluler yang digunakannya. Hal ini selain menyebabkan menurunnya tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, juga menyebabkan menurunnya motivasi siswa dalam belajar.

Menyikapi masalah yang terjadi di atas, maka sejak awal tahun ajaran 2020/2021, Kepala SMA Santo Paulus Pontianak menetapkan sebuah kebijakan bantuan kuota dari sekolah untuk para siswa. Dengan mengoptimalkan anggaran dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS), pihak sekolah menyelenggarakan kerjasama dengan salah satu operator seluler untuk menyediakan kuota sebesar 8 *Gigabytes* (GB) untuk setiap siswa per bulan. Operator seluler yang dipilih oleh pihak sekolah merupakan operator seluler terbaik di Indonesia versi nPerf yang merupakan salah satu perusahaan pembuat *software* pengukur kecepatan *internet mobile* (Kompas.com, 27/2/2021). Pelaksanaan kebijakan ini telah memasuki tahun kedua dan akan dilanjutkan selama pembelajaran daring/ *online* berlangsung. Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait respon siswa terhadap pelaksanaan kebijakan sekolah tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei, yang berupaya untuk mengetahui respon siswa terhadap pelaksanaan kebijakan bantuan pengadaan kuota dari sekolah bagi siswa di SMA Santo Paulus Pontianak. Metode survei merupakan metode penelitian kuantitatif yang dilaksanakan melalui pengamatan dengan teknik wawancara atau penyebaran kuesioner kepada responden yang diambil dari populasi tertentu (Sugiyono, 2013:35). Penelitian ini dilaksanakan dengan menganalisis data dari kuesioner yang diberikan kepada siswa sebagai responden melalui *Google Form*. Responden dalam penelitian ini terdiri dari 258 siswa SMA Santo Paulus Pontianak, yang diambil dari jumlah siswa keseluruhan sebanyak 813 orang. Responden ini mencakup 31,73 % dari keseluruhan jumlah siswa, yang dianggap telah mampu mewakili keseluruhan populasi. Adapun respon yang diujikan kepada siswa adalah sebagai berikut:

1. Apakah siswa merasa terbantu dengan adanya bantuan kuota internet dari sekolah?
2. Apakah bantuan kuota dari sekolah sebesar 8 GB untuk setiap siswa per bulan dirasa cukup untuk digunakan dalam pembelajaran daring/ *online*?
3. Apakah bantuan kouta dari sekolah mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran daring/ *online*?
4. Apakah bantuan kuota dari sekolah memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran daring/ *online*?
5. Bagaimana tanggapan orang tua terkait adanya kebijakan bantuan kuota internet dari sekolah?

Respon siswa yang diperoleh dari kuesioner dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung nilai dari jawaban responden. Setiap jawaban diberi nilai 1.
2. Menghitung interpretasi nilai jawaban responden dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

3. Membuat kriteria interpretasi nilai. Kriteria interpretasi nilai tersebut dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1: Interpretasi Nilai/Skor

Presentase	Kategori
0 – 20%	Sangat Lemah
21 – 40%	Lemah
41 – 60%	Cukup
61 – 80%	Kuat
81 – 100%	Sangat Kuat

Sumber: Riduwan (2013).

4. Menentukan kategori respon yang diberikan dengan mencocokkan persentase interpretasi nilai dengan kriteria positif.

Tabel 2: Kriteria Positif dari Respon

Presentase	Kategori
$85\% \leq R$	Sangat Positif
$70\% \leq R < 85\%$	Postif
$50\% \leq R < 70\%$	Kurang Positif
$R < 50\%$	Tidak Positif

Sumber: Khabibag (dalam Yamasari, 2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Respon siswa terkait kebijakan bantuan kuota dari sekolah dalam pembelajaran daring/online di SMA Santo Paulus Pontianak diperoleh dari kuesioner yang telah dibagikan melalui *Google Form* kepada 258 siswa yang dipilih secara acak. Penyebaran kuesioner dilaksanakan pada tanggal 16 hingga 19 Agustus 2021. Setiap pertanyaan dalam kuesioner tersebut merupakan gambaran keefektifan dan keefisienan pelaksanaan kebijakan bantuan kuota dari sekolah. Kuesioner ini memiliki lima pertanyaan dengan dua bentuk pilihan jawaban bebas. Bentuk pertama, siswa diminta untuk memilih antara setuju (S), tidak setuju (TS), dan tidak tahu (TT). Bentuk kedua, siswa diminta untuk menjawab terbantu (TB), tidak terbantu (TTB) dan tidak tahu (TT). Jawaban akan dinyatakan tidak valid, apabila siswa

mengisi lebih dari satu pilihan jawaban yang diberikan. Hasil dari kuesioner tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 3: Respon Siswa terhadap Kebijakan Bantuan Kuota dari Sekolah

No	Pertanyaan	Respon			
		S	TS	TT	In-valid
1	Apakah siswa merasa terbantu dengan adanya bantuan kuota internet dari sekolah?	94,18%	5,43%	0,39%	-
2	Apakah bantuan kuota dari sekolah sebesar 8 GB untuk setiap siswa per bulan dirasa cukup untuk digunakan dalam pembelajaran daring/ <i>online</i> ?	86,43%	3,88%	9,30%	0,39%
3	Apakah bantuan kouta dari sekolah mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran daring/ <i>online</i> ?	90,70%	5,04%	3,48%	0,78%
4	Apakah bantuan kuota dari sekolah memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran daring/ <i>online</i> ?	88,37%	2,32%	8,53%	0,78%
		Respon			
		TB	TTB	TT	In-valid
5	Bagaimana tanggapan orang tua terkait bantuan kuota dari sekolah?	88,76%	5,43%	4,65%	1,16%

Sumber: Kuesioner Peneliti (2021).

Respon Siswa Terkait Kebijakan Bantuan Kuota Internet Dari Sekolah

Berdasarkan tabel 3 di atas, diketahui bahwa terdapat 243 dari 258 siswa atau 94,18% responden menyatakan setuju bahwa mereka merasa terbantu dengan adanya bantuan kuota internet dari sekolah ini. Hanya 5,43% yang menyatakan tidak setuju dan 0,39% yang menyatakan tidak tahu. Data lain memperlihatkan bahwa terdapat 88,76% responden menyatakan bahwa orang tua mereka pun merasa terbantu dengan adanya kebijakan ini. Sementara itu hanya terdapat 5,43% yang menyatakan bahwa orang tua mereka merasa tidak terbantu dan 4,65% yang menyatakan bahwa orang tua tidak tahu apakah mereka merasa terbantu atau tidak terkait dengan kebijakan ini. Selanjutnya, terdapat 223 siswa atau 86,43% responden menyatakan setuju bahwa bantuan kuota dari sekolah sebesar 8 GB per siswa per bulan sudah cukup untuk mereka dalam melaksanakan pembelajaran daring/*online* di SMA Santo Paulus Pontianak.

Berdasarkan data yang terdapat dalam tabel 3 diketahui pula bahwa terdapat 234 siswa atau 90,70% responden menyatakan setuju bahwa bantuan kuota internet dari sekolah mempermudah mereka dalam proses pembelajaran daring/*online*. Sementara itu, sebesar 5,04% responden menyatakan tidak setuju dan 3,48% diantaranya menyatakan tidak tahu. Selanjutnya, terdapat 228 siswa atau 88,37% responden menyatakan setuju bahwa adanya kebijakan ini telah membuat mereka lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran daring/*online*. Sedangkan 2,32% lainnya menyatakan tidak termotivasi dan 8,53% menyatakan tidak tahu.

Pembahasan Analisa Hasil Pengamatan

Kuota internet merupakan kebutuhan utama dalam pembelajaran daring/*online*. Dalam pembelajaran daring/*online* yang terjadi di SMA Santo Paulus Pontianak, siswa diwajibkan untuk mengikuti pertemuan dengan guru setiap hari melalui media *Zoom Meeting*. Menurut Setiani (2020:525) proses belajar online menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* ini dinilai boros dan cukup menguras kuota data internet. Hal senada disampaikan oleh Rulandari (2020:245) yang menyatakan bahwa aplikasi telekonferensi merupakan aplikasi yang membutuhkan kuota yang besar dan sinyal yang stabil, sehingga jika kedua kriteria ini tidak terpenuhi, kegiatan belajar mengajar tidak dapat berjalan dengan baik. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa-siswi di SMA Santo Paulus Pontianak memerlukan lebih banyak kuota internet dengan kekuatan jaringan yang stabil agar mereka dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik selama pandemi.

Sesungguhnya pemerintah, melalui Peraturan Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi nomor 14 Tahun 2021, sudah berupaya dalam mengatasi masalah kuota ini dengan memberikan bantuan paket kuota data internet sebesar 10 GB per bulan untuk peserta didik jenjang pendidikan dasar dan menengah. Namun menurut pihak sekolah, bantuan kuota dari pemerintah tersebut belum cukup mengakomodir pelaksanaan pembelajaran daring/*online* yang terjadi di SMA Santo Paulus Pontianak. Oleh sebab itu, dengan mengoptimalkan anggaran dana BOS dan menjalin kerjasama dengan salah satu operator seluler yang memiliki jangkauan jaringan luas dan stabil, pihak sekolah membuat kebijakan untuk memberikan bantuan kuota tambahan sebesar 8 GB per siswa per bulan.

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 3, terdapat 86,43% responden yang menyatakan setuju atas pertanyaan nomor 2. Persentase ini masuk dalam kategori respon dengan kriteria sangat positif. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa para siswa di SMA Santo Paulus Pontianak merasa kebijakan bantuan kuota dari sekolah sebesar 8 GB per siswa

setiap bulannya sudah cukup membantu mereka dalam mengatasi masalah kuota internet dalam pembelajaran daring/*online*. Kesimpulan lain yang dapat ditarik adalah kebijakan bantuan kuota dari sekolah ini telah membantu siswa dalam mendapatkan kuota internet dan sekaligus membantu orang tua siswa dalam menekan biaya tambahan bulanan yang harus dikeluarkannya demi keberlangsungan pendidikan putera-puterinya di SMA Santo Paulus Pontianak. Kesimpulan ini dibuat berdasarkan data yang diperoleh, dimana terdapat 94,18% responden menyatakan setuju dengan pertanyaan nomor 1 dan 88,76% responden yang menyatakan terbantu atas pertanyaan nomor 5. Kedua persentase respon ini masuk dalam kategori respon dengan kriteria sangat positif.

Selain untuk memenuhi kebutuhan siswa akan ketersediaan kuota internet sehingga dapat memperlancar pelaksanaan pembelajaran daring/*online*, kebijakan ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Winata (2021:14), konsentrasi serta motivasi belajar sangat berarti untuk siswa dalam proses pembelajaran, sebab semakin besar konsentrasi dan motivasi dalam pembelajaran maka akan semakin baik pula hasil belajarnya yang didapatkan. Motivasi belajar pada diri siswa dapat ditingkatkan dengan cara mengoptimalkan faktor-faktor dari lingkungan seperti penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan bervariasi, komunikasi yang dinamis antara guru dan siswa, serta ketersediaan sarana dan prasarana yang lengkap (Firmansyah, 2021:591). Dari pernyataan tersebut diketahui bahwa selain metode pembelajaran yang bervariasi dan komunikasi yang dinamis, ketersediaan sarana dan prasarana juga merupakan faktor penting yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, ketika kebutuhan akan sarana dan prasarana ini terpenuhi maka motivasi belajar siswa juga akan meningkat. Berdasarkan data yang telah dihimpun dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kebijakan ini telah memperlancar proses pembelajaran daring/*online* dan juga telah memotivasi siswa untuk terus bersemangat belajar dalam masa pandemi Covid-19. Kesimpulan ini diambil berdasarkan data yang diperoleh, dimana terdapat 90,70% responden yang menyatakan setuju dengan pertanyaan nomor 3 dan 88,37% yang menyatakan setuju dengan pertanyaan nomor 4. Kedua persentase respon ini masuk dalam kategori respon dengan kriteria sangat positif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Sebagai reaksi dari fenomena pandemi Covid-19, SMA Santo Paulus Pontianak telah menyelenggarakan pembelajaran daring/*online* sesuai instruksi pemerintah. Salah satu kendala dalam pelaksanaan pembelajaran daring/*online* adalah terkait ketersediaan kuota

siswa yang dianggap kurang. Hal ini disebabkan karena selama pembelajaran daring/*online*, para siswa diwajibkan untuk menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* sebagai media interaksi dengan guru setiap hari, yang tentunya sangat menguras penggunaan kuota internet. Oleh sebab itu, dengan mengoptimalkan anggaran dana BOS dan kerjasama dengan salah satu operator seluler terbaik di Indonesia yang memiliki jangkauan jaringan yang luas dan stabil, SMA Santo Paulus Pontianak menjalankan kebijakan bantuan kuota dari sekolah untuk siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, para siswa menunjukkan respon yang sangat positif terhadap pelaksanaan kebijakan ini. Kebijakan ini telah membuat siswa dan orang tua merasa terbantu karena kuota yang diberikan cukup untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran daring/*online*. Kebijakan ini juga telah memperlancar proses pembelajaran daring/*online* sehingga dengan demikian dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikutinya.

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan bahwa untuk selanjutnya, kepala sekolah bersama *stakeholder*, dapat memaksimalkan anggaran dana BOS untuk keperluan penyediaan kuota siswa sehingga proses pembelajaran daring/*online* dapat berjalan dengan lancar dan beban orang tua dapat diringankan dalam hal biaya pendidikan putera-puterinya di masa pandemi Covid-19. Selain itu, dengan adanya kebijakan bantuan kuota seperti ini, para siswa diharapkan senantiasa meningkatkan semangat dan motivasi belajar walaupun masih berada di tengah situasi sulit dalam masa pandemi Covid-19 ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakia, M., Shear, L., Toyama, Y., & Lasseter, A. 2012. *Understanding the Implications of Online Learning for Educational Productivity*. Office of Educational Technology, US Department of Education.
- Elfahmi, R. 2020. Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid 19 di SMA Negeri 3 Seunagan. *Bionatural: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 7 (2), 45-52.
- Firmansyah. 2021. Motivasi Belajar dan Respon Siswa terhadap Online Learning sebagai Strategi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (2), 589 – 597.
- Kristina, M., Sari, R. N., & Nagara, E. S. 2020. Model Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Provinsi Lampung. *Jurnal Idaarah*, 4 (2), 200-209.
- Pertiwi, W. K. diakses pada tanggal 27 Februari 2021. Operator Seluler Terbaik Indonesia 2020 Versi nPerf. KOMPAS.com.
<https://tekno.kompas.com/read/2021/02/27/19075827/operator-seluler-terbaik-indonesia-2020-versi-nperf> diakses pada tanggal 08 Oktober 2021.
- Rulandari, N. 2020. The Impact of the Covid-19 Pandemic on the World of Education in Indonesia. *IJSS: Ilomata International Journal of Social Science*, 1 (4), 242-250.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variable-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Setiani, A. 2020. Efektivitas Proses Belajar Aplikasi Zoom di Masa Pandemi dan Setelah Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 523-530.
- Sugiyono. 2013. *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Winata, I. K. 2021. Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5 (1), 13-24.
- Yamasari, Y. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Materi Berbasis ICT yang Berkualitas. *Seminar Nasional Pascasarjana X-ITA ISBN* (No. 979-545, pp. 0270-1).

PERAN PERPUSTAKAAN DALAM LITERASI DIGITAL MASYARAKAT

Ridha Sabda Utami

Program Pasca Sarjana Administrasi Pendidikan Universitas Tanjungpura
ridhasabdautami0907@gmail.com

ABSTRAK

Literasi digital merupakan kemampuan berpikir dan bersikap dalam menggunakan media digital, mencari informasi lalu mencerna informasi yang didapat, mengevaluasi, mengecek kebenaran informasi kemudian mampu mengolahnya menjadi sebuah informasi baru yang valid dan bisa dipertanggungjawabkan. Perpustakaan merupakan wadah literasi bagi semua orang yang membutuhkan bahan pustaka, informasi dan pengetahuan. Peran perpustakaan mensosialisasikan pentingnya pemenuhan informasi dan ilmu pengetahuan secara akurat melalui pelayanan perpustakaan itu sendiri. Perpustakaan harus bisa mengimbangi cepatnya akses informasi yang bisa di dapat dimanapun saja. Perpustakaan harus bisa menjadi wadah masyarakat untuk mendapat ilmu pengetahuan yang cepat dan akurat. Perpustakaan harus memenuhi kebutuhan masyarakat yaitu pemenuhan kebutuhan informasi dan ilmu pengetahuan secara cepat dan akurat. Sehingga masyarakat tidak bergantung pada pemenuhan informasi melalui situs-situs tak terpercaya. Perpustakaan harus mampu dalam penyediaan koleksi sumber literasi yang telah diubah sesuai perkembangan zaman yaitu akses literasi melalui perangkat digital, seperti perpustakaan online. Penyediaan koleksi-koleksi buku baik cetak maupun elektronik dan bahkan penyediaan perangkat digital seperti komputer serta akses internet gratis untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakat. Sehingga selain masyarakat bisa mendapatkan informasi yang cepat dan akurat, masyarakat juga bisa meningkatkan kemampuan akses penggunaan teknologi informasi dan komunikasi secara digital. Maka literasi digital akan meningkat dan masyarakat menjadi lebih cerdas dalam penggunaan perangkat digital.

Kata Kunci: Peran Perpustakaan, Literasi Digital Masyarakat

ABSTRACT

Digital literacy is the ability to think and behave in using digital media, looking for information and then digesting the information obtained, evaluating, checking the truth of information and then being able to process it into new information that is valid and can be accounted for. The library is a place of literacy for everyone who needs library materials, information and knowledge. The role of the library is to socialize the importance of fulfilling information and knowledge accurately through the library service itself. Libraries must be able to keep pace with the rapid access to information that can be obtained anywhere. Libraries must be a place for the community to get knowledge quickly and accurately. Libraries must meet the needs of the community, namely the fulfillment of information and knowledge needs quickly and accurately. So that people do not depend on the fulfillment of information through untrusted sites. Libraries must be able to provide a collection of literacy resources that have been changed according to the times, namely access to literacy through digital devices, such as online libraries. Provision of collections of both printed and electronic books and even the provision of digital devices such as computers and free internet access to meet the information needs of the public. So that in addition to the public being able to get fast and accurate information, the public can also increase their access to the use of digital information and communication technology. Then digital literacy will increase and people will become smarter in using digital devices.

Keywords: Role of Libraries, Public Digital Literacy

PENDAHULUAN

Literasi digital diartikan sebagai berasal dari dua kata literasi dan digital. literasi diartikan sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis serta dapat memahami makna dari bacaan dan tulisan tersebut. Sedangkan digital merupakan sesuatu yang berkaitan dengan perangkat teknologi komputer dan internet. Jadi jika digabungkan literasi digital kemampuan penggunaan perangkat komputer untuk membaca informasi dari berbagai sumber internet lalu mengolah dan memahami informasi yang didapat bahkan mampu menuliskan informasi tersebut menjadi sebuah informasi yang valid. Di era modern literasi digital mencakup pemahaman tentang Web dan mesin pencari. Saat ini informasi di internet kecepatannya sudah tidak dapat dikendalikan lagi. Pengguna harus bisa memilah dan memilih situs web atau informasi yang andal dan sah dan mana situs penyebar hoax. Literasi digital juga merupakan ketertarikan sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi seperti gawai atau *smartphone* untuk mengakses, menganalisis, dan mengevaluasi informasi, sehingga membuat sebuah pengetahuan baru yang valid, berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat.

Di Indonesia sendiri literasi masyarakat masih sangat memprihatinkan hal ini dibuktikan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tentang Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 provinsi tahun 2019 menunjukkan hasil dari tiga puluh empat provinsi di Indonesia, hasil penelitian menunjukkan tidak ada satupun provinsi masuk dalam kategori tinggi. Indeks tertinggi hanya 9 provinsi (26%) kategori aktivitas literasi sedang; 24 provinsi (71%) masuk kategori rendah dan 1 provinsi (3%) masuk kategori sangat rendah (Solihin, 2019). Kemajuan teknologi informasi komunikasi saat ini tidak hanya memberikan dampak yang positif tetapi juga memberikan dampak yang negatif. Saat ini hampir setiap orang mempunyai perangkat gawai yang digunakan untuk akses informasi. Informasi bisa diakses kapan dan dimanapun saja. Setiap orang juga bebas memproduksi informasi baik itu fakta maupun hoax melalui media sosial pribadi (Instagram, facebook, twitter, ataupun Whatsapp) masing-masing. Informasi yang dibuat dan diperoleh tidak terfilter dengan baik. Jika informasi yang didapat dan disebarluaskan itu merupakan sebuah informasi yang benar dan memberikan manfaat positif maka tidak terlalu menjadi sebuah masalah. Akan tetapi jika informasi yang tersebar tersebut sampai bisa menggiring opini negative dan memprovokasi sehingga menimbulkan keresahan public bahkan menimbulkan gejolak pertikaian hal ini tentu akan menjadi masalah besar yang mana

jika dibiarkan terus menerus akan membuat perpecahan diantara masyarakat bahkan lebih meluas perpecahan bangsa. Walaupun negara Indonesia sudah mengatur peraturan perundang-undangan tentang informasi dan transaksi elektronik (UU ITE No.11 Tahun 2008) untuk mengatur tentang pemanfaatan teknologi informasi. Akan tetapi fakta di lapangan masih banyak sekali penyebaran HOAX melalui perangkat digital. Dikalangan masyarakat menengah ke bawah saat ini juga sudah tidak ketinggalan lagi, masyarakat saat ini sudah hampir semua mempunyai gawai, perangkat gawai saat ini sudah dianggap bukan lagi barang mewah. Banyak sekali gawai yang harganya sangat terjangkau dengan spesifikasi yang tinggi. Masyarakat bisa bebas mengakses dan memproduksi informasi melalui gawai pribadinya akan tetapi masyarakat itu sendiri terkadang masih sangat rentan terhadap HOAX. Terutama masyarakat yang berada dipedesaan yang baru bisa menggunakan perangkat gawai, yang baru mengenal media sosial. Mereka mudah sekali menerima mentah-mentah informasi yang mereka dapat dimedia sosial kemudian menyebarkan kembali informasi tersebut tanpa menganalisis apakah informasi tersebut valid atau tidak. Hal ini terjadi diakibatkan oleh banyak faktor seperti tingkat pendidikan yang rendah, kurangnya sosialisasi kepada masyarakat akan bahaya HOAX, kurang memahami situs-situs mana yang bisa memberikan informasi valid. Maka dari itu literasi digital sangat dibutuhkan di zaman yang serba digital saat ini.

Perpustakaan merupakan tempat pusat informasi, sebagai wadah penyedia berbagai macam ilmu pengetahuan dan informasi yang valid. Bagi perpustakaan, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi disisi lain menimbulkan kecemasan akan eksistensi perpustakaan dimasyarakat. Dikhawatirkan masyarakat akan lebih senang mencari informasi dan berbagai ilmu pengetahuan melalui internet disamping karena akses yang cepat serta tak terbatas ruang dan waktu. Masyarakat tidak perlu pergi mengunjungi perpustakaan, mereka bisa mengakses informasi dari rumah mereka masing-masing melalui perangkat gawai maupun komputer mereka. Akhirnya perpustakaan pun menjadi sepi pengunjung. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran perpustakaan di era modern yang sudah serba digital dalam literasi digital masyarakat. Tulisan ini memiliki keterbatasan karena masih berupa konseptual teori yang dipaparkan dan perlu adanya penelitian lebih lanjut dilapangan agar lebih kontekstual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode studi kepustakaan. Studi literasi atau studi kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi.

Studi ini mempelajari berbagai referensi yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik dokumentasi, yaitu mengumpulkan informasi dan data yang berkaitan dengan variabel penelitian seperti dari sumber buku, surat kabar, majalah pendidikan serta artikel ilmiah. Teknik analisis data yang digunakan adalah metode analysis content untuk menghasilkan kesimpulan. Analisis ini kemudian digunakan untuk mendapatkan inferensi yang valid dan dapat diteliti lebih dalam berdasarkan konteksnya. Proses analisis dilakukan dengan memilih, membandingkan, dan menggabungkan data hingga ditemukan data yang relevan. Untuk menjaga dari kesalahan analisis data, dilakukan pembacaan ulang literatur dan pengecekan antar literatur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

LITERASI DIGITAL

Literasi dalam arti sempit dipahami sebagai membaca dan menulis. Namun literasi tidak sesederhana mencakup baca tulis saja akan tetapi kemampuan membaca, memahami dan menganalisis berbagai bentuk informasi secara kritis. (Sari, 2018:91) menyatakan bahwa literasi adalah keterampilan penggunaan bahasa dan gambar yang bervariasi untuk membaca, menulis, mendengar, berbicara, melihat, dan berpikir kritis tentang sebuah ide sehingga mampu memaknai yang terkandung di dalamnya dengan berorientasi pada teks dan berbagai kemungkinan serta interaktif.

Literasi merupakan kemampuan skill yang dimiliki seseorang dalam membaca, menulis, berbicara, mendengar, melihat dan berpikir terhadap sesuatu kemudian mampu mengolah informasi dan pengetahuan yang didapat untuk kecakapan hidup. Literasi terdiri dari beragam jenis seperti literasi digital, literasi informasi, literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi finansial, literasi digital, literasi budaya dan kewargaan. Di zaman modern literasi digital sangat diperlukan. Gagasan mengenai literasi digital mulai dipopulerkan oleh Gilster pada tahun 1997 sebagaimana dikutip dalam (Belshaw, 2011) menyatakan bahwa “*Digital literacy is the ability to understand and use information in multiple formats from a wide variety of sources when it is presented via computers*”. Literasi digital dipahami sebagai pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan komputer. Selain cakap dalam menggunakan alat komunikasi, dalam literasi digital juga harus mampu menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas,

cermat, tepat, dan patuh hukum untuk berkomunikasi dan interaksi dalam kehidupan bermasyarakat.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan literasi digital merupakan kemampuan berpikir dan bersikap dalam menggunakan media digital, mencari informasi lalu mencerna informasi yang didapat, mengevaluasi, mengecek kebenaran informasi kemudian mampu mengolahnya menjadi sebuah informasi baru yang valid dan bisa dipertanggungjawabkan.

PERAN PERPUSTAKAAN

Menurut UU Perpustakaan pada Bab I pasal 1 menyatakan Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi beragam karya tulis karya yang tercetak atau yang terekam untuk memenuhi kebutuhan intelektualitas seperti pendidikan, penelitian, pelestarian informasi dan tempat hiburan atau rekreasi bagi pengunjung atau biasa di sebut dengan pemustaka melalui beragam cara interaksi pengetahuan.

Dalam arti tradisional, perpustakaan adalah sebuah koleksi buku dan majalah. Walaupun dapat diartikan sebagai koleksi pribadi perseorangan, namun perpustakaan lebih umum dikenal sebagai sebuah koleksi besar yang dibiayai dan dioperasikan oleh sebuah kota atau institusi, dan dimanfaatkan oleh masyarakat yang rata-rata tidak mampu membeli sekian banyak buku atas biaya sendiri. Perpustakaan diartikan juga sebagai sekumpulan informasi yang bersifat ilmu pengetahuan, hiburan, rekreasi, dan ibadah yang merupakan kebutuhan dasar manusia.

Gill (2001:27) mengatakan *“The public library, the local gateway to knowledge, provides a basic condition for lifelong learning, independent decision-making and cultural development of individual and social groups”*. Artinya perpustakaan sebagai gerbang menuju pengetahuan untuk menyediakan kondisi awal bagi perorangan atau kelompok dalam melakukan kegiatan belajar seumur hidup, pengambilan keputusan mandiri serta pembangunan budaya. Ketiga hal dasar inilah yang melandasi perpustakaan itu dibangun. Perpustakaan merupakan pusat semua jenis ilmu pengetahuan dan informasi yang bisa dipertanggungjawabkan. Kegiatan perpustakaan bersifat aktif sehingga memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam pemenuhan kebutuhan informasi dan pengetahuan. Akses perpustakaan memiliki sifat kesetaraan yang artinya perpustakaan bisa digunakan oleh siapapun yang membutuhkan pemenuhan informasi dan ilmu pengetahuan tanpa membedakan usia, ras, suku, agama, bahasa bahkan jenis kelamin.

Barbakoff (2021:1) mengemukakan perpustakaan berperan untuk mempersiapkan masyarakat tidak hanya untuk berhasil dalam suatu realitas tertentu, tetapi juga tetapi juga untuk menjadikan masyarakat tangguh pada lapangan pekerjaan dan bisnis yang terus

berkembang serta menciptakan mekanisme layanan perpustakaan yang memberdayakan masyarakat untuk merespon perubahan ekonomi yang sangat mendesak dan berubah secara cepat karena didorong oleh teknologi dan sosial.

Gisolfi (2019:8) juga mengemukakan pada abad ke-21 perpustakaan umum dijadikan sebagai pusat budaya masyarakat/komunitas. Artinya perpustakaan adalah tempat dengan beragam yang dapat digunakan oleh pelanggan yang terlibat dalam berbagai aktivitas. Seseorang dapat menghadiri ceramah, film, konser, pertunjukan drama, pameran seni, kelas latihan, konferensi, kelas dalam teknologi digital dan beberapa kegiatan lainnya. Makanan tidak lagi dilarang, seringkali ada cafe yang mendorong untuk bersosialisasi dan mungkin terhubung dengan teras luar ruangan. *“Public libraries, without any doubt, have an important role to play for the development of media and information skills for all, not only at a beginner’s level but at all educational levels.”* (McIntosh, 2016:23) artinya Perpustakaan umum memiliki peran penting untuk pengembangan keterampilan media dan informasi bagi semua, tidak hanya ditingkat pemula tetapi di semua tingkat pendidikan.

Dapat disimpulkan bahwa perpustakaan merupakan wadah literasi bagi semua orang yang membutuhkan informasi dan pengetahuan.

Menurut Miller dan McKenna (dalam Solihin,2019:22) terdapat empat faktor yang memengaruhi aktivitas literasi, yaitu :

1. *Proficiency* atau kecakapan, hal ini diperlukan dalam mengakses berbagai sumber literasi, cakap dalam artian bukan hanya bisa membaca tetapi memahami teks-teks yang dibaca.
2. *Access* atau tempat, artinya tempat atau wadah masyarakat dalam mengakses informasi seperti perpustakaan, toko buku, rumah baca dan media yang lain.
3. *Alternatives* pilihan lain yang disediakan seperti perangkat digital.
4. *Culture* yaitu budaya atau kebiasaan yang dibentuk dari lingkungan dasar seperti keluarga, masyarakat, komunitas yang lebih luas sehingga mempengaruhi aktivitas literasi seseorang

Dari penjelasan di atas aktivitas literasi salah satunya didukung oleh faktor *access* yang merupakan sumber daya pendukung seperti tempat atau wadah masyarakat dalam mengakses informasi seperti perpustakaan, toko buku, rumah baca dan media yang lain. Artinya tugas utama adanya perpustakaan adalah memenuhi akses kebutuhan masyarakat akan bahan Pustaka. Diharapkan dengan adanya perpustakaan di tengah-tengah masyarakat mampu menumbuhkan minat baca atau literasi.

Dari beberapa pendapat diatas tujuan dan fungsi perpustakaan sangat penting dari dulu hingga sekarang, peran perpustakaan tidak bisa tergerus zaman, hanya saja perpustakaan di era sekarang harus lebih berkembang dan selalu mengikuti perkembangan zaman yang ada. Era modern sekarang ini informasi sangat cepat bisa menyebar darimana saja akan tetapi kebenaran informasi tersebut harus dikaji lebih dalam. Maka di sinilah peran perpustakaan harus bisa mengimbangi cepatnya akses informasi yang bisa di dapat dimanapun saja, perpustakaan harus bisa menjadi wadah masyarakat untuk mendapat ilmu pengetahuan yang valid. Perpustakaan harus mampu memenuhi kebutuhan masyarakat yaitu pemenuhan kebutuhan informasi dan ilmu pengetahuan secara cepat dan akurat. Sehingga masyarakat tidak bergantung pada pemenuhan informasi melalui situs-situs tak terpercaya. Perpustakaan harus membenahi pelayanan terutama dalam penyediaan koleksi sumber literasi yang telah diubah sesuai perkembangan zaman yaitu akses literasi melalui perangkat digital, seperti perpustakaan online. Selain itu perpustakaan harus menyediakan pelayanan pemenuhan kebutuhan informasi secara gratis dan kemudahan akses. Perpustakaan juga harus mensosialisasikan pentingnya pemenuhan informasi dan ilmu pengetahuan secara akurat melalui pelayanan yang disediakan oleh perpustakaan itu sendiri. Sosialisasi tentang bahaya HOAX juga penting dilakukan oleh pihak perpustakaan karena selain berhak, perpustakaan juga mampu memberikan solusi kepada masyarakat yaitu dengan penyediaan koleksi-koleksi buku baik cetak maupun elektronik dan bahkan penyediaan perangkat digital seperti komputer serta akses internet secara gratis untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakat. Sehingga selain masyarakat bisa mendapatkan informasi yang cepat dan akurat, masyarakat juga bisa meningkatkan kemampuan akses penggunaan teknologi informasi dan komunikasi secara digital. Jika sudah demikian maka literasi digital masyarakat juga akan meningkat dan masyarakat menjadi lebih cerdas dalam penggunaan perangkat digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

Literasi digital merupakan kemampuan berpikir dan bersikap dalam menggunakan media digital, mencari informasi lalu mencerna informasi yang didapat, mengevaluasi, mengecek kebenaran informasi kemudian mampu mengolahnya menjadi sebuah informasi baru yang valid dan bisa dipertanggungjawabkan.

Perpustakaan merupakan sebuah wadah literasi masyarakat. Perpustakaan harus mampu memenuhi kebutuhan masyarakat yaitu pemenuhan kebutuhan informasi dan ilmu pengetahuan secara cepat dan akurat. Sehingga masyarakat tidak bergantung pada pemenuhan informasi melalui situs-situs tak terpercaya. Perpustakaan harus membenahi

pelayanan terutama dalam penyediaan koleksi sumber literasi yang telah diubah sesuai perkembangan zaman yaitu akses literasi melalui perangkat digital, seperti perpustakaan online. Selain itu perpustakaan harus menyediakan pelayanan pemenuhan kebutuhan informasi secara gratis dan kemudahan akses. Perpustakaan juga harus mensosialisasikan pentingnya pemenuhan informasi dan ilmu pengetahuan secara akurat melalui pelayanan yang disediakan oleh perpustakaan itu sendiri. Sosialisasi tentang bahaya HOAX juga penting dilakukan oleh pihak perpustakaan karena selain berhak, perpustakaan juga mampu memberikan solusi kepada masyarakat yaitu dengan penyediaan koleksi-koleksi buku baik cetak maupun elektronik dan bahkan penyediaan perangkat digital seperti komputer serta akses internet secara gratis untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakat. Sehingga selain masyarakat bisa mendapatkan informasi yang cepat dan akurat, masyarakat juga bisa meningkatkan kemampuan akses penggunaan teknologi informasi dan komunikasi secara digital. Jika sudah demikian maka literasi digital masyarakat juga akan meningkat dan masyarakat menjadi lebih cerdas dalam penggunaan perangkat digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Barbakoff, A. 2021. Building a Future-Ready Workforce: The Role of Public Libraries in Creating Equitable, Resilient, and Entrepreneurial Communities. *Public Library Quarterly*, 40(2), 167–181. <https://doi.org/10.1080/01616846.2019.1688094>
- Belshaw, D. A. . 2011. *What id “Digital Literacy”?* Durham University.
- Gill, P. 2001. *The Public Library Service: IFLA/UNESCO Guidelines for Development*. IFLA and Institution Publication.
- Gisolfi, P. A. 2019. Trends in Public Library Design from the 19th to the 21st Centuries. *Public Library Quarterly*, 38(3), 290–308. <https://doi.org/10.1080/01616846.2019.1582268>
- McIntosh, H. . 2016. *Information and Data Literacy*. Apple Academic Press.
- Sari, I. F. R. 2018. Konsep Dasar Gerakan Literasi Sekolah Pada Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), 89–100. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i1.131>
- Solihin, L. 2019. *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi*. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, KEMENDIKBUD.

KREATIVITAS GURU DALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN: (Studi Kasus di PAUD MTA Assalam)

Siti Nurjanah

Administrasi Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak

F2171201007@student.untan.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kreativitas guru untuk meningkatkan mutu pendidikan di lembaga pendidikan nonformal, khususnya PAUD MTA Assalam. Kreativitas guru adalah kemampuan guru dalam mengajar yang selalu mampu mengembangkan materi atau isi dan menciptakan lingkungan yang menarik dan tenang serta memodifikasi pengajaran dengan baik. Mutu pendidikan adalah kapasitas sistem pendidikan, baik dari segi manajemen maupun dari segi proses pendidikan itu sendiri, untuk secara efektif berorientasi pada peningkatan nilai tambah dari faktor input untuk mencapai kinerja yang setinggi-tingginya. Permasalahan umum dalam penelitian ini adalah bagaimana kreativitas guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di PAUD MTA Assalam. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk kreativitas guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di PAUD MTA Assalam. Penelitian ini berguna dalam teori dan praktek. Teori penelitian ini menganalisis kualitas pendidikan, kreativitas guru dan indikator guru kreatif.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan bentuk penelitian kualitatif. Penelitian ini mendeskripsikan pelaksanaan RPP, pelaksanaan pembelajaran, kreativitas guru dan kualitas sarana pendidikan di PAUD MTA Assalam. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen, guru, kepala sekolah, dan siswa atau siswa. Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari observasi dan wawancara.

Dari hasil analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa rencana pembelajaran yang dirancang oleh guru sudah sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan yang berlaku. Guru juga sudah pandai mengimplementasikan rencana yang telah dibuat, namun masih ada guru yang pelaksanaannya belum maksimal. Rencana peningkatan mutu pendidikan di lembaga-lembaga tersebut juga baik. Saran bagi guru yang mengajar di lembaga pendidikan agar dapat secara optimal melakukan pembelajaran kreatif untuk menghasilkan siswa yang kreatif.

Kata Kunci : Kreativitas, Mutu, Pendidikan

ABSTRACT

This research is motivated by the creativity of teachers to improve the quality of education in non-formal educational institutions, namely PAUD MTA Assalam. The creativity of the teacher is the ability of teachers in teaching that they can always develop materials or subjects and are able to create an interesting and calm atmosphere and can modify the lessons well. The quality of education is the capacity of the education system, both in terms of management and in terms of the educational process itself, effectively aimed at increasing the added value of the input factors in order to produce the highest possible performance. The general problem in this research is how is the creativity of teachers to improve the quality of education in PAUD MTA Assalam. The aim of this study was to determine the shape of teachers' creativity in improving the quality of education in PAUD MTA Assalam. This research is theoretically and practically useful. The theory of this study deals with the quality of education, the creativity of teachers, and the indicators of creative teachers.

The method used in this study is a descriptive method in the form of qualitative research. This study describes the implementation of the lesson plan, the implementation of learning, the creativity of teachers and the quality of educational institutions in PAUD MTA Assalam. The data sources used in this study are documents, teachers teaching, principals, and students or students. The data used in this study are data obtained from observations and interviews.

On the basis of the results of the analysis carried out, it can be concluded that the learning planning designed by the teacher is consistent with the applicable curriculum and according to needs. The teachers are also good in the execution of the plans that have been drawn up, but there are still teachers who are not optimal in their implementation. The plans made to improve the quality of education in these institutions are also good. The suggestions are aimed at teachers teaching in educational institutions so that they can be more optimal in conducting creative learning to produce creative students as well.

Keywords: Creativity, Quality of Education

PENDAHULUAN

Mutu pendidikan adalah kapasitas sistem pendidikan, baik dari segi manajemen maupun dari segi proses pendidikan itu sendiri, untuk secara efektif berorientasi pada peningkatan nilai tambah dari faktor input untuk mencapai kinerja yang setinggi-tingginya. Pada dasarnya, kualitas pendidikan didefinisikan sebagai keadaan dinamis dari produk atau hasil, layanan, orang, proses dan lingkungan yang memenuhi atau melampaui harapan. Kriteria untuk menentukan mutu pendidikan harus memperhatikan lima aspek, yaitu produksi, pelayanan, sumber daya manusia (guru), aspek proses dan aspek lingkungan (Hadis, Abdul dan Nurhayati; 2010).

Pentingnya pendidikan yang berkualitas untuk menjadi sekolah yang mandiri atau memperkuat dengan memberikan kewenangan (otonomi) kepada sekolah dan mendorong sekolah untuk berpartisipasi dalam pengambilan keputusan. Menurut Anonymous: 2001 Quality Improvement in Detail bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui kemandirian dan inisiatif sekolah dalam pengelolaan dan penguatan sumber daya yang tersedia; Mensosialisasikan komunitas sekolah dan masyarakat tentang penyelenggaraan pendidikan melalui pengambilan keputusan bersama; Meningkatkan akuntabilitas sekolah kepada orang tua, masyarakat, dan pemerintah atas mutu sekolahnya; memperkuat persaingan sehat antar sekolah dalam hal mutu pendidikan yang ingin dicapai.

Berdasarkan observasi awal, PAUD MTA Assalam merupakan sekolah terakreditasi B yang juga menjadi satu diantara lembaga PAUD pilihan di Pontianak Selatan dan mampu bersaing dengan Lembaga PAUD lainnya yang ditandai dengan banyaknya meraih penghargaan berupa piala dan piagam atas perlombaan yang dimenangkan. Sekolah ini juga memiliki program unggulan berupa program hafalan surah, doa, dan hadist yang menjadikan orang tua tertarik untuk menyekolahkan anaknya di Lembaga tersebut. Berdasarkan jenjang, sekolah ini merupakan titik awal dari pendidikan pada anak sehingga sangat dibutuhkan guru yang kompeten dan professional dalam mengajar agar dapat menghasilkan output siswa yang bermutu. Dalam mempersiapkan hal tersebut tentunya diperlukan kreativitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Terlebih saat ini sedang dalam masa pandemi *covid-19* dan semua pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan). Meskipun pembelajaran dilakukan secara daring lembaga pendidikan dalam hal ini sekolah tetap dituntut untuk bisa meningkatkan mutu pendidikan.

Untuk mencapai mutu pendidikan diperlukan kreativitas guru dalam pelaksanaan program pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton dan terkesan tidak menarik, apalagi program pembelajaran ini berorientasi pada anak usia dini. Kreativitas memiliki dua komponen, pentingnya kreativitas dalam kegiatan sehari-hari dan keyakinan akan pentingnya kreativitas di sekolah. Jelas bahwa tanpa kreativitas seseorang tidak dapat menikmati kegembiraan dan makna hidup, dan tanpa kreativitas tidak ada seni, sastra, sains, inovasi, pemecahan masalah, dan kemajuan. Mengembangkan kreativitas di dalam kelas merupakan faktor penting dan penting. Kreativitas dapat dilatih dan diajarkan kepada siswa. Guru yang melatih dan mengajarkan kreativitas siswa haruslah guru yang juga pencipta. Guru yang memahami kreativitas dapat memilih rencana pelajaran, mengatur materi dan

tugas untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan dan sikap yang penting untuk kreativitas. Untuk melakukannya dengan baik, pendidik membutuhkan dasar yang kuat dalam teori dan kreativitas inkuiri, serta berbagai strategi pengajaran dan manajemen yang menggabungkan penelitian dan praktik. Menurut pengamatan pertama peneliti di masa pandemi ini, masih ada guru yang kurang kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya di lembaga PAUD. Dimulai dengan mengajar, menyampaikan materi hanya sesuai dengan metode kelas master dan menggunakan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan kurikulum dan mengevaluasinya hanya dengan pemberian tugas. Sedangkan untuk usia anak PAUD seharusnya bisa belajar sambil bermain, tidak hanya melihat layar laptop atau handphone. Pengajaran dilakukan semata-mata dengan metode membaca, sehingga menimbulkan kejenuhan dan kejenuhan pada siswa dan terkesan monoton, yang pada akhirnya tidak sampai kepada siswa apa yang ingin disampaikan oleh guru atau pendidik. Hal ini tentu saja berdampak pada penurunan kualitas pendidikan.

Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, guru sebagai pendidik diharapkan kreatif dalam merancang pembelajaran, menyampaikan materi dengan menggunakan metode dan media yang sesuai dengan materi ajar, dan melakukannya dengan cara tertentu agar siswa dapat melakukannya. bukan sekedar menghafal, tetapi memahaminya agar hasil belajar yang dicapai dikenang selamanya, sehingga siswa termotivasi untuk belajar lebih banyak lagi, sehingga potensi siswa berkembang dan menginspirasi siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar dan lebih aktif, yang mengarah pada hasil belajar yang lebih baik dan juga meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan hal tersebut peneliti tertarik untuk menggali kreativitas guru untuk meningkatkan mutu pendidikan di PAUD MTA Assalam.

Berdasarkan hal tersebut, maka fokus penelitian ini adalah kreativitas guru PAUD MTA Assalam. Jadi masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana kreativitas guru untuk meningkatkan mutu pendidikan di PAUD MTA Assalam?” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk kreativitas guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di PAUD MTA Assalam.

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki dua keunggulan, yaitu keunggulan teoritis dan keunggulan praktis. (1) Kegunaan teoritis dari penelitian ini adalah untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman tentang kreativitas guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan arahan untuk penelitian serupa di masa yang akan datang. (2) Secara praktis manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, yaitu (a) manfaat bagi siswa adalah belajar lebih kreatif (b) manfaat bagi guru adalah menjadi guru yang lebih kreatif di kelas untuk membantu mereka belajar

Memberikan informasi dalam pemilihan metode pembelajaran yang tepat, (c) penggunaan untuk sekolah sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah, (d) digunakan untuk peneliti ketika peneliti dapat menerapkan teori untuk melakukan pembelajaran di kelas, khususnya dalam desain pembelajaran. media kreatif untuk guru.

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah (1) Mutu pendidikan adalah kapasitas sistem pendidikan, baik dari segi manajemen maupun dari segi proses pendidikan itu sendiri, untuk secara efektif meningkatkan nilai tambah dari faktor input (ukuran sekolah kelas, guru, buku, dll) pelajaran, situasi belajar dan kurikulum, manajemen sekolah, keluarga) untuk mencapai prestasi tertinggi. (2) Kreativitas guru adalah kemampuan guru untuk mengajar yang dapat mengerjakan materi setiap saat, menciptakan suasana yang menarik dan tenang, serta mengubah pengajaran dengan baik. Belajar baik online maupun offline.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif dirancang untuk mengukur kreativitas guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan di fasilitas PAUD dan untuk memverifikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru di fasilitas tersebut sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengamat.

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan kondisi yang ditemukan di lapangan terkait dengan permasalahan dan tujuan pembelajaran di sekolah. Tujuan metode deskriptif dalam investigasi adalah untuk mengetahui situasi pembelajaran yang dilakukan dari peristiwa nyata. Secara sistematis dari mata pelajaran yang sesuai dan mata pelajaran yang sesuai dengan situasi nyata sekolah.

Bentuk penelitian yang digunakan adalah bentuk penelitian kualitatif dimana dalam penelitian ini data-data yang diperoleh berupa observasi, hasil pemotretan, analisis dokumen, catatan lapangan, dan hasil penelitian diuraikan kembali dengan standar, logis dan efektif yang digunakan oleh masyarakat mudah dipahami. Pembaca. Data yang akan dianalisis berasal dari hasil wawancara, dokumentasi dan observasi yang dilakukan di PAUD MTA Assalam.

Sumber data dalam penelitian ini adalah seluruh guru yang mengajar di PAUD MTA Assalam yaitu empat guru dengan latar belakang pendidikan yang berbeda. Rahmawati, S.Pd. oleh Pendidikan PG PAUD, Candra Sari, S.Pd. oleh Pendidikan PGMI, Nurul

Khairunnikmah, S.Pd. dari Bimbingan Pendidikan Konseling dan Zunaidah Nurkhilos dengan ijazah SMA. Mempertimbangkan hal ini, peneliti ingin mengetahui apakah pelatihan guru juga mempengaruhi kreativitas mengajar di kelas.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan teknik dokumentasi. (Purwanto, 2017) Teknik observasi adalah metode analisis dimana perilaku orang-orang yang diamati secara langsung dicatat secara sistematis. Pada umumnya kegiatan observasi dilakukan dengan mencatat segala sesuatu yang diamati, dan peneliti bertindak langsung sebagai alat penelitian.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, alat yang digunakan untuk mencatat data yang diperoleh di lapangan. Pedoman observasi digunakan ketika memasuki lapangan secara langsung berupa format observasi untuk rencana pembelajaran harian atau mingguan yang dibuat oleh guru. Pedoman observasi yang digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah APKG I sebagai format observasi untuk perencanaan pembelajaran harian atau mingguan, APKG II sebagai format observasi untuk pelaksanaan pembelajaran kreatif guru. Lembar catatan digunakan untuk mencatat hal-hal penting dalam proses observasi, untuk merangkum masalah dalam pemilihan metode, sarana, perencanaan dan pelaksanaan dalam proses pembelajaran kreatif. Alat dokumentasi penelitian ini menggunakan smartphone untuk mendokumentasikan setiap kegiatan. Hasil dokumentasi dapat berupa foto dan video yang difoto/direkam selama proses pengajaran.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh tersedia dalam bentuk catatan observasi dan wawancara, serta potret atau rekaman untuk pemilihan metode, pemilihan media, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, yang kemudian dianalisis secara kualitatif. Tahapan analisis data adalah (1) reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih yang esensial dan memfokuskan pada yang esensial, mencari tema dan pola. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan peneliti untuk mengumpulkan lebih banyak data dan mencari bila diperlukan. (2) Penyajian data, evaluasi data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, grafik dan sejenisnya. (3) menarik kesimpulan. Kesimpulan awal akan berubah ketika bukti kuat ditemukan untuk pengumpulan data tingkat berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Mutu Pendidikan

Mutu Pendidikan dari sebuah lembaga dapat dilihat dari hasil output siswa yang telah selesai dalam mengikuti proses belajar. Guru Bersama kepala sekolah telah menyusun program pembelajaran sedemikian rupa agar tujuan lembaga dapat tercapai. Dalam pencapaian mutu tersebut guru dituntut untuk terus mengupgrade pengetahuan baik dibidang teknologi maupun non teknologi. Berdasarkan hasil wawancara kepada kepala sekolah dalam meningkatkan mutu Pendidikan di PAUD MTA Assalam, para guru sering difasilitasi untuk mengikuti pendidikan dan pelatihan yang berkaitan dengan pengembangan diri personal. Dengan mengikuti pelatihan-pelatihan tersebut secara otomatis guru akan mendapat ilmu baru, pengetahuan baru, dan skill baru yang nanti tentunya diminta untuk menerapkan di lembaga. Jika tenaga pendidiknya memiliki mutu yang baik maka akan mengajarkan kepada siswa dan menjadikan siswa memiliki mutu Pendidikan yang baik pula.

Hasil Analisis RPH dan RPM

Rencana Pelaksanaan Harian (RPH) dan Rencana Pelaksanaan Mingguan (RPM) yang dibuat oleh guru sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku yakni kurikulum 2013. Yang terdiri dari identitas tema pembelajaran, subtema pembelajaran, kompetensi dasar, kompetensi inti, metode pembelajaran, dan skenario singkat pembelajaran. RPH adalah panduan yang digunakan guru setiap hari dan RPM merupakan panduan yang di gunakan guru dalam membuat RPH.

Berdasarkan RPM dan RPH yang dibuat oleh guru sudah sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa, namun dalam pelaksanaannya masih terdapat guru yang belum melaksanakannya dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil pengamatan peneliti di kelas B2 PAUD MTA Assalam dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan tema binatang sub tema binatang peliharaan. Dalam RPH tercantum kegiatan siswa membuat hewan peliharaan kelinci menggunakan kertas karton dan kertas origami yang dapat membuat siswa menjadi antusias dalam belajar dan dapat menunjukkan kreasi, Namun dalam pelaksanaannya guru tidak menerapkan hal tersebut. Justru yang dilaksanakan di kelas adalah siswa diminta untuk menggambar hewan kelinci di buku yang telah disediakan sekolah dalam kondisi siswa belum mendapat gambaran hewan kelinci itu seperti apa, karena guru hanya menjelaskan bahwa kelinci memiliki empat kaki, telinga yang Panjang dan memakan wortel namun tidak disertai contoh hewannya. Seharusnya sebagai guru yang dituntut kreatif dan melek teknologi guru dapat mencari referensi di internet berupa foto atau video yang menggambarkan tentang seekor kelinci. Sehingga siswa tahu dan paham seperti apa hewan kelinci yang dimaksud. Hal ini menunjukkan bahwa guru kurang kreatif dalam mengelola kelas.

Hasil Analisis Kreativitas Guru

Seorang guru dapat dikatakan kreatif jika ia dapat memunculkan ide-ide baru, konsep baru, menemukan sesuatu yang baru, dan menghasilkan sesuatu yang baru pula. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti guru di PAUD MTA Assalam sudah memunculkan kreativitasnya namun belum secara maksimal. Hal ini terlihat saat guru Menyusun RPH dan RPM. Hal yang dituangkan secara tertulis dan yang akan digunakan sebagai panduan sudah bagus namun dalam pelaksanaannya guru tidak mengimplementasikannya di dalam kelas. Hal ini dipicu beberapa faktor diantaranya adalah guru malas menyiapkan media pembelajaran yang telau memakan waktu, baik itu media dalam bentuk kerajinan tangan maupun media digital berupa video pembelajaran. Selain malas guru juga tidak menguasai teknologi sehingga pembelajaran yang dilakukan terkesan monoton dengan gaya lama yang masih menggunakan papan tulis sebagai media, sedangkan saat ini di era literasi digital seharusnya guru sudah dapat mengoprasikan setidaknya satu aplikasi edit video untuk membuat video pembelajaran kreatif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap lembaga Pendidikan non formal PAUD MTA Assalam dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran yang di rancang oleh guru sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan sesuai dengan kebutuhan. Guru dalam menjalankan perencanaan yang telah dibuat juga sudah baik namun dalam masih terdapat guru yang kurang maksimal dalam pelaksanaannya. Rancangan yang dibuat untuk meningkatkan mutu Pendidikan di lembaga tersebut juga sudah baik.

Saran

Saran ditujukan kepada guru yang mengajar di lembaga Pendidikan agar bisa lebih maksimal dalam melaksanakan pembelajaran kreatif untuk menghasikan siswa yang kreatif pula. Dalam peningkatan mutu Pendidikan sangat di butuhkan guru yang keatif terutama di lembaga Pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arcaro, Joremo S. 2005. *Pendidikan Berbasis Mutu, Prinsip-Prinsip Perumusan dan Tata Langkah Penerapan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fariz, Nawafillah. 2008. *Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan Dama Perspektif Managemen Berbasis Sekolah*. Malang.

- Johnson, LouAnne. 2009. *Pengajarann Yang Kreatif Dan Menarik (Cara Membangkitkan Minat Siswa Melalui Pemikiran)*. PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Khaeruddin. 2012. *Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran*. Makassar.
- Mulyasa, M. 2010. *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, Hamzah, B. 2010. *Model Pembelajaran, Menciptakan ProsesBelajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara,.
- Wahyudin. 2008. *Pembelajaran dan Model-Model Pembelajaran (Pelengkap Untuk Meningkatkan Pedagogis Para Guru dan Calon-Calon Guru Profesional)*. Jakarta: CV IPA Abong.

UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MENULIS TEKS DESKRIPSI BAHASA INDONESIA DI MASA PANDEMI MENGGUNAKAN MICROSOFT TEEMS

Marsiana Anggelina

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Tanjungpura, Pontianak

Email: marsiana.angelina@ski.sch.id

ABSTRAK

Dalam melaksanakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar menulis teks deskripsi menggunakan microsoft teams bagi siswa kelas VIIA SMP Kristen Immanuel II Sungai Raya Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022, untuk mengetahui respon siswa dalam keaktifan menulis teks deskripsi menggunakan microsoft teams bagi siswa kelas VIIA SMP Kristen Immanuel II Sungai Raya Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022. Sebanyak dua siklus yang dilakukan dalam penelitian ini. Siklus pertama rata-rata nilai adalah 68,6 serta ada peningkatan pada proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus dua sebesar 81. Demikian juga keaktifan siswa dalam pembelajaran di siklus pertama sebesar 63,33% yang tuntas dalam proses keaktifan pembelajaran, setelah dilaksanakan dalam siklus kedua keaktifan pembelajaran siswa yang tuntas sebesar 81%. Hasil pembelajaran yang baik tersebut merupakan refleksi kelemahan yang dilakukan pada siklus pertama, dimana pada siklus kedua dilakukan perbaikan dengan melihat kelemahan pada siklus pertama. Dalam menjelaskan teks deskripsi menggunakan microsoft teams, kemampuan guru dalam menjelaskan kesiswa menjadi menarik dan siswa menjadi semangat dalam belajar. Hal ini berpengaruh pada aktivitas pembelajaran siswa, sehingga pembelajaran menjadi menarik dan memotivasi siswa dalam menulis teks deskripsi.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, keaktifan belajar, Microsoft Teams.

ABSTRACT

This study aims to find out the development of learning activity in descriptive text writing using Microsoft Teams for the students of VII A class of SMP Kristen Immanuel II Sungai Raya in Odd Semester in the 2021/2022 Academic Year, to find out students' responses in writing descriptive text using Microsoft Teams for Teams for the students of VII A class of SMP Kristen Immanuel II Sungai Raya in Odd Semester in the 2021/2022 Academic Year. A total of two cycles were carried out in this study. In the first cycle the average score was 68.6 and there was an increase in the learning process carried out in the second cycle of 81. Likewise, the activeness of students in learning process in the first cycle who completed the learning activity process was 63.33%, after being implemented in the second cycle, the student learning activities increased by 81%. The good learning results are a reflection of the weaknesses that has been done in the first cycle, where in the second cycle improvements are made by looking at the weaknesses in the first cycle. In explaining descriptive text using Microsoft Teams, the teacher's ability to explain to students in interesting way and students become enthusiastic in learning. This also has an impact on student learning activities, so that learning process becomes interesting and students feel motivated in writing descriptive texts.

Keywords: Indonesian, active learning, Microsoft Teams.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 saat ini yang dialami saat ini membuat aktivitas yang kita lakukan utamanya di dilaksanakan di rumah. Hal ini juga berdampak pada dunia pendidikan dan merupakan keadaan nyata yang dialami khususnya guru dan siswa. Melihat situasi yang terjadi saat ini, guru, siswa dan orang tua dituntut untuk melek menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk memperlancar proses pembelajaran dalam menjalani kehidupan baru. Dengan demikian, diharapkan semuanya optimal dalam menjalankan peran dan posisinya menghadapi situasi baru dalam proses belajar mengajar.

Situasi yang dialami saat ini tidaklah mudah untuk dihadapi, terutama dalam proses pembelajaran. Siswa terbiasa melakukan pembelajaran langsung di dalam kelas, dengan adanya situasi ini membuat pembelajaran menjadi tidak langsung dan memerlukan strategi khusus dalam mengajar. Guru diharapkan bisa memberi peran yang menyeluruh bagi siswa, sehingga di rumah orang tua bisa membimbing anak belajar jarak jauh. Guru diharapkan cerdas untuk pilih media dan metode belajar yang interaktif yang disesuaikan materi pembelajaran yang diajarkan ke siswa. Siswa saat ini lebih menyukai pembelajaran yang menerapkan teknologi. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator bisa memahami kemauan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Teknologi yang berkembang saat ini mengalami kemajuan yang signifikan. Banyak produk teknologi ditawarkan dipasaran saat ini. Dunia pendidikan mestinya berbenah diri dengan menerapkan dan memanfaatkan teknologi tersebut. Perkembangan teknologi berpengaruh dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah-sekolah. Di sekolah maju yang sudah mampu dan telah menggunakan teknologi untuk belajar. Dalam hal ini dilakukan untuk menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif langsung dengan siswa. Sehingga belajar menjadi lebih efektif. Perkembangan dalam dunia teknologi semestinya bisa dimanfaatkan dengan bijak dalam menunjang proses pembelajaran. Dengan adanya teknologi dan aplikasinya tersebut dalam bagian teknologi informasi dapat mengubah pola pikir system pembelajaran yang awalnya langsung dalam kelas menjadi tidak langsung dengan pembelajaran jarak jauh. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII kompetensi pembelajaran yang dikuasai siswa SMP Kristen Immanuel II Sungai Raya dalam Kurikulum 2013 yaitu menulis teks deskripsi di KD 4.2 dengan menampilkan data, menampilkan gagasan, memberi kesan terhadap teks dalam bentuk lisan dan tulisan dengan mengacu pada struktur teks deskripsi yang telah dipelajari.

Di dalam pembelajaran menulis teks deskripsi, peserta didik sulit dalam memberi perkembangan ide untuk menulis teks dalam bentuk tulis, hal ini disebabkan minat literasi

siswa di sekolah dan di rumah masih rendah hal ini berakibat dalam penguasaan kosakata menjadi berkurang, dalam menulis teks deskripsi di dalam paragraf siswa mengalami kesulitan hal ini disebabkan kurangnya penguasaan kosakata baku dan tidak baku siswa. Dalam pembelajaran teks deskripsi kendala utama yang dialami siswa adalah kesulitan dalam mengembangkan ide dan menentukan hal-hal yang akan di tulis dalam teks deskripsi secara sistematis atau sesuai dengan struktur penulisan teks. Dalam menulis teks deskripsi siswa menulis sesuai tiga struktur, dimana pada setiap bagiannya terdapat kemiripan, hal ini membuat peserta didik sulit untuk menentukan identifikasi, deskripsi dan penutup.

Dengan adanya masalah siswa dalam menulis teks deskripsi secara tulis, guru berusaha menentukan solusi yang baik supaya siswa bisa dalam menulis teks. Guru bertujuan mendorong siswa mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengomunikasikan terhadap apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi pembelajaran. Dengan adanya tujuan ini siswa diupayakan bisa menerapkan kompetensi keterampilan, kompetensi sikap dan kompetensi pengetahuan dengan baik sehingga siswa menjadi kreatif dan produktif.

Dalam pembelajaran teks deskripsi peserta didik diminta untuk terbiasa membaca teks-teks demi menumbuhkan minat belajar membaca peserta didik. Peserta didik yang biasa membaca teks akan mudah dalam menentukan struktur serta amanat-amanat yang disampaikan dalam teks yang disajikan. Dengan pembelajaran saintifik dapat melatih peserta didik untuk bisa menjadikan dirinya seseorang yang berpikir ilmiah, hal ini akan berdampak bagi kehidupan peserta didik di kehidupan nyata. Supaya siswa bisa dan berhasil dalam menulis teks deskripsi, guru diupayakan mampu memilih media belajar. Dikarenakan guru sudah terbiasa dalam menggunakan platform Microsoft Teams dalam belajar, terutama di saat pandemi, diharapkan siswa semakin semangat dalam menulis teks deskripsi secara tulis. Media pembelajaran merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Apalagi pembelajaran daring seperti sekarang ini sangat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dalam pembelajaran daring, penguasaan *information and communications technology* dalam Pembelajaran Bahasa menjadi bagian yang sangat diperlukan (Mulyadi et al., 2020).

Dalam pembelajaran daring saat ini, penulis menggunakan Microsoft Teams untuk meningkatkan siswa aktif dalam belajar teks deskripsi. Microsoft Teams satu diantara platform pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa di saat pandemic. Guru bisa menggunakan aplikasi ini untuk memberi materi dan memberikan penugasan ke siswa secara daring. Guru juga bisa memantau perkembangan dan minat belajar siswa terutama dalam

meningkatkan keaktifan siswa dalam menulis teks deskripsi. Dengan melihat masalah-masalah di atas, peneliti berupaya untuk meneliti tentang “Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menulis Teks Deskripsi Bahasa Indonesia di Masa Pandemi Menggunakan Microsoft Teams Kelas VIIA Semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022 SMP Kristen Immanuel II Sungai Raya”.

METODE PENELITIAN

Dalam melaksanakan penelitian yang dilakukan ini, peneliti menggunakan PTK. “Penelitian tindakan di kelas adalah penelitian yang dilakukan guru di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar, dengan penekanan pada perbaikan atau penyempurnaan proses dan kepraktisan pembelajaran.” (Arikunto, 2009). Pelaksanaan yang dilakukan dalam penelitian yaitu mengkolaborasikan peneliti dan guru yang mengajar di SMP Kristen Immanuel II Sungai Raya bernama Aswandi, S.Pd. Guru adalah pelaku tindakan, sedangkan peneliti adalah pengamat dari proses tindakan yang sedang berlangsung.

Dalam melaksanakan penelitiann peneliti menggunakan empat tahap pelaksanaan kegiatan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

1. Dengan perencanaan yang matang atau maksimal, peneliti berupaya untuk meningkatkan efektivitas siswa dalam menulis teks.
2. Setelah melakukan perencanaan, langkah selanjutnya adalah melaksanakan aksi. Hal ini dilakukan untuk mengukur keterampilan peserta didik dalam menulis cerita.
3. Observasi dilakukan untuk mengamati kinerja peserta didik dalam menulis teks.
4. Refleksi dilakukan untuk memeriksa hasil pembelajaran yang sudah dilaksanakan, supaya selanjutnya bisa lebih baik lagi.

Penelitian tentang keterampilan menulis teks deskriptif siswa kelas VII SMP Immanuel II Sungai Raya dilaksanakan ke tahap selanjutnya dengan tetap mengusung dan memanfaatkan teknologi pembelajaran yang baik. Penyelidikan akan berhenti pada tahap, dimana peserta didik telah mencapai tujuan. Tujuan PTK yang dilaksanakan yaitu untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis. Dalam melaksanakan PTK ini, ada 29 peserta didik kelas VII SMPK Kristen Immanuel II Sungai Raya yang dijadikan subjek. PTK ini dilakukan peneliti berkolaborasi dengan guru di SMP Kristen Immanuel II Sungai Raya.

Dalam melaksanakan PTK ini, pengumpulan data dilakukan peneliti dengan cara observasi partisipatif, dimana peneliti berkolaborasi dengan rekan guru saat mengajar dan belajar bersama peserta didik. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara untuk

mengumpulkan data-data yang ada. Moloeng (2014) menyatakan bahwa wawancara merupakan percakapan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Wawancara dilakukan peneliti dengan guru yang berkolaborasi dengan peneliti serta dengan peserta didik. Wawancara ini dilaksanakan saat pembelajaran dan setelah Diskusi Investigator dengan rekan kerja tentang masalah utama. Kuesioner atau evaluasi dilaksanakan guna mengukur kemampuan dan kemahiran peserta didik saat belajar dilaksanakan. Pengumpulan data dilakukan melalui tahap pendeskripsian secara kualitatif yang artinya data yang telah diperoleh peneliti dideskripsikan sehingga dapat dibuat suatu kesimpulan. Guna mendapatkan data yang abash, triangulasi diperoleh dari peneliti sebagai guru, teman sejawat yang berkolaborasi dengan peneliti dan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam melakukan kegiatan belajar menulis dengan peserta didik kelas VIIA SMP Kristen Immanuel II Sungai Raya dilaksanakan dalam dua sesi. Dalam penelitian ini, peningkatan pembelajaran berbasis inkuiri dianalisis dalam dua siklus. Implementasi langkah-langkah dalam penelitian ini membuahkan hasil, termasuk perubahan perilaku siswa selama kegiatan belajar. Pada kegiatan belajar siswa mengalami kemajuan yang lebih baik pada saat prose belajar dilaksanakan. Pada pengamatan kegiatan yang dilakukan peneliti ke peserta didik di tahap pertama, 66,8% aktivitas peserta didik yang sesuai dengan rubrik ketuntasan belajar dan pada tahap kedua mencapai 88. Disimpulkan bahwa aktivitas siswa berhasil karena telah mencapai ketuntasan klasikal 75%.

Skor keterampilan menulis deskriptif meningkat, karena meningkat secara signifikan di 88. Hal ini dikarenakan motivasi belajar siswa dan peningkatan pembelajaran menulis teks deskriptif dengan Microsoft Teams. Perhatikan table untuk melihat kemampuan dan keterampilan siswa dalam menulis.

Tabel 1. Skor keterampilan menulis.

Skor	Sebelum	Tahap Pertama	Tahap Kedua
91-99			8
81-90	6	4	7
71-80	3	13	12
≤71	20	12	2
	29	29	29
Rata-rata kelas	58,41	66,8	83
Tinggi	83	86	93

Kecil	35	55	64
Tuntas KKM	25%	65%	88%
Tidak Tuntas KKM	75%	35%	12%

Dari data di atas bisa diperhatikan bahwa hasil penilaian di tahap pertama yaitu 66,8%. Dimana pada tahap pertama ini peserta didik yang memperoleh hasil tinggi yaitu 86, dan yang mendapatkan nilai rendah yaitu 55. Penilaian yang dilakukan ini cukup baik, dikarenakan ada perolehan hasil yang lebih baik pada kedua tahap yang dilaksanakan. Pembelajaran yang dilaksanakan pada tahap kedua mengalami peningkatan hasil yang lebih baik di peroleh peserta didik dari 65% meningkat ke 88%. Dengan demikian peserta didik memiliki pemahaman yang baik tentang materi yang disampaikan oleh guru ke peserta didik. Hasil pembelajaran yang didapatkan sudah memenuhi KKM yang sudah ditetapkan di SMPK Immanuel II Sungai Raya. Hasil KKM ini didapatkan peserta didik dalam menulis pada tahap pertama dan tahap kedua.

Dengan melihat perolehan hasil belajar siswa pada table diatas, terlihat adanya hasil yang baik diperoleh peserta didik dalam menulis teks pada tahap pertama dan tahap kedua. Hal ini merupakan pengaruh dari penggunaan Microsoft Teams terhadap proses dan hasil pembelajaran. Penggunaan Microsoft Teams berpengaruh dalam keaktifan peserta didik dalam belajar. Peserta didik menjadi semangat untuk belajar menulis. Siswa menjadi lebih baik dalam mendeskripsikan hal-hal yang dialami di kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Perolehan skor peserta didik dalam belajar menulis teks dengan Microsoft Teams pada siswa Kelas VIIA SMP Kristen Immanuel II Sungai Raya Tahun Pelajaran 2021/2022 terdapat melalui proses sebagai berikut:

1. Selama kegiatan belajar membuat teks deskriptif literasi pada peserta didik VIIA di SMPK Immanuel II Sungai Raya, peserta didik belum terbiasa membuat tulisan teks. Menggunakan Microsoft Teams pada tahap pertama dan tahap kedua diperoleh peningkatan skor peserta didik. Peserta didik menjadi berani dalam menyampaikan ide-ide dan pendapat masing-masing dalam belajar. Hal ini memudahkan peserta didik dalam menulis teks sesuai dengan pengalaman yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga dengan mudah mencerna dan mengkolaborasi materi yang disampaikan guru dalam belajar, sehingga skor penilaian menjadi lebih baik setelah menggunakan Microsoft Teams dapat meningkatkan penulisan deskriptif.

2. Hasil belajar menulis teks deskriptif dengan Microsoft Teams menjadi lebih baik. Skor yang diperoleh peserta didik sebelum menggunakan Microsoft Teams yaitu 58,41. Skor yang diperoleh mengalami peningkatan menjadi 66,8 pada tahap pertama. Pada tahap kedua mengalami kenaikan skor yang signifikan setelah menggunakan Microsoft Teams yaitu sebesar 83%. Oleh karena itu, penggunaan Microsoft Teams dalam bidang Linguistik Indonesia dengan subtopic menulis deskripsi, memegang peranan lebih baik dalam meningkatkan kemampuan dan kreativitas peserta didik.

Saran

Setelah memaparkan kesimpulan di atas, peneliti memberi saran aitu:

1. Bagi Guru

Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Terutama bagi guru Bahasa Indonesia, dapat menumbuhkan ide kreativitas peserta didik dalam belajar.

2. Bagi siswa

Siswa kelas VIIA SMP Kristen Immanuel II Sungai Raya, disarankan untuk lebih sering melatih keterampilan menulis agar dapat menghargai informasi berita dengan cepat dan tanggap, serta tidak sungkan untuk bertanya kepada guru. untuk membantu.

3. Bagi sekolah

Penelitian ini direkomendasikan kepada sekolah untuk memberikan kontribusi yang lebih baik dalam melaksanakan kegiatan belajar, khususnya dalam menulis di SMP Kristen Immanuel II Sungai Raya.

4. Bagi Peneliti

Berupaya untuk mengembangkan penggunaan teknologi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Supaya peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Akasara.
- Finoza, Lamudin. 2008. Komposisi Bahasa Indonesia. Jakarta: Diksi Insan Mulia.
- J.Moleong, Lexy.2014. Metode Penelitian Kualitatif , Edisi Revisi. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Kridalaksana. 1984. Kamus Linguistik. Jakarta: Gramedia.
- Mulyadi, D., Wijayatiningsih, T. D., Budiastuti, R. E., Ifadah, M., & Aimah, S. (2020). Technological pedagogical and content knowledge of ESP teachers in blended learning format dalam International Journal of Emerging Technologies in Learning, 15(6), 126–139. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i06.11490>
- Praja, B. P., Baist, Abdul. 2019. “Analisis Kualitatif Penggunaan Microsoft Teams Dalam Pembelajaran Kolaboratif Daring” dalam Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika. (Hal. 415-420). Semarang.
- Rojabi, Ahmad Ridho. 2020. “Exploring EFL Students’ Perception of Online Learning via Microsoft Teams: University Level in Indonesia” dalam English Language Teaching Educational Journal. Vol.3, No.2, (Hal. 163-173). Jember.
- Suparno.Yunus. 2008. Keterampilan Dasar Menulis. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, Henry Guntur. 2005. Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Titik Harsiati, Agus Trianto, dan E. Kosasih. (2017). Buku Guru Bahasa Indonesia Kelas 7, edisi revisi. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Titik Harsiati, Agus Trianto, dan E. Kosasih. (2017). Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas 7, edisi revisi. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Tim Office 365. 2020. Menggunakan Microsoft Teams untuk Kelas Online (Remote Learning) <https://365.telkomuniversity.ac.id/menggunakan-microsoft-teams-untuk-kelas-online-remote-learning/>
- Uncen, Maksi. 2020. Sosialisasi Penggunaan Microsoft Teams Sebagai Media Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring), (<http://www.maksi-uncen.ac.id/sosialisasi-penggunaanmicrosoft-teams-sebagai-media-pembelajaran-dalam-jaringan-daring/>, diakses pada 20 Oktober 2021).

INOVASI PEMBELAJARAN PADA ERA COVID-19 DARI LURING KE DARING**Matsudi**

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Tanjungpura

matsudi100896@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bermaksud untuk menguraikan tentang inovasi pembelajaran di era pandemi covid-19 dari luring ke daring. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian ini dilaksanakan di salah satu Pendidikan Madrasah Tsanawiyah Al Habib Sholeh Al Haddad Sui. Ambawang, Kubu Raya, Kalimantan Barat. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa penjabaran berupa inovasi dalam pembelajaran di era pandemi covid-19 dari luring ke daring dengan melalui metode atau teknik wawancara dan observasi sebagai data utama serta dokumentasi sebagai data penunjang. Subjek dalam penelitian ini adalah kepala Madrasah dan guru kelas yang di berjumlah 10 orang. Data yang diperoleh kemudian dikumpulkan dan dianalisis secara kualitatif. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa seorang guru menerapkan beberapa kegiatan inovasi dalam pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas yaitu, merancang kegiatan pembelajaran dengan membuat rencana pembelajaran, menyiapkan bahan ajar, dan media yang ditampilkan baik secara online ataupun dai offline. Pembelajaran dilakukan dengan cara blended learning yaitu dengan mencari informasi yang didapatkan kemudian dan mengkonstruksikan pengetahuan melalui proses perubahan berdasarkan analisis informasi yang didapatkan dalam model blended learning.

Kata kunci: inovasi, pembelajaran, Covid-19.**ABSTRACT**

This study aims to analyze innovation in learning in the era of the covid-19 pandemic from offline to online. The research method uses a qualitative approach with the type of case study research. This research was conducted at Madrasah Tsanawiyah Al Habib Sholeh Al Haddad Sui. Ambawang, Kubu Raya. The data in this study were in the form of a description of innovations in learning in the era of the covid-19 pandemic from offline to online which were obtained through interview and observation methods as the main data and documentation as supporting data. The subjects of the study were the principal and class teacher, totaling 10 people. Data were collected and analyzed qualitatively. The results showed that the teacher made several innovations in learning, namely designing learning by creating learning scenarios, preparing teaching materials and media that will be used both online and offline. Learning is carried out by blended learning, namely by seeking information obtained and constructing knowledge through a process of change based on the analysis of information obtained in the blended learning model.

Keywords: learning, innovation, Covid-19.

PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 memberikan pengaruh yang sangat besar terutama dalam perubahan dunia Pendidikan. Sampai pada seluruh bidang kehidupan baik dari segi pengaruh positif ataupun negatif yang mengharuskan pemerintah mencari solusi atau jalan yang tepat untuk mengatasi semua pengaruh yang timbul akibat pengaruh segi negatif. Dengan adanya pandemi ini, dampak salah satu yang benar-benar dirasakan ialah pada bidang Satuan Pendidikan. Suatu dampak yang paling dirasakan oleh guru terutama adalah proses pembelajaran yang tidak dapat dilaksanakan secara normal atau tatap muka. Hal tersebut bermaksud untuk tujuan memutuskan mata rantai penyebaran covid-19 yang sedang terjadi beberapa tahun ini. Dari segi lain proses pembelajaran tatap muka harus berjalan sebagaimana mestinya, karena siswa harus menerima haknya sebagai peserta didik pada satuan Pendidikan dan sebagai warga negeri dalam mendapatkan Pendidikan yang layak serta bermutu. Adapun upaya untuk menanggapi tuntutan tersebut ialah dengan tetap melaksanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan keadaan pandemi saat ini yaitu proses pembelajaran diterapkan secara daring (Nofitasari,2021).

Pembelajaran dilakukan secara daring merupakan suatu hal yang baru yang terjadi pada tahun ini, yang pertama karena keadaan pandemi yang melanda diseluruh dunia hingga proses pembelajaran dilaksanakan secara daring. Pembelajaran dilaksanakan secara daring tujuannya untuk memutuskan penyebaran virus covid-19. Sesuai dengan surat edaran yang dikeluarkan oleh pemerintah adalah salah satu cara untuk mengurangi penyebaran covid-19 ini yaitu dengan menjauhi keramaian dan kerumunan terutama dalam proses pembelajaran langsung di sekolah atau madrasah.

Melalui departemen Pendidikan dan kebudayaan, pada tanggal 24 Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, pada tanggal 24 Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan surat Edaran No 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pembelajaran dalam masa darurat penyebaran covid-19. Dalam surat edaran tersebut berisi tentang proses pembelajaran dilakukan secara daring atau belajar dari rumah untuk seluruh siswa bahkan mahasiswa dikarenakan salah satu upaya mencegah dan mengendalikan infeksi covid-19.

Melakukan pembelajaran secara daring, menuntut semua pihak yang berperan dalam proses pembelajaran harus mempunyai kesiapan, seperti jaringan internet dengan konektivitas yang mencukupi, kuota, dan sarana lainnya yang bisa mendukung supaya proses pembelajaran secara daring bisa dilakukan dengan sebaik mungkin. (Sadikin serta Hamidah, 2020). Pembelajaran daring bisa dilaksanakan dengan baik yaitu dengan menyesuaikan

kesiapan dari pihak sekolah sendiri (Dewi, 2020). Akan tetapi dapat dipungkiri kalau tidak semua siswa, guru, maupun semua pihak madrasah mempunyai keahlian ataupun kesiapan untuk melaksanakan proses pembelajaran secara daring.

Beberapa model yang dilakukan dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang amat besar terhadap prestasi ataupun motivasi belajar terhadap siswa. Salah satu hasil penelitian menampilkan bahwa model pembelajaran memiliki pengaruh terhadap semangat serta prestasi belajar siswa merupakan penelitian oleh Izuddin Syarif (2012) yang berjudul “ pengaruh *blended learning* terhadap motivasi serta prestasi belajar siswa” yang mana hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbandingan yang signifikan baik motivasi belajar siswa atau prestasi yang ada pada siswa melalui model pendekatan *blended learning* dan siswa yang menggunakan model pendekatan *face to face learning*.

Dalam penerapan proses pembelajaran secara daring berbagai model yang digunakan oleh guru untuk diterapkan dalam proses pembelajaran secara daring. Karena dengan hal itu untuk mengetahui cara yang efektif dalam pembelajaran daring yang diterapkan dengan tujuan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran yang diterapkan di masa pandemi ini. Meski pembelajaran daring tidak seefektif pembelajaran tatap muka setidaknya siswa tetap menjalankan proses pembelajaran di sekolah sebagai mestinya.

Terdapat aspek lain dalam pembelajaran bahwa guru adalah profesi atau pekerjaan yang membutuhkan kemampuan khusus ataupun profesionalisme. Seorang guru memang dituntut harus aktif, inovatif, serta kreatif supaya siswa tidak merasa bosan dengan aktivitas pembelajaran yang disampaikan oleh guru baik secara daring ataupun secara tatap muka. Terlebih lagi pada masa pandemi covid-19 di kala ini. Seorang guru harus kreatif memodifikasi desain pembelajaran dengan model yang inovatif dan kreatif. Karena, jika tidak demikian tentu akan membawa siswa akan cepat merasa bosan apalagi pembelajaran yang disampaikan secara daring terutama. Pembelajaran dimasa pandemi covid-19 menjadi sangat bermacam-macam, karena terdapat banyak aspek pembelajaran yang digunakan dimasa ini antara lain, daring method, lurung method, tatap muka murni, home visit, blended learning dan yang lain. Adapun model pembelajaran yang diterapkan pada satuan Pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Al Habib Sholeh Al Haddad ini adalah terutama dalam menerapkan model campuran ataupun yang dikenal dengan model blended learning. Model tersebut dinilai bahwa sanggup membentuk serta meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Keadaan saat ini banyak ditemukan guru-guru khususnya ditingkat madrasah terutama mengalami kesulitan dan belum siap melaksanakan proses pembelajaran dimasa pandemi ini, paling utamanya pembelajaran secara daring. Hampir semuanya satuan Pendidikan

belum siap dengan berbagai sarana yang diperlukan dalam menerapkan pembelajaran secara daring. Di sisi lain, seorang guru belum terbiasa menghadapi apalagi belum sama sekali dibekali berbagai metode pembelajaran daring yang menggunakan sebagai teknologi dan itu salah satu yang dipersyaratkan dalam pembelajaran secara daring. Banyak dari guru ditemukan gagap dalam menggunakan teknologi informasi. Keadaan semacam ini jelas membawa guru menuntut harus mengetahui proses pembelajaran yang berujung pada kurangnya tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Untuk itu, seorang guru dimasa pandemi ini memang benar-benar dituntut untuk selalu membuat perubahan terutama dalam melakukan pembelajaran yang diawali dengan perencanaan pembelajaran yang dibuat sebelumnya, model penerapan proses pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran.

Pada tanggal 20 Agustus tahun 2021 peneliti melakukan observasi seras wawancara kepada kepala madrasah dan sebagian guru-guru yang mengajar di madrasah tersebut untuk mendapatkan sebuah informasi yang diperoleh untuk madrasah itu dengan melaksanakan proses pembelajaran secara tatap muka (daring) dan belajar dengan metode *blended learning* seras belajar berkunjung ke asrama.

Istiningsih dan Hasbullah (2015) mengatakan, ada tiga tingkatan dasar dalam model *blended learning* yang mengacu pada pembelajaran berbasis informasi dan komunikasi teknologi adalah sebagai berikut. *Seeking of information*: aspek pertama mencakup pencarian informasi dari berbagai sumber informasi yang ada baik secara *online* ataupun *offline* dengan berdasarkan pada keperluan belajar siswa. Seorang guru ataupun biasa disebut fasilitator yang bertugas memberikan masukan atau bimbingan kepada siswa untuk mencari berbagai informasi yang baik berkenaan dengan kebutuhan belajar siswa. *Acquisition of information*: aspek kedua, siswa secara individu maupun secara kelompok dituntut selalu menciptakan, menguasai, dan membentuk dengan ide atau dengan gagasan yang sudah terdapat dalam pikiran sebelumnya. Dalam hal ini, siswa menginterpretasikan sebuah informasi yang didapatkan ataupun pengetahuan dari bermacam sumber yang diperoleh hingga mereka sanggup mengkomunikasikan kembali dan mengidentifikasi ide-ide dari hasilnya dengan menggunakan sarana *online* ataupun *offline*. *Synthesizing of knowledge*: ketiga, pada aspek ini siswa mengkonstruksi atau merekonstruksi tentang pengetahuan melalui proses penyesuaian serta permasalahan yang bertolak dari hasil analisis, dialog serta perumusan kesimpulan dari data yang diperoleh kembali seras menginterpretasikan dari hasilnya melalui sarana *online* atau *offline*.

Dapat dikatakan dari tiga aspek yang dikemukakan oleh ahli di atas bahwa dari tiga aspek tersebut yang pertama mengarahkan siswa untuk mencari informasi diberbagai sumber

sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Kedua, siswa dari hasil informasi yang didapatkan diberbagai sumber siswa didituntut untuk mengungkapkan ide-ide atau gagasannya melalui komunikasi baik secara online atau offline. Kemudian yang ketiga, siswa menyusun pengetahuan melalui penyesuaian yang ada dan kendala yang menyimpulkan dari hasil, dan merumuskan kesimpulan dari informasi yang diperolehnya hingga diprestasikan baik melalui sarana online ataupun offline.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Al Habib Sholeh Al Haddad Sui. Ambawang, Kubu Raya, Kalimantan Barat. Jenis pendekatan yang digunakan penelitian ini yaitu menggunakan metode pendekatan kualitatif dan jenis studi kasus. Adapun terdapat tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan dan menganalisis inovasi yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran dimasa pandemi covid-19 dari luring ke daring. Terdapat subjek dalam penelitian ini merupakan kepala Madrasah dan guru Madrasah Al Habib Sholeh Al Haddad yang berjumlah 10 informasi yang terdiri dari kelas VII sebanyak 4 orang guru yang mengajar, kelas VIII terdapat 3 orang guru, dan untuk kelas IX diambil 3 orang guru. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Uji validitas informasi dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Jenis teknik yang digunakan adalah teknik triangulasi dan teknik sumber. Sedangkan metode analisis yang digunakan adalah metode analisis dalam wujud deskriptif kualitatif atau penjabaran kata-kata. Proses dalam menganalisis data dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dari Miles dan Huberman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi dan wawancara adalah yang digunakan oleh peneliti kepada kepala Madrasah dan guru kelas tentang penerapan pembelajaran di masa pandemic covid-19 dan memberikan jawaban bahwa pembelajaran yang dilakukan atau yang diterapkan pada madrasah ini (MTs Al Habib Sholeh Al Haddad) dilakukan dengan cara *blended learning* yang mana sesuatu bentuk pembelajaran yang menggabungkan ataupun mengkombinasikan pembelajaran konvensional tatap muka serta pembelajaran online berbasis teknologi informasi yaitu pembelajaran dilakukan dalam jaringan (daring). Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara dengan kepala madrasah yang mengatakan bahwa:

“pembelajaran dimadrasah ini selama adanya pandemi covid-19 mengikuti surat edaran yang dikeluarkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nomor. 4 tahun

2020 tentang penerapan kebijakan pembelajaran dalam masa darurat penyebaran covid 19, menggunakan model pembelajaran secara online, pembelajaran dilakukan secara daring yaitu pembelajaran dari asrama, namun keadaan belum semuanya guru memiliki keahlian melaksanakan pembelajaran secara daring maka pembelajaran dilakukan secara tatap muka dengan waktu yang terbatas dan mematuhi protokol kesehatan yang ketat dalam arti kata pembelajaran campuran yaitu pembelajaran secara konvensional tatap muka dan pembelajaran secara daring (dalam jaringan).

Pembelajaran secara tatap muka setelah mendapat izin dari pihak yayasan" (Kepala Madrasah). Pernyataan yang sama juga yang dikatakan salah satu guru kelas bahwa: "selama masa pandemi proses pembelajaran yang dilakukan khususnya di kelas menggunakan model *blended learning* yaitu mencampurkan proses pembelajaran tatap muka dan daring (dalam jaringan). Hal ini dilakukan mengingat tidak seluruh pihak sanggup melakukan pembelajaran secara daring semua sebab keterbatasan fasilitas internet yang ada di yayasan untuk mengakses pembelajaran terbatas. Hal ini akan membatasi proses pembelajaran nantinya"(Wali kelas VII A).

Sebaliknya wali kelas VIII B menyatakan: "pelaksanaan pembelajaran di MTs Al Habib Sholeh Haddad Sui. Ambawang, Kubu Raya berdasarkan konvensi dilaksanakan secara *blended learning* ataupun campuran sesuai dengan hasil kesepakatan bersama antara guru serta pihak yayasan dan komite madrasah. Hal ini tidak memungkinkan apabila dilakukan pembelajaran secara daring semuanya". (Wali Kelas VIII B). Berbagai cara untuk memantapkan keberhasilan proses pelaksanaan pembelajaran secara daring yang ditetapkan oleh pihak satuan Pendidikan, pihak madrasah melaksanakan sebagian usaha antara lain memenuhi fasilitas serta prasarana yang diperlukan atau dibutuhkan oleh fasilitator atau guru dalam membekali pendidikan dengan membagikan pelatihan kepada guru bagaimana tentang cara penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dari hasil pengamatan menampilkan bahwa guru dalam menerapkan pembelajaran secara daring pilihan pertama dalam pembelajaran adalah menggunakan WhatsApps. Pertama, aplikasi tersebut telah sering didengar (familiar), mudah digunakan dan mudah dijangkau juga. Sebaliknya Sebagian guru ada yang menggunakan aplikasi zoom dan aplikasi meet. Hal itu sesuai dengan hasil wawancara guru kelas VII C tentang media apa yang digunakan guru dalam pembelajaran secara daring. Jawaban yang diberikan guru tersebut.

Proses penerapan pembelajaran secara daring hampir semua guru yang ada madrasah tersebut melakukan pembelajaran secara daring dengan menggunakan media WhatsApps sebab keterbatasan fasilitas internet juga yang terdapat di pihak Yayasan. Hanya 20% yang

menggunakan aplikasi zoom meeting serta meet (Wali Kelas VIII B). setelah itu, jawaban yang lain juga mengatakan bahwa: “terdapat banyak media online yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran daring ini. Terdapat WA, Google Classroom, Zoom meeting, Google form, serta masih banyak yang lain. Tetapi melihat dari keahlian guru dan sarana internet terbatas yang terdapat di asrama dari itu tidak seluruh media online bisa digunakan. Cuma WA yang kerap digunakan oleh guru di madrasah ini. Sebagian lagi pula telah menggunakan zoom meeting. Dan terdapat sebagian guru pula menggunakan aplikasi meet. Sehingga guru yang lain bisa belajar dengannya”. (Wali Kelas IX A).

Guru melaksanakan beberapa perubahan dalam pembelajaran secara daring. Tujuan supaya proses pembelajaran efektif dan mencapai proses pembelajaran yang diinginkan dengan melakukan pembelajaran yang inovasi. Guru disini mempersiapkan sebuah modul pembelajaran dengan cara membuat sebuah rangkuman model pembelajaran tiap sub tema yang akan disampaikan, membuat bahan ajar yang menarik misalnya dalam bentuk power point atau berupa video animasi yang menarik, ataupun melalui video dari youtube dengan pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, dan membuat lembar kerja yang interaktif. Sebagaimana Susiyanti dan Nugraheni (2020) mengatakan bahwa media berupa video pembelajaran adalah salah satu cara yang menolong siswa mudah cepat memahami materi, sebab video bisa diputar berulang kali. Kemudian, semua materi yang disampaikan oleh guru tersebut di bagikan ke group WA group kelas. Sesuai dengan pernyataan salah satu oleh guru kelas bahwa:

“Inovasi yang dilakukan oleh guru adalah memberikan uraian secara perinci bagaimana langkah-langkah dalam belajar. Pertama setelah materi dishare di WAG, siswa harus memahami materi pelajaran, baik itu ringkasan materi, buku yang akan dibaca siswa, PPT yang sudah diberikan dan video pembelajaran untuk dilihat dan LKPD yang harus dikerjakan.” Dalam hal ini seorang guru diminta untuk berinovasi supaya pembelajaran berjalan mudah serta tidak membosankan siswa. Guru menyampaikan sebuah materi kesiswa sebelum dimulai pembelajaran yang hendak dipelajari dan disiskusikan dengan teman sekelas. Guru juga mengadakan pertemuan melalui zoom meeting ataupun meet untuk menyampaikan materi pembelajaran supaya materi yang disampaikan bisa respon dengan jelas oleh siswa”. (Wali Kelas VII A).

Didalam proses penerapan pembelajaran dengan menggunakan media WA Group terlihat guru senantiasa memantau, terutama siswa yang mengalami atau menghadapi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaiannya. Guru dan siswa juga menggunakan perekam suara untuk memudahkan siswa yang ingin bertanya untuk

memudahkan siswa yang ingin bertanya langsung. Terdapat fitur juga di aplikasi WA yaitu untuk merekam suara dikala untuk siswa bertanya atau mengirimkan tugas berupa kutipan. Tugas yang diberikan kepada siswa juga dikumpulkan melalui WA Group, diskusi juga melalui WA Group. Selaku fasilitator atau guru memanfaatkan juga fitur-fitur yang terdapat dalam WA. Tujuannya menolong proses pembelajaran siswa. Sesuai dengan pernyataan guru kelas berikut: “dikarenakan WA merupakan media yang sangat dipahami, hingga wa sangat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur wa harus sangat dimanfaatkan. WA grup dan *voice note* sangat menolong proses pembelajaran secara daring terutama pesan suara ataupun *voice note* sangat menolong guru dalam menyampaikan materi sebab kadangkala dalam waktu seketikan susah untuk dimengerti siswa” (Wali Kelas IX B).

Terdapat hambatan-hambatan dari proses pembelajaran daring yang sering ditemui antara lain ketersediaan jaringan yang belum mencukupi. Maksudnya keadaan jaringan yang tidak selalu normal, kedaan listrik yang kadang mati yang mempengaruhi jaringa dan ketersediaan daya batrai, dan terbatasnay internet yang dimiliki pihak satuan Pendidikan dan hal itu yang menjadi penghambat pula. Sebab dalam satu kelas itu satu laptop ataupun pc yang disediakan. Kemudian setiap ketua kelas mengawasi seluruh yang berkaitan dengan tugas, pertemuan secara virtual, dan yang lain. Setelah itu informasikan kepada teman-temannya yang satu kelas. Karena dengan keterbatasan internet pula menjadi salah satu faktor yang menjadi penghalang dalam proses keberhasilan belajar. Hal tersebut sesuai dengan hasil dan observasi peneliti dengan salah satu guru kelas yang mengatakan kalau: “banyak yang dapat mengurangi keberhasilan pembelajaran secara daring antara lain aspek dari kami sendiri maksudnya aspek dari guru, aspek fasilitas prasarana antara lain jaringan yang kurang normal, listrik pula kurang normal, ketersediaan laptop serta keterbatasan waktu yang sangat terbatas, kadangkala tidak mengerti akan materi pelajaran, sehingga kesusahan untuk membantu siswa. (Wali Kelas VII C).

Dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru tentang pembelajaran secara daring di madrasah ini adalah memperoleh hasil bahwa pelaksanaan pembelajaran daring masih belum maksimal untuk menganggap tujuan pendidikan. Untuk menaggulangi atau mengatasi kusus penerapan Pendidikan daring hingga guru melaksanakan pendidikan secara luring ataupun pembelajaran yang dilaksanakan secara luring terbatas. Pelaksanaan pembelajaran secara tatap muka yang dibatasi, guru disini melaksanakan pembelajaran dengan mematuhi protokol kesehatan yang ketat sesuai dengan yang ditetapkan, jam pelajaranny juga disingkat dan jumlah siswa yang belajar dibatasi dan juga dilakukan secara bergilir atau bertahap. Dalam pembelajaran secara luring guru menggunakan buku pelajaran

atau buku paket, terkadang materi pembelajaran membahas materi-materi pembelajaran yang kurang dipahami oleh siswa, mengerjakan latihan secara bersamaan dan menyampaikan materi berikutnya yang akan dan harus dipelajari dan dipahami oleh siswa. Guru juga melaksanakan diskusi dengan wali pihak satuan pendidikan baik dari yayasan, atau komite, dan kepala madrasah yang datang membawakan materi pembelajaran untuk membahas tentang pelajaran yang disampaikan kesiswa serta mengantarkan materi pembelajaran kepada siswa.

Disamping itu, penyampaian materi guru mebreiukan motivasi serta dorongan kepada siswa agar selalu Bersama meluangkan waktu untuk belajar disaat pandemi covid-19 ini dan waktunya sangat terbatas juga. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan kepala madrasah dan guru kelas VIII C tentang pembelajaran luring di madrasah tersebut yang menyatakan: “Dimasa pandemi ini tidak hanya pembelajaran daring juga dengan melaksanakan pembelajaran luring dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat dan mendapatkan izin dari pihak yayasan, disamping itu waktu belajar juga singkat dan dilakukan secara bergilir. Pembelajaran luring ini membahas materi yang belum dipahami siswa dan guru bertemu dengan siswanya untuk menyerahkan tugas untuk diberikan siswa-siswanya” (Kepala Madrasah). Pembelajaran secara daring belum mencapai hasil yang maksimal karena masih banyak juga hambatan-hambatan yang dialaminya. Maka untuk memperkecil masalah pembelajaran daring maka madrasah tersebut melaksanakan pembelajaran secara luring ataupun pembelajaran secara tatap muka dengan izin pihak satuan pendidikan. Dalam pembelajaran luring harus tetap menaati protokol kesehatan, jam pelajarannya dikurangi atau dibatasi dan siswa dilakukan secara bergilir “(Waktu Kelas VIII C).

Inovasi guru dalam proses pengajaran di masa pandemi covid-19 di satuan pendidikan MTs Al Habib Sholeh Al Haddad sui, ambawang kubu raya Kalimantan Barat supaya pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Guru melakukan beberapa teknik atau cara antara lain melakukan pendataan kepada siswa yang mengalami hambatan atau kesulitan dalam proses pembelajaran daring yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan wali kelas sebagai berikut: “hambatan yang ditemui antara lain tidak semua siswa memegang android ataupun laptop, sebab keterbatasan sarana di yayasan yang dimilikinya, hambatan lain ialah siswa yang belum memahami materi pelajaran yang ditandai dengan kemampuan siswa dalam menjawab latihan-latihan soal yang berikan oleh guru secara benar masih sedikit belum sesuai ketuntasan belajar” (Wali Kelas VIII B).

Ditemukan berbagai hambatan diatas beberapa guru melakukan strategi lain yaitu dengan menerapkan pembelajaran home visit atau berkunjung ke asrama siswa dengan membentuk kelompok-kelompok belajar yang ditentukan oleh guru sebelumnya. Penerapan itu diterapkan bagi siswa yang mengalami hambatan pada proses pembelajaran berlangsung sebelumnya. Dikemukakan juga oleh salah satu guru kelas yang mengatakan bahwa: “dalam proses pembelajaran terutama di masa pandemi ini, berbagai hambatan yang ditemukan ketika berlangsung proses pembelajaran terutama daring. Hal tersebut salah satu fokus sebagai guru untuk mengasi bagaimana hal itu bisa terpecahkan. Dengan masalah itu juga guru tau kekurangan dari metode yang digunakan ketika diterapkan. Mungkin dari materi yang disetidakan atau media yang dibuat sehingga kurag efektif. Begitu juga dengan pembelajran yang berkunjung ke asrama siswa ditemukan juga hambatan ketika siswa untuk mencari hingga menemukan informasi yang diperitahkan.”

Melaksanakan pembelajaran home visit guru betemu dengan siswa yang mengalami kesulitan ketika proses pembelajaran berlangsung. Di dalam metode home visit guru membahas tentang materi pelajaran yang belum dimengerti siswa. Kemudian, guru memberikan sebuah soal beupa contoh untuk dipelajari bersama-sama. Setelah selesai guru membagikan soal untuk dikerjakan masing-masing individu. Ketika siswa mengerjakan latihan soal, guru menerangkan materi pembelajara dengan harapan siswa paham dan mengerti terhadap materi yang diinformasikan ketika belajar online. Adapun kegiatan yang dilakukan oleh guru kegiatan yang dilakukan disetiap kelompok dan setiap hari dan waktu yang telah ditentukan.

Pembelajaran secara kelompok guru menggunakan cara dengan tutorial sejawat, bagi siswa yang belum mengerti tentang pelajarannya, guru meminta teman yang mengerti untuk membimbing. Hal tesebut juga tentu guru dan murid menerapkan protokol Kesehatan yang telah diberlakukan. Sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap seorang guru kelas yang mengatakan bahwa: “untuk mengatasi hambatan yang dirasakan siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya pembelajaran daring dan luring, guru melaksanakan kegiatan kunjungan ke asrama siswa (*home visit*) membagikan layanan belajar kepada siswa yang mengalami hambatan belajar dengan membentuk kelompok kelompok belajar (*cluster-cluster*) berdasarkan kesamaan permasalahan yang dialami oleh siswa. Guru berkunjung ke asramah siswa kerena siswa dalam ruang lingkup yayasan yang mana anak tidak dapat keluar leluasa kecuali hari liburan. Guru juga membagikan layanan belajar ataupun diskusi kepada siswa-siswa yang tidak mengerti guna memotivasi untuk membantu anak dalam belajar daring.(Wali kelas VII C) Pernyataan yang sama juga

disampaikan oleh guru kelas IX C dan kelas IX A: mengenai hambatan yang ditemukan terdapat sebagian guru melaksanakan inovasi pembelajaran dengan home visit. Dimana seorang guru akan datang ke asrama siswa berdasarkan kelompok belajar yang sudah ditentukan sebelumnya. Tidak hanya itu, guru juga meminta bantuan kepada siswa yang sudah mengerti untuk mengajari temannya yang belum memahaminya” (Wali Kelas IX C)”. Proses pembelajaran di satuan pendidikan tersebut diterapkan secara online dan tatap muka dengan menggunakan metode *blended learning*. Meskipun pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru belum maksimal sehingga butuh kombinasi dengan pembelajaran luring yaitu melalui kunjungan asrama siswa atau yang dikenal dengan sebutan home visit. (Wali Kelas IX A). Diperoleh hasil observasi dan wawancara bahwa dalam masa pandemi Covid-19 guru yang mengajar di MTs Al Habib Sholeh Al Haddad Sui. Ambawang Kubu Raya Kalimantan barat pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh pihak satuan pendidikan tersebut adalah pembelajaran secara daring dan luring (*blended learning*) dan kunjungan ke asrama siswa serta membentuk kelompok belajar yang sesuai dengan apa yang dialami oleh siswa.

Guru melakukan beberapa metode dalam pembelajaran di masa pandemi ini dengan merancang dan menyiapkan model pembelajaran, bahan ajar, dan sekaligus media pembelajarannya sesuai dengan kondisi kelas dengan memaksimalkan fasilitas yang tersedia dari pihak satuan pendidikan. Guru juga memberikan layanan belajar ke asrama siswa untuk berkolaborasi dengan pihak madrasah untuk memberikan pendamping belajar di asrama supaya pembelajaran tercapai meski tidak semaksimal mungkin dibandingkan pembelajaran yang dilakukan secara normal sebelumnya.

Keberhasilan pembelajaran ialah sangat ditetapkan oleh keinginan setiap guru dalam berinovasi mulai dari inovasi persiapan pembelajaran, penerapan pembelajaran secara konvensional atau tatap muka. Akan tetapi, dengan keadaan dan situasi seperti ini yang terus menjadi bertambah demi menjaga kesehatan para siswa, guru, masyarakat hingga proses pembelajaran dilakukan secara daring. Perihal tersebut mengacu pada surat edaran Menteri Pendidikan serta Kebudayaan no. 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan pembelajaran secara darurat penyebaran covid-19.

Sebuah permasalahan timbul dikala proses pembelajaran secara daring antara lain pola kebiasaan guru dan siswa yang sebelumnya belajar dari konvensional menjadi pembelajaran daring. Banyak dari guru-guru juga kurang siap dan belum memiliki keahlian yang mencukupi. Kondisi fasilitas dan prasarana yang tersedia seperti laptop, jaringan internet dan lainnya permasalahan yang diutamakan dalam pembelajaran daring. Semua hambatan

ini akan berimplikasi dalam pembelajaran dan bermuara akhir pada hasil belajar siswa yang kurang tercapainya tujuan pembelajaran yang ditentukan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut hingga guru dituntut berinovasi agar [emebelajaran dimasa pandemi ini dapat berhasil mencapai tujuan yang diinginkan setiap guru.

Metode pembelajaran *blended learning* menjadi pilihan dalam proses pembelajaran di MTs Al Habib Sholeh Al haddad pada masa oendemi civid-19. Sebagaimana pandangan Nugraha (2020) dengan model diatas diharapkan menjadikan pembelajaran gabungan suatu yang alternatif untuk mengatasinya. Bisa mewujudkan juga pembelajaran yang aktif hingga suasana pembelajaran berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan. Pandangan Maarhoha (2017) pembelajaran home visit ialah suatu pembelajaran yang kombinasi atau campuran dengan berbagai model yang digunakan, baik dari gaya belajar, dan yang lainnya dan pembelajaran yang dilakukan *face to face*, dan belajar mandiri melalui jaringan.

Model diatas adalah model yang diterapkan pada satuan pendidikan di MTs Al Habib Sholeh karena dipandang membawa efekti belajar terhadap siswanya. Terdapat contoh aktivitas pembelajaran online yang dilakukan yang pertama tahapan *seeking of information* yaitu seperti melalui WA group guru tentu meminta siswa membaca dan mengamati serta memahami bahan yang di bagikan di dalam materi pembelajaran yang sedang dibahas. Kemudian memerintahkan siswa mencari sampai menemukan informasi apa yang terkandung dalam materi tersebut baik.

Adapaun tahapan kedua yaitu *acquisition of information*, dalam hal ini siswa dan guru mengadakan diskusi bersama membahas materi pembelajaran yang telah disampaikan, dan mereka saling bertanya hingga menghasilkan komentar. Selanjutnya tahapan terakhir *synthesizing of knowledge*, guru memerintahkan siswanya menyampaikan hasil dari pembelajaran yang dibahas melalui zoom meeting atau meet. Sedangkan pada kegiatan pembelajaran luring, guru meminta siswanya untuk memberi tanda halaman-halaman pada buku paket siswa yang belum mereka pahami disaat belajar online. Langkah selanjutnya guru berdiskusi membahas satu persatu terhadap halaman-halaman yang sudah ditandai sebelumnya. Guru meminta juga kepada siswa untk memprsentasikan dari hasil diskusi yang dilakukan sebelumnya tentang apa yang sudah mereka pelajari di depan kelas (*acquisition of information*).

Kompetensi dalam mengajar sangat berpengaruh terhadap pencapaian suatu pembelajaran (Panambian, 2020). Dalam pembelajarn dimasa pandemi ini inovasi yang dilakukan oleh guru untuk menyusun bahan ajar yang kreatif semacam menggunakn PPT

atau video yang menarik. Guru tentu membuat PPT atau media berupa video sedemikian rupa sehingga PPT dan video tersebut menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran inovatif dan menyenangkan siswa. Bahan ajar bisa saja dapat dijadikan media pembelajaran melalui zoom meeting. Guru tentu akan menggunakan video tersebut yang sudah didesain sebaik mungkin saat melaksanakan pertemuan virtual lewat zoom. Siswa menyaksikan video pembelajaran yang ditampilkan. Kemudian setelah itu, akan meminta siswa untuk berdiskusi dan berkomentar mengenai materi yang disampaikan lewat video pembelajaran yang ditonton. Guru minta juga kepada siswa saran mengenai medianya baik dari kekurangan di dalamnya. Sehingga proses pembelajaran tidak hanya sumber belajar untuk siswa. Tetapi pula bisa menjadi media diskusi antara siswa dan guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Aktivitas home visit dilakukan oleh guru dengan membagikan beberapa kelompok belajar. Siswa yang asramanya berdekatan akan menjadikan satu kelompok dan dikumpulkan dalam satu ruang siswa sesuai dengan kesepakatan dan kesediaan dari pihak yayasan. Umumnya guru melaksanakan home visit 2 sampai 4 buah ruangan siswa dalam sehari.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa guru di MTs al habib sholeh al haddad melaksanakan beberapa inovasi dalam pembelajaran di masa pandemi. Inovasi tersebut dicantumkan dalam RPP berbasis *blended learning* dengan Langkah-langkah aktivitas pembelajaran yang terdiri dari mencari informasi yang diperoleh dan mengkonstruksi pengetahuan melalui proses perubahan berdasarkan analisis informasi yang diperoleh dalam *blended learning*. Dalam RPP kegiatan yang disusun dengan diawali dari proses pencarian informasi, setelah itu diskusi dan penilaian pembelajaran. Guru juga menggunakan bermacam-macam metode yang diterapkan dalam pembelajaran yang diterapkannya. Inovasi guru dalam proses pembelajaran diwujudkan melalui pembelajaran campuran antara pembelajaran tatap muka dan daring atau dikenal dengan *blended learning*. Saran bagi siswa yang bermasalah dengan pembelajaran secara online, maka lebih lagi gurunya dalam perubahan melalui pembelajaran tatap muka seperti melalui kunjungan asrama (home visit) yang digunakan sekaligus untuk berdiskusi dengan siswa yang tidak mengerti terhadap pembelajaran yang disampaikan dengan metode-metode yang menarik sehingga siswa susah paham lebih semangat lagi dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, W. A. F. 2020. *Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar*.
- Dokumentasi surat edaran NO. 4 tahun 2020. *Tentang pelaksanaan kebijakn pendidiakn dalam masa darurat penyebaran Corona virus disease (covid-19) dalam format pff ditanda tangani menteri Pendidikan dan kebudayaan*.
- Istiningsih, S., & amp: Hasbullah, H. 2015. *Blended Learning. Tren Strategi Pembelajaran Masa Dsepan*. Jurnal Elemen.
- Nofitasari, E. 2021. *Membangun Kreatifitas Guru dengan Inovasi Pembelajaran Di Masa Pandemi, Covis-19*.
- Nugraha, D.M.D.P. 2021 *Integrasi Pendidikan Karakter dalam Penerapan Blanded Learning Dimenengah Petama*. Cetta Jurnal Ilmu Pendidikan
- Sadikin, A. & amp: Hamidah, SA. 2020. *Pembelajran Daring Di Tengah Wabah Covid-19*. Boidik.
- Susiyanti, E. & amp: Nugraheni, N. 2020. *Penerapan Model Pembelajaran Daring Dengan Bantuan*.
- Syarif, I. 2020. *Pengaruh Model Blanded Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Smk*. Jurnal Pembelajaran Vokasi.

PEMANFAATAN *VIDEOSCRIBE-SPARKOL* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN CERITA FABEL DI MASA PANDEMI COVID-19

Rizki Fadhilah

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Untan, Pontianak
E-mail:F2161201009@student.untan.ac.id

ABSTRAK

Proses menyimak yang dilakukan oleh peserta didik di pembelajaran bahasa Indonesia sangat rendah sehingga perlu adanya media untuk mengatasi masalah tersebut. Hal ini didasarkan oleh faktor dari peserta didik maupun guru. Peserta didik masih banyak yang mengalami kesulitan seperti menentukan tema, alur dan sudut pandang. Beberapa faktor tersebut mengakibatkan peserta didik tidak tuntas dalam pembelajaran. Oleh karena itu, melalui media *videoscribe-sparkol* dapat membantu guru dalam mengimplementasikan sebuah teknologi terutama pada masa pandemi Covid-19 di dalam kegiatan menyimak. *Videoscribe-sparkol* adalah media audio visual yang dikembangkan untuk menarik minat dan perhatian peserta didik karena memuat animasi gambar, tulisan dengan tangan yang bergerak, serta dapat mengisi suara sesuai keinginan. Tujuan dari penelitian ini yaitu menguraikan manfaat dari *videoscribe-sparkol* sebagai media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam menyimak teks cerita fabel. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi, dokumentasi, studi pustaka dan literatur sebagai referensi penelitian. Hasil yang didapatkan melalui penelitian ini menunjukkan bahwa *videoscribe-sparkol* menjadi media pembelajaran yang efektif dalam membangkitkan antusias belajar peserta didik di masa pandemi Covid-19.

Kata kunci: *videoscribe-sparkol*, media pembelajaran, teks fable.

ABSTRACT

*The students' listening skill in learning Indonesian language is very low that a media is needed to overcome it. The problem lies on two main actors, the students and teachers. Many students still face difficulties in determining theme, plot, and point of view. These factors result in students' achievement score. Therefore, teacher can help the students to integrate technology during the Covid-19 pandemic through an application called *videoscribe-sparkol* as listening skill media. *Videoscribe-sparkol* is an audio-visual program specified to attract the interest and attention of students through animated images, moving hand writing, and voice customization. The purpose of this study is to describe the advantage of *videoscribe-sparkol* program as learning media to help students in listening text of fable. Method used by the researcher was descriptive with qualitative approach. Data collection technique used was observation, documentation, and literature studies as research reference. The result of this research showed that *videoscribe-sparkol* is an effective learning media to incite students' learning enthusiasm during this Covid-19 pandemic.*

Key Words: *videoscribe-sparkol*, learning media, fable text.

PENDAHULUAN

Saat ini di Indonesia sedang mengalami permasalahan yang sangat serius yaitu munculnya wabah penyakit disebabkan oleh Covid-19. Dengan adanya wabah yang menyebabkan pandemi tersebut, pemerintah telah mengeluarkan himbuan untuk menangani virus covid-19 yaitu dengan menerapkan protokol kesehatan. Kebijakan tersebut dilakukan agar penyebaran Covid-19 dapat diatasi. Akan tetapi, kebijakan yang dikeluarkan memiliki dampak terhadap berbagai bidang kehidupan masyarakat, baik dari segi bidang pendidikan, ekonomi, dan sosial. Menteri pendidikan Indonesia, membuat kebijakan untuk menangani masalah ini. Kebijakan yang ada di dalam bidang pendidikan khususnya yaitu dengan adanya surat perintah berkenaan dengan kebijakan di masa pandemi. Adapun hal yang termuat adalah melakukan pembatalan terhadap ujian nasional, proses belajar mengajar dilaksanakan dari rumah, sistem pelaksanaan ujian, kenaikan kelas peserta didik, penerimaan peserta didik baru, dan lain-lain. Seluruh jenjang pendidikan di Indonesia untuk menindaklanjuti surat edaran tersebut adalah melaksanakan pembelajaran dari rumah atau secara online untuk menghindari penyebaran virus corona.

Melaksanakan proses pembelajaran dengan memperhatikan lingkungan belajar yang kondusif, menyenangkan, menggairahkan, dan menarik adalah hal yang paling utama diterapkan oleh pendidik dalam memperoleh hasil yang baik di dalam kelas. Apabila terdapat peserta didik yang tidak fokus sehingga kurang memperhatikan guru menjelaskan atau tidak memiliki gairah akan berakibat malas dalam proses pembelajaran yang disebabkan oleh terjadinya kejenuhan atau ketidakjelasan dalam materi yang dijelaskan pada pelajaran tersebut.

Hal tersebut merupakan permasalahan yang tidak boleh disepelekan terutama oleh pendidik. Peserta didik kurang memusatkan perhatian dikarenakan pendidik jarang menggunakan sebuah media yang menarik dan menggairahkan untuk belajar sehingga menjadi faktor pokok dalam rendahnya hasil belajar peserta didik. Zaman sudah semakin modern menyebabkan guru diharuskan untuk memanfaatkan teknologi yang dapat menunjang ketercapaian hasil belajar. Dengan demikian, diperlukan adanya media pembelajaran dengan sebuah media untuk memudahkan peserta didik. Selain itu, bertujuan untuk membuat pembelajaran di dalam kelas menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Materi yang dijelaskan oleh guru juga mudah dipahami serta hasil yang didapatkan maksimal. Oleh karena itu, peran media sangat penting digunakan dalam peningkatan mutu pembelajaran. Media diharapkan mampu membantu mengembangkan

minat dan pusat perhatian peserta didik sehingga mudah memahami materi melalui menyimak.

Suatu alat yang berfungsi sebagai perantara untuk membawa sebuah pesan dari pengirim kepada penerima pesan merupakan pengertian dari media, (Arsyad, 2002). Pesan ini dikirimkan oleh pengirim kepada penerima. Seorang pendidik dituntut untuk bisa menguasai teknologi sehingga dapat menghasilkan media yang unik. Media dalam proses belajar juga mestinya telah disiapkan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Media yang baik memiliki manfaat sebagai berikut. Pertama, dapat merangsang keinginan peserta didik untuk aktif dalam memusatkan perhatian. Kedua, materi yang diterima oleh peserta didik mudah dipahami dan dikuasai. Hasil yang diperoleh nantinya sesuai dengan yang diharapkan karena telah memenuhi standar penilaian. Ketiga, metode guru mengajar lebih banyak variasinya membuat peserta didik senang dan tidak jenuh. Keempat, dalam pembelajaran melibatkan peserta didiklah yang lebih aktif karena guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih banyak beraktivitas.

Kurikulum 2013 menuntut guru untuk memiliki kompetensi merancang atau mendesain bahan ajar menjadi lebih bermakna. Tidak hanya demikian, tentunya hal yang harus dimiliki adalah inovasi dan kreasi agar dapat mentransfer sebuah ilmu pengetahuan yang mengacu pada standar kurikulum. Dick (2006) berpendapat bahwa, guru yang handal perlu mempunyai sebuah kemampuan yang profesional, memiliki ilmu pedagogik dan mampu menerapkan nilai-nilai sosial. Pembelajaran yang memenuhi kriteria serta maksimal adalah jika seorang guru mampu untuk mendesain sebuah media yang baik dalam pembelajaran.

Menurut Sadiman (2003), satu diantara sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran adalah media. Aqib (2013) berpendapat bahwa, sebuah media beranekaragam jenisnya, dari yang sederhana seperti media kartu, sampai media modern seperti komputer, internet, HP, TV, VCD dan lain sebagainya. Di dalam proses pembelajaran, media itu terbagi menjadi audio, visual, dan audiovisual. Media audio visual adalah media yang dapat didengar serta dilihat, misalnya film, video, televisi, dan sound slide (Asra, 2007). Pemutaran video pembelajaran yang terkait dengan materi di ajarkan oleh guru di kelas merupakan kegunaan media audiovisual. Hal ini melibatkan indera penglihatan dan pendengaran. Tujuan digunakannya media ini adalah untuk memperjelas materi yang akan disampaikan. Apabila media pembelajaran ini diterapkan secara tepat dan profesional, maka hasil yang diharapkan dapat maksimal. Proses pembelajaran pun akan efektif, sehingga peserta didik

akan senang saat menerima materi pelajaran. Contoh penerapan media ini yaitu seperti film, televisi dan video.

Seiring dengan kemajuan teknologi sebuah media dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Guru tidak boleh memfokuskan pada bahan ajar yang ada di buku saja, akan tetapi harus lebih kreatif mencari bahan ajar dari berbagai sumber serta dapat memanfaatkan media pembelajaran melalui teknologi dengan baik. Media *videoscribe-sparkol* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu untuk menunjang pembelajaran serta mengatasi problem guru saat menyampaikan materi. Media *videoscribe-sparkol* ini merupakan sebuah aplikasi berbentuk software multifungsi untuk mendesain animasi yang bisa dengan mudah digunakan dalam berbagai macam kegiatan terutama membuat media pembelajaran. Melalui *videoscribe-sparkol* guru dapat mendesain sebuah video pembelajaran yang menarik dengan menampilkan animasi, gambar dan suara yang disesuaikan dalam kebutuhan isi materi yang akan diajarkan dalam pembelajaran di kelas. Athena (2018) mengatakan bahwa, *videoscribe-sparkol* membuat pembelajaran akan terasa lebih hidup dengan gabungan gambar, suara, dan musik karena merupakan sebuah aplikasi yang di desain khusus hasilnya berupa video, sehingga akan mampu untuk mendorong peserta didik menjadi antusias menyimak. Video yang dihasilkan diharapkan mampu menyesuaikan dengan kebutuhan materi ajar sesuai dengan kurikulum sehingga memudahkan kinerja guru. Manfaat yang dapat dirasakan dari menggunakan media ini yaitu bisa diputar kembali saat akan diperlukan sewaktu dinginkan, bisa mengatasi keterbatasan jarak dan waktu dalam, membuka wawasan pemikiran peserta didik, serta memperjelas sesuatu yang kabur maknanya agar bersifat gambaran yang lebih nyata, mudah untuk diingat oleh peserta didik, menumbuhkembangkan dorongan untuk belajar, serta berpengaruh pada emosi.

Menyimak merupakan kegiatan menyerap sebuah informasi melalui mendengarkan, mengenal dan menginterpretasi ujaran atau lambang lisan. Menyimak berbeda dengan mendengarkan karena proses menyimak lebih dalam maknanya. Pada kegiatan memperoleh pengetahuan dalam informasi yang disimak, kita diharuskan untuk memusatkan perhatian dengan seksama sehingga akan mendapatkan makna yang seutuhnya diharapkan. Keterampilan menulis yang kita lakukan terdapat pengaruh yang sangat besar yang di sumbangkan oleh kegiatan menyimak. Daya serap sebuah informasi yang diperoleh akan semakin baik jika keterampilan menyimak yang kita lakukan bagus. Suatu kegiatan menyimak adalah sebuah proses untuk mendapatkan gagasan, ide, dan memahami pesan yang disalurkan oleh suatu hal yang kita simak. Seseorang yang menyimak tentu akan

melibatkan indera penglihatan, perasan, dan daya ingat terhadap suatu bahan yang disimaknya.

Manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan menyimak antara lain: *Pertama*, memberikan suatu pengalaman serta menambah wawasan tentang sesuatu hal karena di dalam kegiatan menyimak terkandung nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan; *Kedua*, melalui menyimak daya nalar akan meningkat serta penghayatan akan bertambah terhadap sebuah bidang ilmu; *Ketiga*, bahasa yang diungkapkan saat berbicara dengan orang lain lebih bermutu, karena memiliki kosa kata yang banyak; *Keempat*, mampu untuk bersikap objektif dan terbuka dalam kehidupan karena memiliki pengetahuan yang luas dan memiliki penghayatan hidup yang tinggi; *Kelima*, mampu untuk peka dengan lingkungan serta memiliki rasa peduli yang tinggi terhadap orang lain; *Keenam*, memiliki sikap menghargai yang baik, karena mampu untuk menumbuhkan sifat apresiasif terhadap bahan yang disimak; *Ketujuh*, memiliki kreativitas dan semangat yang baik dalam menuturkan kata atau kalimat baik secara langsung maupun dengan tulisan. Hasil yang telah didapatkan dari manfaat menyimak tersebut memiliki fungsi yang dapat membantu memaksimalkan kegiatan yang akan dilakukan Fungsi dari kegiatan menyimak yaitu menghibur, memperoleh informasi yang banyak, mendapatkan fakta serta menunjang kemampuan berbicara di depan umum, (Daeng, dkk. 2010).

Cerita atau kehidupan binatang yang memiliki tingkah unik seperti manusia dapat diartikan dengan fabel. Kehidupan yang diangkat dari cerita fabel bukan termasuk kisah nyata artinya hanya fiktif belaka. Berknaan dengan pernyataan tersebut, fabel disebut juga cerita moral, karena disebabkan oleh sebuah amanat yang disampaikan sarat akan moral dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini tentu berbeda jauh dengan cerpen atau novel, bentuk penyampaian sebuah amanat disampaikan secara tidak langsung akan tetapi dalam cerita fabel kita bisa langsung menemukan pesan moralnya di bagian akhir atau koda. Teks fabel termasuk ke dalam cerita narasi, yaitu memiliki tokoh binatang yang memiliki sifat dan bertingkah seperti manusia. Melalui tokoh ini peserta didik harus mampu memahami struktur fabel dan menyusun fabel yang memiliki sebuah pesan moral dalam kehidupan. Adapun struktur dalam cerita fabel yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Orientasi adalah bagian yang paling utama karena berisi pengenalan tentang tokoh, latar dan waktu di dalam cerita. Komplikasi yaitu hal-hal yang mengungkapkan permasalahan dalam cerita atau klimaks yang dialami oleh pemeran/tokoh. Resolusi adalah bagian yang menunjukkan proses penyelesaian sebuah masalah yang dilakukan oleh pelaku cerita. Koda adalah akhir cerita atau berisikan amanat yang terkandung di dalam cerita. Setelah menyimak cerita fabel yang

diharapkan dari peserta didik adalah memiliki kecakapan dalam berfikir tinggi dengan daya nalar yang baik dan kreatif. Pentingnya seorang guru untuk memberikan perhatian yang lebih terhadap peserta didik dalam kegiatan menyimak karena ingin memperoleh sebuah tujuan pembelajaran yang maksimal setelah dilakukan menyimak.

Melalui proses ini, cerita fabel memiliki manfaat yang akan diperoleh yaitu dapat memperoleh nilai-nilai kebaikan yang terkandung dalam fabel, dapat memperkaya wawasan tentang diksi dan kebahasaan penyimak cerita fabel, dapat mengembangkan rasa prihatin dan peduli dengan lingkungan sekitar terutama saat berbicara dengan orang lain, serta dapat menerapkannya dalam sebuah karya baik tulisan maupun lisan. Jika kita lihat dari segi bentuk karya sastra, maka teks cerita fabel dapat dijadikan sebagai ungkapan dalam berkomunikasi yang memiliki nilai keindahan yang dapat diutarakan oleh seseorang berjiwa seni. Teks cerita fabel dalam karya sastra memiliki fungsi utama antara lain menumbuhkan apresiasi suatu budaya, dapat menyalurkan ide, memperhalus budi bahasa, meningkatkan rasa kemanusiaan dan kepedulian sosial, mengembangkan ide secara konstruktif baik lisan maupun tulisan. Melalui cerita fabel, pembaca diajarkan untuk memiliki sifat berakhlak mulia baik dalam sikap maupun tindakan yang tidak menyakiti sesama.

Rendahnya minat menyimak siswa khususnya pada cerita fabel menjadi masalah dalam penelitian ini. Siswa lebih tertarik menonton video yang ditayangkan oleh guru dibandingkan dengan teks cerita fabel yang terdapat di dalam buku pelajaran. Penggunaan *videoscribe-sparkol* dapat menumbuhkan minat menyimak peserta didik. Karena melalui *videoscribe-sparkol* yang dilengkapi dengan gambar, tulisan, animasi, serta suara yang diinginkan dapat membantu pemahaman siswa berkaitan dengan cerita fabel yang ditayangkan

Hal ini menunjukkan bahwa media *videoscribe-sparkol* menjadi sarana yang praktis untuk membuat peserta didik terdorong minat belajarnya menjadi lebih bersemangat di dalam kelas. Guru tidak hanya berfokus pada sumber belajar yang bersifat konvensional misalnya hanya mengandalkan buku, modul atau LKS. Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti terkait dengan penelitian adalah mendeskripsikan manfaat *videoscribe-sparkol* sebagai alat bantu yang efektif dalam menyimak cerita fabel. Alasan peneliti memilih *videoscribe-sparkol* sebagai media pembelajaran didasarkan pada pertimbangan bahwa pemanfaatan media ini dapat menumbuhkan minat menyimak peserta didik, khususnya menyimak cerita fabel. *Videoscribe-sparkol* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik karena mampu untuk menampilkan gambar, animasi, tulisan yang bergerak, serta bisa diisi dengan suara yang diinginkan. Suatu inovasi dari media yang dikembangkan

dalam pembelajaran ini diharapkan bisa menjadi alat bantu untuk mengatasi rendahnya daya menyimak peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan bentuk penelitian pendekatan kualitatif. Sukardi (2016) berpendapat bahwa, metode deskriptif yakni suatu cara yang digunakan untuk menggambarkan objek dengan apa adanya, dalam hal ini berdasarkan fakta di lapangan. Peneliti menentukan subjek terkait data penelitian. Metode deskriptif kualitatif menggambarkan tentang penggunaan media *videoscribe-sparkol* dalam proses pembelajaran menyimak cerita fabel menjadi alasan peneliti dalam metode ini. Objek penelitian dalam penelitian ini yaitu pelaksanaan pembelajaran dan kemampuan peserta didik menyimak media dengan menggunakan *videoscribe-sparkol*. Subjek yang dijadikan penelitian adalah kelas VII SMP Negeri 7 Tebas.

Data yang digunakan dalam penelitian adalah data kualitatif. Data kualitatif merupakan data yang memperlihatkan suatu kualitas berupa keadaan, proses dan kejadian yang diwujudkan dalam bentuk perkataan. Sumber data dalam penelitian ini yaitu data penelitian yang diperoleh secara langsung pada kegiatan peserta didik menyimak video cerita fabel yang dihasilkan melalui *videoscribe-sparkol*.

Teknik tes, observasi, dokumentasi, dan kajian pustaka menjadi teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian kualitatif, untuk meninjau secara langsung apa yang terjadi dalam objek penelitian digunakan teknik observasi. Objek penelitian yang diamati yaitu minat peserta didik dalam menyimak cerita fabel (Ahmadi, 2014). Tes dalam penelitian ini merupakan tes awal (praktik menyimak) untuk mengetahui kondisi awal kemampuan menyimak dan tes pada akhir pembelajaran (praktik menyimak), untuk mengetahui perkembangan kemampuan menyimak. Tes yang diberikan berupa analisis unsur intrinsik cerita fabel sesuai dengan video yang disimak. Pedoman observasi digunakan peneliti sebagai instrumen penelitian. Tujuan dari penggunaan instrumen tersebut adalah untuk mengobservasi pemanfaatan *videoscribe-sparkol* sebagai media pembelajaran dimusim pandemi covid-19. Catatan sebuah peristiwa yang sudah lampau baik itu berbentuk tulisan atau gambar merupakan teknik dokumentasi, (Sugiyono, 2012). Kajian pustaka adalah kajian yang berisi teori dan referensi berkaitan dengan penelitian yang memaparkan tentang keadaan di dalam masyarakat. Kajian pustaka dalam penelitian ini digunakan oleh peneliti untuk membantu dalam memahami kajian yang diteliti melalui berbagai macam referensi, buku-buku, artikel dan situs internet untuk mendukung landasan teori.

Dalam penelitian ini diperlukan sebuah teknik analisis, yaitu peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hal ini dimaksudkan untuk memahami dan menentukan sifat atau keadaan studi kasus yang diteliti. Jadi, peneliti menganalisis pemanfaatan *videoscribe-sparkol* sebagai media pembelajaran dimusim pandemi covid-19 dalam menumbuhkan minat menyimak teks cerita fabel yang akan dilakukan oleh peserta didik. Lembar tes dan observasi merupakan hal yang penting dan harus ada karena merupakan instrumen dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti memanfaatkan media pembelajaran *videoscribe-sparkol* yang cocok untuk menstimulus peserta didik dalam menyimak cerita fabel. Pemanfaatan merupakan tindakan untuk menggunakan media pembelajaran belajar secara efektif. *Videoscribe-sparkol* merupakan suatu program yang sangat multifungsi, bisa digunakan untuk berbagai kegiatan, terutama untuk mendesain animasi atau gambar bergerak dengan sangat mudah serta bervariasi yang dapat menumbuhkan keinginan peserta didik untuk menyimak. Tidak hanya itu, pemanfaatan sebuah media pembelajaran melalui media *videoscribe-sparkol* juga dapat digunakan untuk mendorong lebih aktif peserta didik terhadap kegiatan menyimak, khususnya menyimak unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam cerita fabel. Media pembelajaran *videoscribe-sparkol* juga membantu guru memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas.

Pembelajaran dimulai saat guru menyapa peserta didik dengan mengucapkan salam. Ucapan salam dan doa dipimpin satu diantara peserta didik yaitu oleh ketua kelas. Selanjutnya, peserta didik diabsen oleh guru. Guru juga menanyakan kabar siswa dan memeriksa siapa saja yang tidak hadir di dalam kelas. Sebagai pembuka di awal pembelajaran, guru mengingatkan tentang pembelajaran cerita fabel yang telah dibahas minggu lalu. Guru menanyakan kepada peserta didik terkait pengalamannya cerita fabel apa saja yang sudah dibaca dan didengar.

Setelah terjadi proses interaksi beberapa menit di awal pembelajaran yaitu berfungsi untuk mengetahui pengalaman peserta didik tentang cerita fabel, guru menyampaikan bahwa pada hari tersebut kembali belajar materi cerita fabel khususnya pada keterampilan menyimak. Di dalam proses pembelajaran ini, guru selanjutnya akan mempersiapkan peralatan yang diperlukan selama menyampaikan materi teks cerita fabel. Seperti, pengeras suara, proyektor, laptop, dan media berbentuk *videoscribe-sparkol*. Terlihat semangat dari

peserta didik dalam membantu guru karena mereka akan menyimak video dari media *videoscribe-sparkol* tentang teks cerita fabel.

Selanjutnya adalah proses penayangan video, tapi sebelum video ditayangkan guru menanyakan kepada peserta didik apakah mereka sudah pernah mendengar atau membaca cerita fabel “Burung Gagak yang Cerdik”. Dalam penelitian ini, cerita fabel yang digunakan jenisnya adalah mengisahkan tentang kehidupan yang mengandung ajaran tidak boleh untuk putus asa dalam menghadapi masalah. Hal ini dimaksudkan alur ceritanya sangat akrab dalam kehidupan peserta didik sehingga diharapkan dapat dipahami dengan baik. Nilai yang diperoleh seperti nilai kebajikan akan menambah suri teladan peserta didik.

Ternyata hampir setiap peserta didik menjawab belum pernah membaca atau mendengar cerita tersebut, akan tetapi ada juga yang mengetahui. Peserta didik diarahkan oleh guru untuk bersiap menyimak sebuah video yang telah dikemas dengan media *videoscribe-sparkol*. Video fabel yang menggunakan *videoscribe-sparkol* pun diputar oleh guru. Guru mengarahkan peserta didik untuk menyimak dengan penuh perhatian. Waktu proses penayangan video kurang lebih sepuluh menit saja. Setelah selesai ditayangkan, peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaannya terkait video yang sudah disimak. Semua peserta didik sangat bersemangat dan senang dengan cerita fabel dari media *videoscribe-sparkol*. Hal ini disebabkan oleh media yang sudah dibuat dengan menarik serta menggunakan bahasa yang jelas dan lugas. Peserta didik juga diminta untuk mengutarakan unsur-unsur intrinsik yang sudah diketahui dari video yang ditayangkan. Antusias peserta didik sangat bagus, dilihat dari segi merespon pertanyaan seputar video yang ditayangkan yaitu berupa soal. Soal yang diberikan oleh guru berjumlah 5 soal dengan pertanyaan berupa uraian singkat. Guru selanjutnya mengoreksi lembar jawaban atas pertanyaan yang sudah diberikan. Adapun soal yang sudah diberikan diberi bobot nilai, masing-masing soal uraian maksimal mendapat nilai 20 jika menjawab dengan benar, sedangkan jika dihitung secara keseluruhan adalah maksimal 100.

Dari penelitian ini penggunaan media *videoscribe-sparkol* pada pembelajaran menyimak teks cerita fabel yaitu dapat mendorong motivasi peserta didik dalam menyimak. Hasil yang telah di peroleh menunjukkan kelas VII A yaitu 17 dari 23 peserta didik dapat menentukan unsur instrinsik cerita fabel dengan menggunakan media *videoscribe-sparkol*. Berbeda dengan membaca teks cerita fabel melalui LKS, diketahui hanya 10 peserta didik yang dapat menentukan unsur instrinsik cerita fabel secara tepat. Hal ini didasarkan peserta didik memahami isi teks cerita fabel yang sudah di tonton melalui media *videoscribe-*

sparkol. Pemahaman terhadap isi unsur intrinsik cerita fabel tersebut tentu diperoleh dari keterampilan membaca peserta didik.

Pembelajaran menjadi lebih berwarna sehingga dapat menunjukkan keaktifan peserta didik. Media audio visual berbentuk *videoscribe-sparkol* dapat diterapkan dalam kegiatan menyimak terutama materi teks cerita fabel. Peserta didik mampu memahami pesan yang disampaikan melalui unsur intrinsik seperti tema, tokoh, alur, latar dan amanat. Selain itu, peserta didik dapat mengapresiasi sebuah karya sastra dalam kehidupan sehari-hari, seperti bercerita kembali isi teks cerita fabel dengan bahasa sendiri.

KESIMPULAN DAN SARAN

Media yang digunakan dalam penelitian ini yakni audio visual berupa *videoscribe-sparkol* berisi materi pembelajaran teks cerita fabel. Melalui video tersebut siswa dapat melihat, mendengar, dan menyimak materi yang ditayangkan oleh guru. Dengan tampilan antarmuka yang sederhana, guru dapat merancang video pembelajaran dengan animasi yang menarik, tulisan bergerak, menggunakan gambar-gambar dan suara yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran melalui media *videoscribe-sparkol*. *Videoscribe-sparkol* bisa dijadikan sarana yang dapat menyajikan materi menarik dan membuat pelajar dapat meningkatkan pemahaman terhadap isi materi.

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti kepada semua guru terutama yang mengampu pelajaran bahasa Indonesia agar bisa menerapkan tiga hal pokok dalam materi menyimak khususnya tentang cerita fabel. *Pertama*, pemilihan media yang cocok mesti dirancang sedemikian rupa agar pembelajaran menyimak berjalan sesuai dengan harapan, seperti kegiatan apa saja yang dapat melatih keterampilan menyimak, serta penilaian yang sesuai. *Kedua*, alangkah lebih baik jika sebelum melaksanakan proses menyimak diawali dengan pramenyimak agar lebih terarah. *Ketiga*, penting memberikan sebuah penilaian untuk mengukur kegiatan menyimak sehingga guru dapat melihat hasil ketercapaian peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rulam. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Asra dan Sumiati. 2007. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Athena, T. 2018. *Pemanfaatan Media di Sekolah Dasar*. *Elpeduaem*, 4 (4). 19-21.

- Daeng, K. dkk. 2010. *Pengembangan Keterampilan Menyimak*. Makassar. Penerbit UNM.
- Dick., dkk. 2006. *The Systematic Design of Instruction*. Amerika: USA.
- Sadiman, Arief.S. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sukardi. 2016. *Metodologi Penelitian Penelitian*. Yogyakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.

TEKNOKULTUR SEBAGAI *DIGITAL SOCIETY* INTERELASI ANTARA HUMANIORA DAN SAINTEK

Agus Ikhsan

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Tanjungpura
f2161201002@student.untan.ac.id

ABSTRAK

Pergulatan determinis dikalangan entitas masyarakat selalu menjadi problematika kita saat ini dengan berkembang maraknya perangkat sosial media, seperti twitter, facebook, youtube dan tiktok. Perangkat sosial media yang modern saat ini, seakan memberikan keterarahan kesadaran masyarakat akan pentingnya bermedia sosial. Akan tetapi yang perlu kita sadari sejauh manakah dinamika teknologi mempengaruhi dalam budaya kehidupan kita. Atau masih adakah ruang di mana masyarakat masih memiliki kesadaran yang dominan dalam mengontrol laju perkembangan teknologi dalam penggunaan media sosial. Jika diperhatikan pada situasi mutakhir awal abad 21, terdapat perspektif kontemporer bahwa teknologilah yang mengontrol gaya hidup kita, membentuk cara kita berpikir dengan algoritma, determinan yang sangat kuat pada sosiokultural. Kecanggihan teknologi yang saat ini kian mendominasi, akankah kecerdasan teknis mengungguli kecerdasan biologis manusia. Berlandaskan asumsi dasar tersebut, penelitian ini ingin melihat instrumen entitas teknologi yang mengontrol keseluruhan entitas budaya yang mana keduanya terjalin suatu relasi yang kuat. Fenomena *digital society* menarik untuk dikaji guna menjawab tantangan generasi saat ini dengan melihat minimnya kesadaran masyarakat, menggeser makna dan nilai-nilai otentik manusia yang telah didominasi oleh teknologi. Penggunaan Metode pada penelitian kali adalah metode kualitatif deskriptif, dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Teknik yang digunakan adalah teknik penelusuran dokumentasi. Pada spektrum yang lebih luas, hasil penelitian ingin menjawab tantangan perkembangan teknologi *artificial intelligence*, bahwa manusia tetap mempertahankan eksistensinya, dengan fokus mempertajam kecerdasan eksistensial yang menjadi ciri khas pada manusia berupa makna, jejaringan, dan estetika yang hanya melekat pada diri manusia.

Kata kunci: teknokultur, entitas teknologi, entitas budaya.

ABSTRACT

The determinist struggle among community entities has always been our current problem with the proliferation of social media devices, such as Twitter, Facebook, YouTube and TikTok. Today's modern social media tools seem to give public awareness of the importance of social media. However, what we need to realize is how far the dynamics of technology affect the culture of our lives. Or is there still room where the public still has a dominant awareness in controlling the pace of technological development in the use of social media. If we pay attention to the current situation of the early 21st century, there is a contemporary perspective that technology controls our lifestyle, shapes the way we think with algorithms, a very strong determinant of socioculturalism. Technological sophistication that is currently increasingly dominating, will technical intelligence outperform human biological intelligence? Based on these basic assumptions, this research wants to see the instruments of technological entities that control the entire cultural entity in which have a strong relationship. The phenomenon of digital society is interesting to study in order to answer the challenges of the current generation by looking at the lack of public awareness, shifting the meaning and authentic human values that have been dominated by technology. The method used in this research is descriptive qualitative method, using a phenomenological approach. The technique used is a documentation search technique. On a wider spectrum, the results of the research want to answer the challenge of the development of artificial intelligence technology, that humans still maintain their existence, with a focus on sharpening existential intelligence that is characteristic of humans in the form of meaning, networking, and aesthetics that are only inherent in humans

Keywords: technoculture, technological entity, cultural entity.

PENDAHULUAN

Pada level filosofis, teknokultur mendasarkan pada pendapat Sardar & Loon (dalam Syahrie, 2017) bahwa antara teknologi dan budaya ditemukan koinsidensi untuk membangkitkan kesadaran masyarakat bahwa perkembangan dunia digital semacam teknologi tak dapat dilepaskan dari intervensi para pengguna yaitu *user*, kemudian *designer* untuk memenuhi permintaan pasar, dan pencipta yang disebut *creator*. Ketiga elemen tersebut merupakan *interplay* pada pembentukan manusia yang bermakna dalam praktik-praktik sosialnya. Lelia Green mencatat bahwa teknokultur muncul dari penggunaan teknologi informasi, terutama ketika revolusi komunikasi dan penyebaran informasi melalui jaringan komputer dimulai.

Pada uraian sebelumnya mencerminkan situasi yang sering terjadi dalam masyarakat kontemporer kita, yaitu keberhasilan keberadaan teknokultur ternyata merelatifkan ranah dunia kehidupan manusia. Isu teknokultural muncul sebagai konsekuensi dari penggunaan teknologi yang intensif dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai konsekuensinya ditemukan berbagai permasalahan mengenai perkembangan teknologi informasi salah satunya adalah; mengakibatkan pengetahuan teknis empiris semakin cepat memudar ataupun kadaluwarsa termasuk isu revolusi industri 4.0 dan bahkan Jepang telah mencecah pada 5.0, akankah mengatasinya hanya dengan *update skill?*, kedua; kecerdasan buatan/masinal semakin mendominasi kecerdasan biologis/organik manusia, di manakah keunikan dan keunggulan manusia? Tentunya dunia pendidikan harus dapat mengantisipasi apa saja yang harus dipersiapkan dalam mewadahi teknokultur saat ini. Hubungan antara manusia dan alat, atau teknologi, semakin lama semakin erat. Dalam hal ini, manusia harus terus beradaptasi dengan logika teknologi dalam bentuk algoritma. Sebagai alternatif diperlukan kecerdasan eksistensial, sebuah pendekatan yang menawarkan perspektif analitis untuk menjawab konsekuensi perkembangan teknologi, yang lebih dikenal dengan wacana *life skill*. Penelitian tentang teknokultur telah banyak dikaji pada penelitian sebelumnya, salah satunya menjadikan teknokultur sebagai strategi dalam menghadapi ancaman lintas negara, seperti *Human Trafficking*, *Drug Trafficking*, dan *Human Smuggling* yang diselesaikan dengan *arrangement e-government*.

Tujuan penelitian ini ingin mendeskripsikan fenomena teknokultur yang sedang menjamur pada masyarakat digital saat ini, seperti terjadinya revolusi industri 4.0 dan bahkan sedang mempersiapkan menjadi 5.0, akankah perkembangan teknologi saat ini merupakan keinginan masyarakat atau malah sebaliknya perkembangan teknologi ini diperuntukkan kelas golongan masyarakat tertentu, sampai detik ini siapa yang diuntungkan

dan dirugikan dengan perkembangan teknologi. tentunya peran dunia pendidikan juga harus mempersiapkan kader-kader akademik yang bermutu dalam menjawab tantangan tersebut. Melalui perpeksitif dunia pendidikan penelitian ingin menjawab tantangan perkembangan teknokultur yang mendeterminasi dalam kehidupan, bahwa manusia tetap harus mempertahankan eksistensinya, dengan fokus mempertajam kecerdasan eksistensial yang menjadi ciri khas pada manusia berupa makna, jejaringan, dan estetik.

METODE PENELITIAN

Adapun metode yang diaplikasikan ialah penelitian kualitatif deskriptif, dan menggunakan fenomenologi sebagai pendekatannya, fenomenologi tepat digunakan ketika peneliti akan meneliti permasalahan yang berkaitan dengan latar fenomena yang sedang terjadi. Gertz memaknai penelitian kualitatif sebagai upaya *understanding of understanding*, yaitu pemahaman yang didasari keinginan peneliti dalam memahami fenomena sosial sesuai dengan dunia pemahaman para aktor itu sendiri. (Bungin, 2015)

Pendekatan Fenomenologi dipelopori oleh Edmund Husserl sebagai upaya dalam memahami fenomena, bahkan tidak sampai di situ, nomena juga merupakan suatu yang esensial dalam memahami perihal dibalik fenomena. Teknik pengumpulan dilakukan dengan cara melakukan penelusuran dokumen dari berbagai literatur, sebagai bagian dari masyarakat digital dalam ruang lingkup teknokultur. Giorgi (dalam Wertz) menggambarkan empat langkah penting dari analisis data: (1) membaca literatur mutakhir guna memperoleh data secara keseluruhan tentang teknokultur; (2) mengklasifikasi data berupa deskripsi berkenaan masyarakat digital; (3) merefleksikan signifikansi teknokultur dalam kehidupan; dan (4) mengklarifikasi struktur psikologis dari fenomena tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Interelasi teknologi dan budaya

Teknokultur merupakan peleburan teknologi yang telah menjelma dalam kehidupan manusia sehari-hari sehingga asumsi dasar ini, teknologi bersifat kultural. Karena secara statis masyarakat dominan dalam menggunakan teknologi untuk berkomunikasi, baik melalui email, zoom meeting, whatsapp dan masih banyak lagi aplikasi yang digunakan dalam berinteraksi. *Insight* teknokultur saat ini tumbuh dari masyarakat digital jika ditinjau dari sudut pandang konstruktivisme sosial. Karena secara etnografi, budaya konsumtif yang melekat dalam pemikiran primitif manusia modern mudah terpukau dengan segala kecanggihan pragmatis yang ditawarkan oleh teknologi. Sehingga dengan kecanggihan

teknologi dalam meringankan pekerjaan menjadi suatu keharusan keterwujudan teknologi baru dengan menyesuaikan kebutuhan pasar konsumen, mau tidak dengan banyaknya permintaan dan tuntutan oleh para *user*, menciptakan inspirasi bagi para *creator (pencipta)* untuk melakukan berbagai inovasi dalam kemajuan dan pengembangan teknologi.

Disisi yang lain teknologi juga menjadi spektrum dalam membentuk tatanan masyarakat yang aktif dalam membangun sebuah jaringan baik pertemanan, bisnis, dan investasi yang terikat dalam masyarakat IOT (*internet of things*) segala sesuatu dikerjakan harus memanfaatkan fasilitas internet yang menjamur di perusahaan, sekolah-sekolah perguruan tinggi, terlebih lagi saat musim pandemi yang sedang melanda dunia. Ketergantungan pada jaringan internet amatlah kuat, sehingga masyarakat yang tidak tahu cara menggunakannya akan mengalami kesulitan.

Ide dasar yang diyakini oleh proponent teori jaringan-aktor, seperti; antropolog Bruno Latour, sosiolog Michael Callon dan John Law menyanggah stigma yang didendangkan oleh konstruktivisme sosial terkait determinan faktor sosial bagi perkembangan sains dan teknologi. Jika kita mendasarkan pada teori jaringan-aktor (*actor-network theory* mereka beranggapan bahwa teknologi merupakan faktor dominan yang memiliki peran bagi perubahan sosiokultural. Determinisme entitas teknologi dan sosial seharusnya tidak terjebak dalam pemikiran yang bersifat deterministik.

Berkenaan pemahaman tentang teknologi, Pfafenberger ingin lebih dahulu mendefinisikannya dengan merenggangkan dua perspektif interelasi teknologi dan budaya. Pada dua perspektif yang saling mendominasi antara keduanya yaitu teknologi dan hubungannya dengan aktivitas sosial, Pfafenberger melihat adanya ketidaksesuaian dengan mengesampingkan kompleksitas (Syahrie, 2017). Teknologi sebagai sub-spesies kebudayaan, memberikan warna baru bagi perkembangan ilmu pengetahuan, sehingga terjadinya asimilasi dan akulturasi genetik teknologi dan genetik umat manusia. Sehingga lahirlah yang namanya *artificial intelligence* robot yang memiliki algoritama cara manusia berpikir, menganalisa, dan menstimulasi. Ihde menegaskan kembali berkenaan dengan material (artefak, aktivitas, dan pengetahuan) menjadi penanda yang lebih jelas supaya terwujudnya interaksi simbolik.

Konsep teknokultur

Teknologi sebagai bagian sistem pada tatanan kosmologi, membawa pada sebuah pengertian bahwa fenomena teknologi bukan merupakan bagian dari kebudayaan, melainkan kebudayaan itu sendiri (*Das Ding an Sich*). Akan tetapi berbeda dengan dunia barat kecanggihan teknologi dimanfaatkan sebagai kekuasaan dalam memanipulasi dan

mengeksploitasi sumber daya alam maupun manusia, dalam pengertian kecanggihan teknologi dimanfaatkan oleh para kaum kapitalis dalam memergoki keuntungan individu ataupun komunitas tertentu. Praktik budaya dalam kehidupan kita sehari-hari mempertegas kedudukan teknologi sebagai sumber informasi, dalam memperoleh data-data penting. Dengan perolehan data tersebut terciptalah algoritma manusia seakan-akan otak adalah komponen elektrokomiawi yang memberikan rasa getar tatkala diaktifkan melalui tindakan berpikir.

Masyarakat digital (*digital society*)

Berdasarkan fenomena saat ini, *Digital Society* diistilahkan sebagai cyborg atau singkatan dari *Cybernetic Organism* sebagai sintesa manusia dan teknologi. Di mana budaya dibentuk oleh teknologi, terdapat beberapa konsekuensi berdasarkan fenomena-fenomena yang saat terjadi saat ini, bahkan hal yang dulu kita anggap sains fiksi, sekarang benar-benar terwujud. Ada suatu ungkapan dalam *Homo Deus* karya Harari ia mengatakan: “Otak sebagai komputer,-komputer sebagai otak. Kecerdasan Artifisial kini siap melampaui kecerdasan manusia” (Harari, 2018) dalam hal ini banyak penelusuran ditemukan dari fakta-fakta yang menunjukkan kecerdasan artifisial mengungguli kecerdasan biologis melalui sebuah algoritma sebagai komponen metodis dalam melakukan kalkulasi dan pemecahan masalah.

Ada sebuah perusahaan seperti Mindojo yang sedang mengembangkan algoritma interaktif yang mengajari fisika, matematika, dan sejarah dan mempelajari secara simultan akan jati diri dan siapa sesungguhnya orang itu. Guru digital tersebut akan cermat memantau setiap jawaban dari sebuah pertanyaan yang ia ajukan. Dan dari jawaban tersebutlah ia dapat mengetahui kelemahan, keunggulan, dan keunikan serta mengidentifikasi apa yang membuat orang menjadi senang dengan mengajari termodinamika atau geometri yang sesuai dengan kepribadian murid. Guru-guru digital tersebut tidak pernah kehilangan kesabaran, berteriak, membentak bila tak paham (Harari, 2018).

Dunia kedokteran juga menjadi sasaran empuk bagi algoritma. Tentunya dalam hal ini tugas seorang dokter ialah mendiagnosis penyakit dengan melihat gejala sang pasien . namun banyak dokter hanya memberikan sedikit catatan sebagai bahan melakukan diagnosis tanpa mengingat sejarah riwayat penyakit yang pasien derita. Kini ada AI yang mengalahkan manusia dalam mendiagnosis penyakit. Sebuah AI seperti Watson sebuah sistem kecerdasan artifisial yang menang acara dalam permainan televisi *Jeopardy*. Ia memiliki potensi dalam menyimpan data informasi tentang segala penyakit dan obat dalam bank data informasinya. Watson sang robot ini dapat mengetahui gen dan sejarah medis hari demi hari termasuk

sejarah medis orangtua, saudara, dan sepupu. Ia dapat tahu bahwa orang ini baru pulang dari berkunjung negara tropis sehingga infeksi perut kambuh lagi. Dalam eksperimen belum lama ini sebuah algoritma komputer mampu mendiagnosis dengan benar 90% kasus kanker paru-paru sedangkan dokter manusia memiliki tingkat keberhasilan 50%. Watson akan menggusur sebagian besar dokter kemudian hari (Harari, 2018). Watson juga mampu membaca emosi melalui tekanan darah, aktivitas otak, dan data biometrik sehingga ia tahu dengan tepat bagaimana dengan perasaan yang kita alami.

Masih berkaitan dengan algoritma, salah satunya lagi adalah David Cope profesor musikologi *University of California* di Santa Cruz, ia telah menulis program komputer yang bisa mengubah konserto, chorale, simfoni, dan opera. Karya pertamanya bernama EMI (*Experiments in Musical Intelligence*), yang mampu meniru gaya Johann Sebastian Bach, EMI mampu mengubah 5.000 *chorale* dalam satu hari saja, kendati dalam pembuatan program memakan waktu tujuh tahun. Kisah ini seakan seni bukanlah produk jiwa yang sudah ditingkatkan atau ruh metafisik, melainkan produk algoritma organik yang mengenali pola-pola matematis. Perkembangan algoritma seakan menggeser entitas manusia di dunia pasar kerja, kekayaan, dan kekuasaan bisa menjadi terkonsentrasi di tangan para elite yang menguasai algoritma-algoritma canggih sehingga menciptakan kesenjangan sosial dan politik.

Desain teknokultur

Hasil dari uraian yang telah dipaparkan diatas berkenaan fenomena kecanggihan teknologi menunjukkan bahwa manusia tidak dapat lepas dari jejaring algoritma yang menjadi sebuah kultur dalam kehidupan kita sehari-hari. Manusia harus beradaptasi dan menemukan keotentikannya dibanding makhluk rekayasa yaitu *artificial intelligence*. Sebagai sebuah konsekuensinya dalam perkembangan teknologi informasi.

Pertama; akan berdampak pada pengetahuan teknik empiris yang semakin memudar (*expaired*) karena teknologi itu cepat berubah seperti revolusi industri 4.0 ataupun 6.0 maka yang perlu dilakukan adalah bukanlah hanya meng-*update skill &* memanfaatkan jejaring informasi saja, melainkan masuk dalam spektrum yang lebih luas harus menekankan curiositas dan semangat untuk terus belajar dan mencari. Memacu *passion to learn* fokusnya adalah belajar, bukan pada 4.0 atau 5.0 tapi yang terpenting adalah *how you can to learning?*.

Kedua; *artificial intelligence (AI)* mengancam kecerdasan biologis manusia dalam kehidupan, maka yang perlu dipertajam adalah kecerdasan eksistensial yang menjadi keunikan dan khas manusia. Terdapat problem kognitif ataupun neurosains apa yang menjadi ciri khas manusia yang akan sulit digantikan oleh robot/*AI*. Bagaimanapun juga

dunia *AI* itu bekerja berbasiskan data, akan tetapi manusia berdasarkan makna. Makna itu selalu konotatif seperti kata “makan” kalau robot memahami sebagai sebuah tindakan memasukan benda ke mulut, ketika manusia menggunakan kata “makan” memiliki makna yang lebih bervariasi, seperti; saya temakan hasutannya, omongannya makan hati. Makna selalu membawa resonansi pada personal-konotatif, keterikatan etis yang misterius antar personal berbeda dengan IOT hanya memiliki ikatan rasionalitas dan kalkulatif, komitmen & motivasi; perilaku manusia seringkali dikendalikan motivasi yang aneh sekali seperti percintaan dan mencari kedamaian, imajinasi yang liar, dan kreativitas manusia itu berdasarkan intuisi ataupun emosional.

Perihal tersebut tidak dapat disaingi oleh robot *Artificial Intelligence* yang menjadi khas manusia. Maka yang diperlukan dalam iklim kebudayaan kita yang makin dikuasai oleh mesin teknologi adalah meningkatkan *life skill* sebagai kecerdasan eksistensial, di antaranya adalah; a) membentuk kemampuan dalam memaknai segala informasi, b) menemukan visi pribadi dalam hiruk-pikuk informasi yang banyak beredar agar tidak terseret pada kesia-siaan, c) memanfaatkan peluang yang ada, tapi tidak untuk sensasi agar menambah *followers* maupun *likes* semata, d) berkolaborasi untuk melampaui suatu pencapaian, e) menemukan keberanian menghadapi tantangan, terutama dalam dunia pekerjaan, harus berani menjelajahi pekerjaan walaupun bukan bidang kita di saat “*the end of expertise*” maka ia harus mencari keterampilan baru, f) menemukan harapan. Harapan adalah keyakinan apa yang saya lakukan ini tetap bermakna kendati realitas bertentangan dengan hal itu, oleh karena itu yang diperlukan saat ini adalah *skill of make sens*. (Sugiharto, 2020)

Adapun yang diperlukan dalam dunia teknokultur adalah bahwa pendidikan harus melakukan terobosan untuk meningkatkan kecerdasan eksistensial (*life skill*);

1. *Beyond expertise*: pendidikan harus lebih dari sekedar mencetak seorang ahli, pendidikan perlu membangun sikap dasar, bahkan lebih sekedar skil teknis, seperti; a) membangun komitmen terhadap kebenaran yang luas, hal inilah memancarkan fajar budi (*renaissance*) di pertengahan eropa bagi ilmu pengetahuan dan teknologi modern, b) berbelarasa terhadap segala bentuk penderitaan, c) menjunjung segala kesetaraan dan perbedaan ini lah teknokultur modern. Perbedaan itu bukan kesalahan, perbedaan itu memiliki makna tersendiri dalam kehidupan, d) kebebasan dalam meneliti dan bereksperimen e) berani untuk bertanya secara radikal terhadap keyakinan-keyakinan dasar untuk memasuki misteri-misteri realitas lebih dalam, ini merupakan semangat *scientific*, f) *responsibility* atas apa yang dilakukan, terutama dalam dunia akademik.

2. *Beyond Data*, membentuk pendalaman pemahaman atas kompleksitas kehidupan berupa Makna hidup, kepedulian dan komitmen, bukanlah sekedar perkara ‘data’ ataupun ‘algoritma’, melainkan perpaduan unik rasa; rasa, relasi, data, imajinasi, intuisi, pengalaman, konteks, kontradiksi diri, ketakutan, kerinduan, keindahan estetika dan artistik. Ini merupakan ciri khas manusia.
3. *Beyond the ideal*, mempertajam kemampuan untuk mempertanyakan kembali di balik perkembangan yang kian cepat ini ideal hidup macam apa yang sebenarnya ditawarkan, siapakah yang diuntungkan, disisihkan dan kerusakan apa yang ditimbulkan. Semua makin virtual tapi ideal macam apa yang ingin dicapai, apakah dengan kecanggihan mobil tesla itu merupakan tuntutan ideal, tentu saja yang diuntungkan pejabat atau kapitalis elite yang kecanggihan teknologi dalam genggamannya.
4. *Beyond the given*, memacu kreativitas sebagai terobosan kreatif dalam menerangi hal-hal yang telah diuraikan di atas. You are what are you creat?

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pada kesimpulannya masyarakat digital tidak dapat melepaskan paradigma teknokultur yang menjelma dalam setiap nafas kehidupan yang bersinergi dengan *ecoculture*, sebagai nilai pragmatis yang membawa kita pada suatu muara pentingnya belajar (*learning*) dalam segala kondisi, agar kita mudah untuk beradaptasi di setiap lekukan gelombang kehidupan. Perkembangan teknologi tidaklah mesti dijadikan sebagai sebuah tantangan, melainkan dinamika tersebut harus kita jawab sebagai stimulus meningkatkan kecerdasan eksistensial manusia yang tidak dimiliki pada perangkat makhluk rekayasa.

Saran

Secara kultural, Indonesia saat ini menghadapi berbagai benturan paradigma budaya, antara budaya lisan-tulisan lalu tiba-tiba berbenturan dengan budaya visual-digital, prasekular vs sekular vs postsekular terjadi pada waktu yang bersamaan. Untuk memerdekakan diri dari krisis tersebut, perguruan tinggi harus melahirkan calon pemimpin untuk menapaki situasi keadaan baru dengan profil kelulusan yang berkarakter sebagai berikut;

1. *The Bridge* bukan *The Wall*; tidak menciptakan sekat-sekat ataupun dinding-dinding ras, agama, dll. Mental yang kayak ini membahayakan, yang diperlukan hari ini adalah *The Bridge* ; orang yang menjembatani banyak sekat, menjembatani berbagai perbedaan dengan saling menghormati.

2. *Value Promotor* bukan *Dogma Guardian* (penjaga kemurnian dogma); dalam pengertian yang diperlukan saat ini adalah orang yang mempromosikan nilai toleransi, kebersamaan dengan sama-sama menjaga nilai makna kehidupan.
3. *Solution Seeker* bukan *Problem Solver*; bukan sekedar problem solver yang diperlukan haru ini, tapi juga memerlukan *Solution seeker* karena banyak persoalan yang tak terduga tidak hanya jago dalam mempereteli masalah tetapi juga harus dapat memahami duduk perkara sebenarnya.
4. *Shapeshifter* bukan *Disrupter*; banyak sistem yang tidak bisa berjalan karena *disruption*, maka yang dibutuhkan bukan membongkar melainkan menggeser bentuk yang sudah ada sediakala supaya lebih adaptif.
5. *Learner* bukan *Master*; bukan saja menjadi seorang master, yang dibutuhkan adalah orang yang senantiasa belajar agar lentur dalam menerima segala perubahan dan perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. 2015. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Harari, Yuval Noah. 2019. *Homo Deus Masa Depan Umat Manusia*. PT. Pustaka Alvabet, Ciputat. Tangerang Selatan
- Sugiharto, Bambang. 2020. *Kuasa Teknologi vs Akal Sehat*. Webinar Series Magister Ilmu Komunikasi Universitas Jendral Soedirman. 30 Oktober 2020. Streaming Youtube: <http://bit.ly/streamingmik>.
- Syahrie, P. Sugeng. 2017. *Teknokultur menautkan Teknologi dan budaya, mengilmui praktek kuliner (cetakan kedua)*. Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.
- Wertz, Frederick J...[et al]. 2011. *Five Ways of Doing Qualitative Analysis: phenomenological psychology, grounded theory, discourse analysis, narrative research, and intuitive inquiry*. The Guild Press. New York.

PENILAIAN SIKAP DENGAN MENERAPAN SELF ASSESMENT DAN PEER ASSESMENT DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI MADRASAH ALIYAH**Ari Rizky Akbar**Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Tanjungpura
aririzky160@gmail.com**ABSTRAK**

Penilaian pada aspek sikap sangat penting untuk dilakukan secara objektif, tidak hanya untuk sekadar mengetahui tingkat afektif peserta didik tetapi dapat menjadi bahan evaluasi untuk mendapatkan hasil maksimal dikemudian hari. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui penerapan penilaian sikap dengan *Self Assesment* dan *Peer Assesment* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Proses penilaian dengan melibatkan peserta didik secara langsung dimaksudkan agar peserta didik mengetahui kemampuan dan dapat mengintrospeksi dirinya berdasarkan hasil belajar yang telah dilakukan. Penilaian tersebut dilakukan dengan tujuan memberikan hasil yang objektif dan autentik. Oleh karena itu, pengkombinasikan antara *Self Assesment* dan *Peer Assesment* diharapkan mendapatkan sebuah penilaian yang objektif karena peserta didik tidak hanya melakukan penilaian diri secara mandiri. Akan tetapi, antarteman yang memiliki kemampuan yang setara. *Research and development* metode yang digunakan dalam penelitian ini. Purposive sampling merupakan teknik yang digunakan peneliti untuk menentukan sampel dari anggota populasi. Sedangkan, angket dan lembar observasi merupakan alat/instrumen yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data.

Kata Kunci : Penilaian sikap, *self and peer assessment*.**ABSTRACT**

Assessment on the aspect of attitude is very important to be done objectively, not only to know the affective level of students but can be used as evaluation material to get maximum results in the future. The purpose of this study is to determine the application of attitude assessment with *Self Assessment* and *Peer Assessment* in Indonesian language learning. The assessment process by involving students directly is intended so that students know their abilities and can introspect themselves based on the learning outcomes that have been carried out. The assessment is carried out with the aim of providing objective and authentic results. Therefore, the combination of *Self Assessment* and *Peer Assessment* is expected to get an objective assessment because students do not only conduct self-assessments independently. However, between friends who have equal abilities. *Research and development* methods used in this study. Purposive sampling is a technique used by researchers to determine samples from members of the population. Meanwhile, questionnaires and observation sheets are tools/instruments used by researchers to obtain data..

Keywords: *Peer Assessment, self Assessment, attitude Assessment*.

PENDAHULUAN

Penilaian dalam proses pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan karena dengan dilakukannya penilaian guru mengetahui hasil belajar peserta didik sehingga pendidik dapat mengevaluasi proses pembelajaran yang telah berlangsung. Penilaian merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk mendapatkan informasi tentang kemampuan peserta didik terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dari aspek kognitif, psikomotor maupun afektif. Dalam melaksanakan proses penilaian, guru masih kesulitan untuk melakukan *assesment* sikap berdasarkan hasil belajar peserta didik. Penilaian pada aspek sikap sangat penting untuk dilakukan secara objektif, tidak hanya untuk sekadar mengetahui tingkat afektif peserta didik tetapi akan menjadi bahan evaluasi untuk mendapatkan hasil maksimal dikemudian hari.

Pendidikan karakter diperlukan untuk membangun generasi-generasi muda yang berakhlak dan berbudi pekerti baik sehingga tidak hanya baik dari segi pengetahuan dan keterampilan tetapi juga memiliki sikap yang baik. Kurikulum pendidikan indonesia sesungguhnya sudah terintegrasi dengan pendidikan karakter. Namun pada penerapan atau pelaksanaannya guru harus dapat mengintegrasikannya dengan baik. Tujuan pembelajaran seharusnya tidak hanya menekankan pada tercapainya kognitif maupun psikomotor, namun pendidikan karakter secara menyeluruh harus ada dalam materi yang diajarkan sehingga yang disampaikan guru baik dan kompleks.

Pelaksanaan kurikulum 2013 yang digunakan guru harus mengacu pada sistem penilaian yang telah ditetapkan, Akan tetapi pada penerapan dilapangan belum terlaksanakan dengan sempurna. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor yang berasal dari pendidik diantaranya faktor yang berada di dalam atau internal dan faktor yang berada di luar atau eksternal sehingga guru masih kesulitan dalam menerapkan *self assesmen* dan *peer assesmen* dalam proses penilaian sikap. Oleh sebab itu, penilaian afektif yang dihasilkan mengandung unsur subjektif karena guru kesulitan merancang alat penilaian yang tepat untuk digunakan.

Dalam penelitian ini penulis mencoba untuk membantu pendidik yang ada di Madrasah Aliyah untuk menerapkan, menyediakan, dan menyajikan alat penilaian afektif agar dapat dijadikan sebagai instrumen untuk mengetahui sikap peserta didik dalam suatu proses pembelajaran dengan menggunakan teknik *self assesment* dan *peer assesment*. Instrumen penilaian tersebut mengandung butir-butir item penilaian yang reliabel dan valid. Sehingga mendapatkan hasil yang objektif dan hasil tersebut dapat dijadikan bahan evaluasi proses pembelajaran.

Adapun permasalahan dalam penelitian ini yaitu. *Pertama*, bagaimana kelayakan butir-butir penilaian afektif dengan teknik *self assessment* dan *peer assessment* dalam kegiatan pembelajaran di madrasah aliyah. *Kedua*, bagaimanakah keefektifan alat penilaian afektif peserta didik dengan menggunakan teknik *self assessment* dan *peer assessment* dalam kegiatan pembelajaran di madrasah aliyah.

Popham dalam Mardapi (2004) mengatakan bahwa ranah afektif mempengaruhi prestasi keberhasilan proses belajar seseorang, seseorang yang tidak memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran maka ia tidak akan memberikan perhatian pada pembelajaran tersebut. Seseorang yang tidak memberikan perhatian maka tidak terjadilah proses belajar sehingga akan sulit mencapai keberhasilan belajar secara optimal, artinya seseorang peserta didik yang tidak memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran, maka perhatian terhadap pelajaran tersebut tidak akan diberikan, sedangkan proses belajar terjadi bila adanya perhatian dari peserta didik. Sejalan dengan pendapat Popham, Blomm (1976) mengatakan bahwa sikap dan nilai peserta didik merupakan ranahnya afektif. Ruang lingkup ranah afektif berkaitan dengan tingkah laku yang lebih menekankan pada aspek perasaan dan emosi seperti, minat, budi pekerti, sikap, dan cara penyesuaian diri. Oleh karena itu, tenaga pendidik sebagai garda terdepan harus mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik agar tercapainya kompetensi dan tujuan yang ditentukan. Maka dari itu, dalam merancang pelaksanaan pembelajaran guru harus mengintegrasikan pendidikan karakter sehingga penilaian sikap dapat dikedepankan.

Ranah afektif

Menurut Bloom (1976) mengatakan bahwa afektif diartikan sebagai proses penanaman sikap yang merujuk kearah pertumbuhan batiniah secara alami. Proses penanaman sikap terjadi apabila individu menyadari tentang nilai yang peroleh dan mengambil sikap terhadap nilai tersebut sehingga menjadi satu kesatuan pada dirinya dalam menentukan tingkah laku dan membentuk nilai. Andersen (1981) menyatakan “bahwa ruang lingkup ranah afektif meliputi perilaku, watak seperti perasaan, minat, sikap, emosi dan nilai”.

Sikap merupakan sebuah hasil pengaplikasian nilai moral yang dimiliki individu terhadap objek, subjek atau suatu *problem*. Sikap akan menentukan seperti apa keperibadian seseorang diekspresikan. Oleh karena itu, kita dapat mengenal siapa orang itu sebenarnya melalui sikap yang ditampilkannya. Ahmadi (2007) mengatakan bahwa sikap ialah kesiapan moral seseorang dalam merespon sesuatu dari berbagai situasi dan kondisi baik positif maupun negatif terhadap objek secara terus menerus.

Tingkatan ranah afektif menurut Krathwohl (1) Tingkat receiving, berhubungan dengan kemauan peserta didik untuk ikut andil dalam kegiatan tertentu, (2) responding, berhubungan dengan partisipasi peserta didik, tidak hanya sekedar hadir, tetapi mereaksi dalam suatu aktifitas atau kegiatan. (3) valuing, berhubungan dengan suatu value terhadap suatu fenomena, (4) organization, menyatukan nilai-nilai yang beragam dan menyelesaikan masalah, (5) characterization, pada tahap ini individu memiliki sistem nilai yang mengendalikan tingkah lakunya untuk suatu waktu yang relatif lama sehingga membentuk ciri khusus.

Zaenal Arifin. (2009) mengatakan terdapat dua hal yang berhubungan dengan penilaian sikap yang harus dinilai. Pertama, kompetensi sikap dan tujuan yang ingin diraih dalam pembelajaran mencakup tingkatan pemberian tanggapan, apresiasi, penilaian dan internalisasi. Kedua, sikap dan minat peserta didik terhadap pelaksanaan pelajaran terlihat dari perhatian yang diberikan oleh peserta didik. Dalam proses pembelajaran terdapat empat tipe karakteristik afektif yang penting yaitu *attitude*, *interest*, *self concept* dan *value*. *Attitude* adalah suatu kecenderungan yang dipelajari untuk menanggapi secara positif atau negatif terhadap suatu objek, situasi, *concept*, dan orang. Misalnya sebagai objek adalah sikap peserta didik terhadap suatu mata pelajaran. Seharusnya ada perbedaan sikap peserta didik sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran dengan sesudah mengikuti proses pembelajaran. Sikap peserta didik setelah mengikuti suatu mata pelajaran harus lebih baik atau lebih positif

Perubahan sikap dalam kegiatan pembelajaran merupakan tolak ukur keberhasilan guru sebagai pendidik. Oleh sebab itu, pendidik harus dapat merancang rencana pelaksanaan pembelajaran termasuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga membuat sikap peserta didik menjadi lebih positif terhadap suatu mata pelajaran. Dengan demikian, sikap positif yang telah terpatri dalam diri peserta didik akan lebih mudah diberi motivasi belajar dan akan lebih mudah menerima materi yang diajarkan.

Minat adalah perasaan tertarik yang ada pada diri individu terhadap suatu aktivitas tertentu tanpa adanya paksaan. Minat mempengaruhi perhatian seseorang, jika seseorang memberikan perhatian yang lebih pada suatu mata pelajaran tertentu maka dapat disimpulkan bahwa ia memiliki minat yang lebih terhadap pelajaran tersebut. Dengan demikian, peserta didik yang menaruh minat yang lebih pada suatu kegiatan pembelajaran akan melibatkan emosi dalam proses pembelajaran tersebut. Peserta didik tidak hanya sekedar memperhatikan akan tetapi juga memberikan kontribusinya sehingga ini merupakan titik awal peningkatan motivasi belajar peserta didik. Tugas guru adalah menaikkan taraf minat peserta didik yang sebelumnya rendah menjadi meningkat, dengan adanya perasaan

senang pada suatu mata pelajaran, ketertarikan pada materi, perhatian diberikan secara intensif, dan kesesuaian antara keinginan dan harapan, serta kesulitan yang dialami cenderung untuk ditindaklanjuti.

Nilai yang dimiliki merupakan suatu cerminan dari tingkah laku, tindakan, atau perilaku yang dianggap positif maupun negatif. Ranah yang mencakup penilaian afektif adalah: 1) Kejujuran yaitu peserta didik harus belajar untuk bersikap jujur dalam berinteraksi dengan orang lain; 2) Integritas yaitu peserta didik harus dapat dipercaya dan dihargai oleh orang lain serta terikat pada nilai-nilai moral; 3) Adil yaitu peserta didik harus berpendapat bahwa semua orang memperoleh perlakuan hukum yang sama; 4) Kebebasan yaitu peserta didik harus yakin bahwa kebebasan dalam negara demokrasi harus diberikan secara maksimal kepada semua orang, bukan berarti kebebasan yang absolut. Akan tetapi kebebasan yang terbatas. Artinya apabila kebebasan tersebut merenggut kebebasan orang maka itulah batas kebebasan yang sesungguhnya

Menentukan kadar sikap peserta didik dapat dilakukan dengan mengamati tingkah laku objek yang diamati, wawancara langsung, membuat laporan pribadi dan dengan penggunaan skala sikap untuk mendapatkan data kuantitatif, membuat sebuah *personal notebook* untuk mendata perilaku disetiap kejadian yang dialami peserta didik. (Widoyoko, 2012). Konsep diri adalah bentuk evaluasi yang dilakukan seseorang dalam melihat tingkat kemampuan dan kelemahan yang dimiliki. Penting bagi peserta didik memiliki konsep diri, untuk menentukan jenjang karir mereka yaitu dengan mengetahui kadar kemampuan dan kelemahan diri sendiri maka bisa ditentukan *option* lain sesuai dengan tujuan karir sejalan dengan kapasitas diri. Pendidik yang memberikan memotivasi belajar pada peserta didik perlu mengetahui konsep diri peserta didik tersebut.

Observasi

Observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan dengan cara mengamati objek dengan efektif baik secara langsung maupun tidak langsung dengan berpedoman pada petunjuk observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku yang diamati untuk mendapatkan data primer.

Jurnal

Jurnal merupakan alat bantu pendidik berupa catatan yang digunakan untuk mencatat rangkaian peristiwa atau kejadian di dalam dan di luar kelas yang berisikan informasi hasil observasi tentang kemampuan dan kelemahan peserta didik yang berhubungan dengan tingkah laku. Jurnal dapat memuat penilaian peserta didik sebagai rujukan untuk mengevaluasi hasil belajar terhadap aspek tertentu.

Self assesment atau penilaian diri

Self assesment atau Penilaian diri merupakan upaya yang dilakukan seseorang dalam konteks pencapaian kompetensi. Penilaian secara mandiri dilakukan dengan cara meminta peserta didik untuk mengemukakan kemampuan dan kekurangan yang dimiliki. Instrumen yang digunakan untuk penilaian diri yaitu lembar penilaian diri. Lembar penilaian tersebut dipergunakan untuk menilai persepsi diri peserta didik kemudian dicocokkan persepsi diri tersebut dengan kenyataan yang sesungguhnya. Penilaian diri akan diperlukan hanya sebatas konfirmasi untuk memastikan nilai yang diperoleh peserta didik jika diperlukan oleh guru.

Peer assesment atau penilaian antara teman

Peer assesment atau penilaian antara teman merupakan penilaian yang terjadi atas dasar kegiatan keseharian antar teman. Penilaian antara teman dilakukan dengan cara meminta antar peserta didik saling memberikan penilaian terhadap perilaku dan sikap yang implementasikan dalam berkegiatan. Dengan melakukan penilaian antara teman pendidik mendapatkan data reliabel dengan kenyataan yang merupakan alat konfirmasi terhadap penilaian yang dilakukan guru sehingga dapat mencocokkan persepsi diri peserta didik dengan persepsi antara temannya. Hasil penilaian tersebut menjadi tolak ukur yang mendasar bagi pendidik untuk melakukan bimbingan secara khusus terhadap peserta didik yang tidak sesuai dengan harapan dan memberikan motivasi lebih lanjut terhadap peserta didik yang sudah baik. Alat penilaian yang digunakan guru berupa lembar penilaian antara teman. Penilaian antara teman tepat diberikan kepada peserta didik disaat mereka melakukan kegiatan berkelompok karena ini adalah momen yang setiap anggota mengerti dan memahami karakter setiap anggota dalam kelompoknya. Penilaian antarteman bukanlah satu-satu acuan dalam menentukan taraf kemampuan peserta didik akan tetapi ini hanya sebatas konfirmasi bila dibutuhkan guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan *research and development* merupakan metode dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2015) metode *research and development* yaitu sebuah metode penelitian yang digunakan untuk merancang kemudian menghasilkan suatu produk dan untuk menguji serta menganalisis keefektifan produk yang dihasilkan tersebut. Penelitian ini mengembangkan alat penilaian *self assessment* dan *peer assessment* pada mata suatu mata pelajaran di madrasah aliyah yang berfokus pada penerapan nilai afektif dengan.

Model pengembangan menurut Sugiyono (2012). Dengan langkah-langkah yaitu menemukan potensi dan masalah yang ada dalam penelitian, melakukan observasi untuk

mengumpulkan bahan-bahan yang dianggap sebagai data dalam penelitian, penulis mendesain atau merumuskan aspek penilaian didasarkan pada indikator yang telah dirancang, penulis dibantu ahli untuk menentukan validitas desain yang telah dirancang, memperbaiki desain produk yang telah di validasi oleh ahli, melakukan percobaan penerapan produk yang telah disusun dan produk akan diperbaiki kembali kemudian bila dianggap penting oleh ahli, uji coba pemakaian produk yang telah direvisi, jika ditemukan ada hal yang perlu diperbaiki pada saat pemakaian produk maka produk akan direvisi kembali untuk kedua kalinya, setelah sampai ditahap ini, produk yang telah dirancang sempurna.

Langkah-langkah penggunaan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* dalam kajian ini yaitu dilakukan sampai batas ujicoba produk tahap dua atau revisi tahap pertama uji coba produk. Alur penelitian yang akan dilaksanakan adalah: 1) potensi dan masalah dalam penelitian ini yang merupakan landasan awal penulis sehingga melakukan penelitian dengan metode *research and development*. Peneliti melakukan observasi terlebih dahulu ketika kegiatan belajar mengajar dilaksanakan untuk mendapatkan data potensi dan masalah; 2) mengumpulkan data-data kualitatif yang diperlukan, yang kemudian data tersebut digunakan sebagai bahan untuk perencanaan dalam mendesain produk; 3) peneliti merumuskan dimensi dan aspek yang dinilai dalam sikap sebagai langkah awal dalam mendesain produk; 4) penjabaran indikator/poin-poin penilaian sikap disiplin; 5) perancangan pedoman penilaian sikap disiplin berdasarkan indikator yang telah dijabarkan; 6) perancangan lembar observasi penilaian sikap disiplin yang merupakan sebuah produk dalam penelitian ini; 7) validasi desain produk yang merupakan proses kegiatan untuk mengetahui validitas suatu produk yang telah dirancang agar efektif saat diaplikasikan dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran. Validasi produk dapat dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau ahli yang kompeten di bidangnya untuk menilai mengoreksi serta memberika saran terhadap produk yang telah dirancang. Validasi desain penilaian dilakukan oleh seorang dosen pembelajaran yang telah ditentukan peneliti sejak awal; 8) peneliti merevisi produk berdasarkan masukan yang diberikan oleh ahli. Upaya yang dilakukan untuk mengurangi kelemahan pada produk melakukan perbaikan desain produk sesuai dengan arahan dan masukan dari ahli. 9) setelah desain produk direvisi maka dilakukan uji coba desain, pada tahap ini peneliti penguji coba desain produk yang telah dibuat, pengujian dilakukan untuk mendapatkan gambaran awal tentang bentuk instrumen penilaian kemampuan afektif yang valid dan reliabel dari sisi sikap disiplin peserta didik sehingga dapat diaplikasikan pendidik dalam kegiatan pembelajaran.

Sampel merupakan unsur terkecil dari populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi serta dapat mewakili populasi. Oleh karena itu, sampel yang dipilih harus mencerminkan karakteristik populasi dan harus representatif. Pengambilan sampel harus menggunakan teknik yang tepat sehingga menghasilkan sampel yang bersifat representatif. Dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan teknik non probability sampling, yaitu purposive sampling. Purposive sampling merupakan salah satu bagian dari teknik non probability sampling yang mendasarkan pemilihan sampel atas pertimbangan tertentu dari peneliti sesuai dengan situasi, kondisi dan berbagai alasan yang logis. Sampling purposive adalah cara yang digunakan dalam menentukan sampel berdasarkan indikator yang telah ditetapkan atau berdasarkan pertimbangan tertentu sehingga sample yang ditetapkan merupakan cermin dari populasi (Sugiyono 2012).

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan variabel. Instrumen dalam penelitian merupakan sebuah sarana yang digunakan untuk menentukan hasil dari sebuah variabel. Variabel yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu penilaian sikap dengan menerapkan *self assesment* dan *peer assesment*. Sejalan dengan pendapat peneliti, Sugiyono (2015) mengatakan bahwa instrumen penelitian digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui hasil atau kadar yang bernilai dalam variabel yang diteliti.

Alat yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan angket. Lembar observasi merupakan pedoman untuk mendapatkan data yang valid. Lembar observasi membantu peneliti menghasilkan kecocokan antara perkataan dan perbuatan subjek yang diamati. Observasi non partisipan, artinya peneliti bertindak sebagai pengamat dan tidak terlibat langsung dalam kegiatan subjek yang diamati dan tidak terlibat secara emosional dengan sumber data. Selain lembar observasi, peneliti juga menggunakan angket untuk mendapatkan data dari sumber. Angket merupakan cara mengumpulkan data dengan memberikan daftar pernyataan atau pertanyaan tertulis yang diberikan kepada sumber data atau responden untuk dijawab. Angket yang telah dijawab oleh responden akan dijadikan sebagai lembar validasi oleh ahli agar mendapatkan instrumen penilaian yang berkualitas.

Instrumen penilaian yang valid diartikan sebagai alat yang telah diyakini peneliti dapat menghasilkan nilai sesuai dengan tujuan penelitian. Pengujian validitas reliabilitas suatu instrumen untuk mengetahui valid atau tidaknya alat ukur tersebut dan instrumen tersebut akan menghasilkan data yang sama ketika digunakan beberapa kali pada responden. Sedangkan, teknik analisis data dalam penelitian ini dengan teknik analisis statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif adalah teknik analisis data kuantitatif yang bertujuan

untuk mendeskripsikan hasil dari analisis data kuantitatif. Data hasil penilaian sikap yang didapat dari penerapan *self assessment and peer assessment* dengan menjenjangkan dilakukan dengan teknik deskriptif persentase. Teknik deskriptif persentase merupakan cara yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kesamaan hasil penilaian diri dan penilaian antara teman. Analisis dilakukan dengan membandingkan persentase kategori hasil antara penilaian diri dan penilaian antara teman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa teknik penilaian sikap belum memiliki instrumen yang tepat. Oleh karena itu, perlu dikembangkan instrumen penilaian sikap yang valid dan reliabel sehingga mendapatkan hasil yang memenuhi persyaratan dalam substansi materi, konstruksi bahasa yang valid dan reliabel. Penelitian ini mengacu pada langkah-langkah pada terori Langkah-langkah penelitian disesuaikan dengan kebutuhan peneliti dengan mengacu pada teori *research and development*.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kurikulum yang digunakan madrasah aliyah yaitu kurikulum 2013. Perangkat pembelajaran yang dibuat guru telah memuat nilai pendidikan karakter yang harus dicapai untuk setiap materi pokok atau sub materi yang akan diajarkan pada peserta didik. Namun, pada proses pengaplikasian perangkat pembelajar tidak terlaksana seperti yang telah direncanakan. Sedangkan, metode dalam kegiatan pembelajaran sudah kooperatif yaitu guru menggunakan metode diskusi dengan model pembelajaran yang bervariasi seperti *discovery learning* dan *problem base learning*. Akan tetapi, pada proses evaluasi pembelajaran pendidik hanya berfokus pada ranah pengetahuan dengan tes yang diberikan.

Disamping itu, jika mengacu pada panduan penilaian dari Peraturan Menteri Pendidikan Nasional seharusnya fokus penilaian guru harus mencakup ranah kognitif psikomotor dan afektif. Penilaian terpadu sebenarnya bisa diterapkan dalam *assesment*. Guru dapat melihat sisi afektif peserta didik ketika penilaian kognitif dan psikomotor dilakukan untuk mendapatkan penilaian sikap sehingga penilaian sikap yang diperoleh merupakan representatif sikap sesungguhnya yang ada dalam diri peserta didik tanpa adanya unsur manipulasi yang dilakukan peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa potensi yang perlu diperbarui yaitu pengoptimalisasi penilaian afektif dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan masalahnya adalah guru tidak mempunyai alat pedoman penilaian yang valid, reliabel dan berkualitas sebagai acuan penilaian sikap.

Berdasarkan informasi yang didapat dari hasil wawancara dengan narasumber bahwa penilaian sikap dilakukan guru sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dirancang. Akan tetapi, proses penilaian tersebut dilakukan dengan pengamatan dan pengumpulan tugas oleh guru tersebut sehingga tidak menutup kemungkinan penilaian yang dihasilkan bersifat subjektif. Pengamatan dilakukan guru setiap kegiatan pembelajaran berlangsung. Sedangkan penugasan yang diterima peserta didik merupakan salah satu cara dalam memberikan penilaian sikap. Dalam hal ini guru melihat ketepatan waktu peserta didik dalam menyerahkan tugas dan guru juga melihat kelengkapan semua tugas-tugas yang diberikan.

Lembar observasi sikap peserta didik merupakan produk yang dikembangkan oleh peneliti sehingga menghasilkan pedoman penilaian yang valid dan reliabel. Lembar observasi yang dirancang menggunakan skala Likert dengan kriteria penilaian pengembangan indikator penilaian dalam instrumen penilaian afektif dan kemudian disusun menjadi kisi-kisi instrumen sesuai dengan panduan dari peraturan Menteri Pendidikan Nasional serta kompetensi inti kedua dalam kurikulum 2013.

Valid berarti instrumen dapat menentukan hasil yang seharusnya didapat dari sebuah variabel. Instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur sehingga menghasilkan alat penilaian sikap yang bermutu. Instrumen penilaian yang dirancang telah melalui uji validitas melalui expert judgement yaitu ahli yang telah ditetapkan oleh peneliti. Panduan penulisan alat penilaian sikap dengan format lembar validasi alat penilaian akan di validasi oleh ahli sehingga menghasilkan alat penilaian yang berkualitas.

Produk direvisi berdasarkan saran yang diberikan oleh tim ahli sehingga menghasilkan instrumen yang valid dan reliabel. Perbaikan desain dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan mutu instrumen sehingga mengurangi kelemahan pada produk. Berdasarkan berbagai masukan yang didapat dari tim ahli mengenai instrumen penilaian sikap disiplin, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penilaian sikap disiplin tersebut telah lolos penilaian kelayakakannya. Hasil validasi dari ahli digunakan sebagai instrumen penilaian sikap. Instrumen yang telah mendapatkan validasi dari ahli akan diujicoba untuk diterapkan pada peserta didik.

Hasil penilaian sikap yang diperoleh dengan menggunakan produk yang telah dinyatakan valid dan reliabel sangat signifikan. Instrumen *self assessment* dan *peer assessment* pada mata suatu mata pelajaran dengan skor persentase 83.63% dengan kriteria baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran dengan hasil

penilaian sikap dengan instrumen penilaian diri dan penilaian antara teman berkesinambungan. Penggunaan instrumen self assessment dan peer assessment dalam kegiatan pelajaran dinyatakan efektif sebagai instrumen penilaian sikap, sehingga dapat digunakan guru sebagai pertimbangan untuk menentukan sikap peserta didik yang sesungguhnya berhubungan dengan kinerja dan kejujuran peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penilaian merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk mendapatkan informasi tentang kemampuan peserta didik terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dari aspek kognitif, psikomotor maupun afektif. Dalam melaksanakan proses penilaian, guru masih kesulitan untuk melakukan *assesment* sikap berdasarkan hasil belajar peserta didik. Penilaian pada aspek sikap sangat penting untuk dilakukan secara objektif, tidak hanya untuk sekadar mengetahui tingkat afektif peserta didik tetapi akan menjadi bahan evaluasi untuk mendapatkan hasil maksimal dikemudian hari. Hasil penilaian sikap yang diperoleh dengan menggunakan produk yang telah dinyatakan valid dan reliabel sangat signifikan. Instrumen *self assessment* dan *peer assessment* pada mata suatu mata pelajaran dengan skor persentase 83.63% dengan kriteria baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran dengan hasil penilaian sikap dengan instrumen penilaian diri dan penilaian antara teman berkesinambungan.

Saran

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan bacaan guru untuk mendapatkan informasi seputar penilaian sikap pada peserta didik. Guru perlu melakukan penyesuaian dan mengembangkan instrumen penilaian sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian dengan metode *research and development* atau mengenai penilaian afektif dengan menerapkan penilaian diri dan penilaian antara teman.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. 2007. *Psikologi Sosial*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Andersen, L. W. 1981. *Assesing affectiv caharakteristicin the schools*. Boston: Allyn Bacon
- Bloom**, B. S. **1976**. *Human Characteristics and School Learning*. New York : McGraw Hill Book.
- Mardapi, D. 2004 *Penyusunan Tes Hasil Belajar*. Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (13nded)*. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, E. P. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Zaenal, A. 2009. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

PERAN GURU MENINGKATKAN EDU PRENEURSHIP DALAM MEWUJUDKAN LITERASI DIGITAL DAN EKONOMI KREATIF

Fariza

Universitas Tanjungpura Pontianak
f2161201011@student.untan.ac.id

ABSTRAK

Ilmu Pengetahuan merupakan aktivitas yang diusahakan secara sungguh-sungguh dengan cara-cara (metode), langkah-langkah serta sarana-sarana yang relevan dan tepat untuk memperoleh pemahaman yang kebenarannya dapat diyakini dan dipertanggungjawabkan, namun tidak terlepas dari Peran guru yang tugasnya sangat penting dalam setiap kehidupan dari generasi ke generasi dengan itu sosok dan perannya sangat dinantikan baik dari kalangan bawah sampai atas baik rakyat maupun pemerintah, apalagi kondisi bumi Indonesia yang masih sakit karena covid-19. peran guru untuk tetap mendidik secara tidak langsung atau virtual menjadi opsi yang sangat penting untuk membuat generasi tetap belajar dan berkembang dengan layak. Metode Penelitian yang digunakan peneliti yaitu metode deskriptif pendekatan kualitatif bertujuan menggambarkan peran guru cara meningkatkan edupreneurship dengan harapan mewujudkan literasi digital dan ekonomi kreatif.

Kata kunci: Peran Guru, Edu preneurship, Teknologi.

ABSTRACT

Science is an activity that is endeavored in earnest by means (methods), steps and means that are relevant and appropriate to obtain an understanding whose truth can be believed and accounted for, but not apart from the role of the teacher whose task is very important in every life from generation to generation with that figure and role are highly anticipated both from the bottom to the top, both the people and the government, especially the condition of the Indonesian earth which is still sick due to covid-19. the role of teachers to continue to educate indirectly or virtually becomes a very important option to keep generations learning and developing properly. The research method used by the researcher is a descriptive qualitative approach that aims to describe the role of teachers in how to improve edupreneurship in the hope of realizing digital literacy and the creative economy.

Keywords: Teacher's Role, Edu preneurship, Technology.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan merupakan aktivitas yang diusahakan secara sungguh-sungguh dengan cara-cara (metode), langkah-langkah serta sarana-sarana yang relevan dan tepat untuk memperoleh pemahaman yang kebenarannya dapat diyakini dan dipertanggungjawabkan. Ilmu pengetahuan perlu kita pahami tidak hanya sekedar suatu hasil (produk) kegiatan yang tinggal diinformasikan, melainkan ilmu pengetahuan perlu kita fahami sebagai proses, prosedur, dan produk. Ilmu pengetahuan merupakan kegiatan kognitif dan rasional manusia yang berlangsung dalam suatu proses untuk mencapai tujuan yang diharapkan. (Paulus 2016)

Peran guru sangat penting dalam setiap kehidupan dari generasi ke generasi dengan itu sosok dan perannya sangat dinantikan baik dari kalangan bawah sampai atas baik rakyat maupun pemerintah, apalagi kondisi bumi Indonesia yang masih sakit karena covid-19 peran guru untuk tetap mendidik secara tidak langsung atau virtual menjadi opsi yang sangat penting untuk membuat generasi tetap belajar dan berkembang dengan layak.

Edupreneurship merupakan bagian dari entrepreneurship yang unik di bidang pendidikan. Entrepreneurship adalah usaha kreatif atau inovatif dengan melihat atau menciptakan peluang dan merealisasikannya menjadi sesuatu yang memiliki nilai tambah (ekonomi, sosial, dll). Entrepreneurship di bidang sosial disebut sosiopreneurship, di bidang edukasi disebut edupreneurship, di internal perusahaan disebut interpreneurship, di bidang bisnis teknologi disebut teknopreneurship Ikhwan Alim (dalam Mulyatiningsih Endang dkk, 2014).

Literasi Digital dan Ekonomi Kreatif merupakan hal yang canggih dan sangat diperlukan saat ini, karena teknologi dan ekonomi kreatif jika berkolaborasi bisa memajukan Indonesia tanpa ke luar rumah, Penelitian yang relevan ditulis oleh Sri Astuti Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Tahun 2021/1442 H yang berjudul Strategi Peningkatan Literasi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 3 Metro. Peran Guru Meningkatkan Edu Preneurship dalam Mewujudkan Literasi Digital dan Ekonomi Kreatif sangat diperlukan untuk menjadi fasilitator bagi anak didik yang mana memerlukan bimbingan serta arahan untuk memajukan Pendidikan Merdeka Belajar serta peserta didik mempunyai kesempatan mengembangkan potensi yang ada pada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan peneliti yaitu metode deskriptif pendekatan kualitatif merupakan metode penelitian yang dapat digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang berasal dari masalah-masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting seperti: mengajukan pertanyaan, menyusun prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari para informan atau partisipan. Menganalisis data secara induktif, mereduksi, memverifikasi, dan menafsirkan atau menangkap makna dari konteks masalah yang diteliti. (Nugrahani Farida, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Guru Meningkatkan Edu Preneurship

Guru sebagai Pendidik yang mana menjadi tokoh panutan bagi peserta didik dan lingkungannya. Guru sebagai pengajar yang membantu peserta didik sesuatu yang belum diketahuinya, serta perkembangan teknologi mengubah peran guru dari pengajar yang bertugas menyampaikan materi pembelajaran menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar. Guru sebagai pembimbing yang bertanggung jawab proses pembelajaran dari awal sampai akhir. Guru sebagai pengarah yang bisa memecahkan solusi peserta didik ataupun orang tua serta mengarahkan potensi yang dimiliki peserta didik agar berkembang. Guru sebagai pelatih yang memahami peserta didik dalam pembentukan kompetensi dasar sesuai dengan potensi masing-masing. Guru sebagai penilai atau evaluasi pembelajaran bagi peserta didik. B. Uno Hamzah dan Nina Lamatenggo. (2016)

Guru merupakan harapan bagi seluruh masyarakat untuk membangun pendidikan yang baik, peran guru menentukan berkembang tidaknya suatu sekolah- sekolah sehingga guru harus mampu dan tanggap dengan perubahan zaman dan pengetahuan baru. guru merupakan jawaban dari kegelisahan anak muda pada zaman sekarang yang membutuhkan jembatan atau arahan untuk menggali potensi atau jati diri yang ada pada anak muda atau peserta didik. Edupreneurship merupakan opsi atau jawaban dari luasnya ilmu pengetahuan yang ada. Peran guru meningkatkan Edupreneurship sangat potensial pada zaman sekarang yang mana kondisi covid sebagian masyarakat terdampak dan membuat dibidang ekonomi menurun serta bidang sosial terbatas. Sehingga guru mampu melihat peluang- peluang yang ada serta mengedukasi peserta didik untuk mengembangkan diri dan melakukan hal positif yang bernilai.

Literasi Digital Dan Ekonomi Kreatif

Literasi Digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. (Nasrullah Rullie dkk,2017). Ekonomi kreatif adalah suatu konsep untuk merealisasikan pembangunan ekonomi yang berkelanjutan berbasis kreativitas. Pemanfaatan sumber daya yang bukan hanya terbarukan, bahkan tidak terbatas, yaitu ide, gagasan, bakat atau talenta dan kreativitas. Nilai ekonomi dari suatu produk atau jasa di era kreatif tidak lagi ditentukan oleh bahan baku atau sistem produksi seperti pada era industri, tetapi lebih kepada pemanfaatan kreativitas dan penciptaan inovasi melalui perkembangan teknologi yang semakin maju. Industri tidak dapat lagi bersaing di pasar global dengan hanya mengandalkan harga atau kualitas produk saja, tetapi harus bersaing berbasiskan inovasi, kreativitas dan imajinasi. (Aldy Purnomo Rochmat, 2016)

Peran Guru Meningkatkan Edu Preneurship Dalam Mewujudkan Literasi Digital Dan Ekonomi Kreatif

Banyak yang bisa dilakukan oleh guru terhadap siswa maupun mahasiswa yang bersifat formal maupun non formal. Apalagi guru sudah terlatih dalam memberikan ilmunya serta mengetahui masalah psikologi terhadap peserta didik, itu sudah menjadi modal guru untuk meningkatkan edupreneurship dalam mewujudkan literasi digital dan ekonomi kreatif. Ada beberapa langkah- langkah untuk seorang guru meningkatkan edupreneurship:

Memahami Potensi Setiap Individu Peserta Didik

Guru mampu memahami potensi yang dimiliki peserta didik agar bisa menumbuhkan kembangkan bakat alami yang mungkin peserta didik tidak sadar akan kelebihan yang ia punya. Guru memberikan arahan serta kesempatan melakukan atau melaksanakan kegiatan-kegiatan yang menyangkut kemampuan peserta didik. Guru juga melakukan motivasi- motivasi untuk membangkitkan semangat serta membuat peserta didik lebih memahami diri sendiri agar bisa membuat peserta didik percaya diri dan membuka ide- ide kreatif peserta didik.

Mengajarkan Peserta Didik Melihat Peluang

Guru mampu memberikan pengetahuan- pengetahuan tidak hanya pembelajaran sekolah juga pembelajaran umum sebagai menambah wawasan untuk melihat peluang atau kesempatan yang ada. Melihat situasi pandemi ini juga memberikan kesempatan kepada guru menjelaskan kepada peserta didik hal- hal yang terjadi dan dampak positif dan negatif

yang terjadi sehingga apapun situasi alam serta secanggih apapun dunia bisa dilalui dengan baik dan selalu punya solusinya karena peserta didik sudah diajarkan beberapa literatur dan pemikiran- pemikiran yang produktif. guru mempunyai kesempatan besar kepada usia emas untuk menciptakan manusia yang berkualitas serta bernilai.

Menciptakan Harapan Atau Menumbuhkan Cita- Cita

Guru mampu menumbuhkan harapan dan cita- cita kepada peserta didik untuk dasar tetap bertahan melanjutkan kegiatan atau aktivitas yang positif. Dari kecil hal yang pertama ditanya guru tentang cita- cita, dan akan selalu ada cita- cita berikutnya sehingga potensi untuk bersaing secara sehat dan tumbuh karena mempunyai cita- cita bisa membuat peserta didik sukses karena mempunyai harapan atau cita- cita dan meyakini keberhasilannya dan apapun kegiatannya akan mendekati hal- hal sekitar cita- citanya.

Belajar Melibatkan Lingkungan Ataupun Masyarakat

Guru mampu beradaptasi dengan lingkungan di luar sekolah ataupun masyarakat untuk belajar lebih realitas dan sekaligus belajar bersosial, guru mempunyai wewenang dalam proses belajar, tidak harus berada di dalam ruangan atau hanya sekitar lapangan sekolah namun guru bisa pergi diberbagai tempat untuk belajar, guru dan peserta didik juga bisa pergi bertemu masyarakat setempat untuk menggali informasi.

Dari langkah- langkah di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa peran guru sangat luas dalam proses menuju edu preneurship. Dasar- dasar seorang guru menjadi pendidik merupakan saling berkaitan dengan edu preneurship yang bisa mengedukasi serta mampu memotivasi peserta didik untuk menjadi diri yang bernilai. Tujuan proses belajar akan mengarahkan secara natural ke arah Literasi Digital dan Ekonomi Kreatif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Peran Guru Meningkatkan Edu Preneurship dalam Mewujudkan Literasi Digital dan Ekonomi Kreatif adalah guru harus mampu Memahami potensi setiap individu peserta didik, guru harus mampu Mengajarkan peserta didik melihat peluang, guru harus mampu Menciptakan harapan atau menumbuhkan cita- cita, guru harus mampu Belajar melibatkan lingkungan ataupun masyarakat sekitar. Sehingga terciptalah pola didik yang edu preneurship.

Saran

Pentingnya tumbuh kembang anak sama pentingnya peran guru yang kreatif dan inovatif, peran guru terhadap masa depan bangsa manaruh perubahan besar untuk

melahirkan anak- anak yang akan mengubah Indonesia, jadi kesadaran kita semuanya untuk fokus menjadi guru yang Professional dan Tangguh.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldy Purnomo Rochmat. 2016. *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia*. Surakarta: Ziyad Visi Media.
- B. Uno Hamzah dan Nina Lamatenggo. 2016. *Tugas Guru dalam Pembelajaran Aspek yang Memengaruhi*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Mulyatiningsih Endang dkk. 2014. *Pengembangan Edupreneurship Sekolah Kejuruan*. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Nasrullah Rullie dkk. 2017. *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Nugrahani Farida. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta.
- Wahana Paulus. 2016. *Filsafat Ilmu Pengetahuan*. Yogyakarta: Diamond

PENGEMBANGAN WIRAUUSAHA KERAJINAN BERBASIS BUDAYA LOKAL PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DI MAS AL ADABIY PONTIANAK

Marsita Riandini

Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Tanjungpura, Pontianak
f2161201008@student.untan.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan Pendidikan kewirausahaan berdasarkan inspirasi budaya pada kegiatan ekstrakurikuler di MAS Al Adabiy Pontianak. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan keterbatasan lapangan pekerjaan di Indonesia. Peluang usaha yang dihasilkan tetap mempertahankan nilai budaya lokal, khususnya budaya masyarakat Melayu di Kalbar. Lembaga pendidikan berperan dalam memaksimalkan potensi peserta didik dalam mengembangkan kreativitasnya menciptakan produk. Perlunya peningkatan motivasi peserta didik untuk memiliki ketekunan, tekad, dan kemampuan serta kemauan untuk berkarya dalam industri kreatif yang bernilai dan berdaya saing. Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian kualitatif, dengan desain penelitian etnografi. Kemudian data penelitian didapat dari hasil wawancara, dokumentasi dan observasi. Selanjutnya untuk memeriksa keabsahan data menggunakan triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Penanaman nilai budaya lokal dalam ekstrakurikuler ini menghasilkan produk pokok telur yang biasa digunakan untuk arakan pengantin, maupun khataman Alqur'an. (2) Program ini dibuat sebagai langkah untuk terus mengembangkan kemampuan wirausaha pada santri. Adapun nilai-nilai kewirausahaan yang ditanamkan pada peserta didik, yakni : kedisiplinan, tanggung jawab, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. (3) Faktor pendukung penanaman nilai-nilai kewirausahaan dan nilai budaya berbasis lokal yakni sarana dan prasarananya. Faktor penghambatnya terletak pada kedisiplinan peserta didik untuk menghasilkan produk yang bernilai jual dan berdaya saing. (4) Motivasi yang kuat untuk mengembangkan kemampuan dan minat peserta didik untuk berwirausaha menjadi salah satu solusi untuk mengatasi kendala yang dialami.

Kata Kunci : Pendidikan,wirausaha, nilai budaya,ekstrakurikuler.

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe entrepreneurship education based on cultural inspiration in extracurricular activities at MAS Al Adabiy Pontianak. This research is expected to be a solution to the problem of limited employment opportunities in Indonesia. The resulting business opportunities still maintain local cultural values, especially the culture of the Malay community in West Kalimantan. Educational institutions play a role in maximizing the potential of students in developing their creativity in creating products. It is necessary to increase the motivation of students to have perseverance, determination, and the ability and willingness to work in a valuable and competitive creative industry. The research was conducted using qualitative research, with an ethnographic research design. Then the research data obtained from the results of interviews, documentation and observation. Furthermore, to check the validity of the data using data triangulation. The results showed that (1) The cultivation of local cultural values in this extracurricular resulted in the main product of eggs which are commonly used for bridal processions, as well as khataman Al-Qur'an. (2) This program was created as a step to continue to develop entrepreneurial abilities in students. The entrepreneurial values that are instilled in students are: Discipline, responsibility, creative, collaborative, and communicative. (3) Supporting factors for inculcating entrepreneurial values and local-based cultural values are the facilities and infrastructure. The inhibiting factor lies in the discipline of students to produce products that are selling value and competitive. (4) Strong motivation to develop students' abilities and interests in entrepreneurship is one solution to overcome the obstacles experienced.

Keywords: Education, entrepreneurship, cultural values, extracurricular.

PENDAHULUAN

Keunikan dari setiap daerah bergantung pada potensi sumber daya alam dan lingkungan. Kearifan lokal mengandung nilai-nilai universal, yang terlihat dalam kehidupan sehari di masyarakat. Banyak kearifan lokal memiliki peluang untuk dikembangkan menjadi industri kreatif dengan menambahkan kreativitas atau inovasi. Salah satu cara untuk pengembangan ekonomi kreatif melalui usaha kerajinan lokal yang memberikan potensi lokal untuk lebih berkembang.

Setiap daerah memiliki potensi sumber daya alam dan lingkungan. Di era industri kreatif seperti saat ini, sumber daya alam dan lingkungan dapat dikelola menjadi industri kreatif yang bernilai ekonomis. Salah satunya dengan memanfaatkan kearifan lokal yang mengandung nilai-nilai universal yang terdapat di dalam kehidupan bermasyarakat. Setiap provinsi di Indonesia memiliki kekayaan budaya yang berbeda. Tak terkecuali di Kalimantan Barat. Beragam kearifan lokal yang mampu diolah menjadi industri kreatif yang bernilai juga berdaya saing. Salah satunya melalui kreasi pokok telur.

Madrasah Aliyah Swasta (MAS) Al Adabiy Pontianak melirik potensi kerajinan pokok telur. Pokok telur atau di Pontianak menyebutnya pokok telok merupakan bagian dari budaya Melayu di Kalimantan Barat. Digunakan untuk arakan pengantin, atau pun khataman Alqur'an. Potensi pokok telok dapat menjadi peluang usaha bernilai ekonomi. Potensi ini semakin bernilai jual karena arakan pengantin ditetapkan sebagai warisan budaya tak benda Kota Pontianak.

Dalam perjalanannya, penggunaan kerajinan pokok telok mengalami inovasi sesuai dengan perkembangan zaman. Sebagai kearifan lokal yang terus tumbuh dan berkembang di masyarakat, pokok telok pun muncul dengan beragam desain sesuai dengan kreativitas. Dari hasil kreativitas inilah menjadi daya tarik untuk menarik konsumen. Apalagi konsumen memiliki selera yang berbeda-beda sesuai dengan mata yang memandang keindahan dari setiap produk yang dihasilkan.

Berdasarkan wawancara dengan Kepala MAS Al Adabiy Pontianak, diperoleh informasi bahwa ekstrakurikuler pembuatan pokok telok merupakan pembelajaran teori dan praktikum. Nilai-nilai kewirausahaan yang ditanamkan terpusat pada produk kreatif yang dihasilkan, juga semangat dalam menekuni untuk menghasilkan produk-produk yang berkualitas. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalahnya Bagaimana penanaman nilai kewirausahaan berbasis budaya lokal pada kerajinan Pokok Telok di MAS Al Adabiy Pontianak? Bagaimana faktor pendukung dan penghambat penanaman nilai kewirausahaan dan nilai budaya lokal di MAS Al Adabiy Pontianak?

Bagaimana solusi mengatasi faktor penghambat penanaman nilai-nilai kewirausahaan di MAS Al Adabiy Pontianak?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan desain etnografi pendidikan. Penelitian dilakukan di MAS Al Adabiy Pontianak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan Kepala MAS Al Adabiy Pontianak. Sedangkan keabsahan data menggunakan triangulasi data, dan teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penanaman Nilai-Nilai Kewirausahaan Pada Pembelajaran Ekstrakurikuler Kerajinan Pokok Telok

Penanaman nilai-nilai kewirausahaan di MAS Al Adabiy Pontianak diintegrasikan pada kegiatan ekstrakurikuler. Pokok telok merupakan rangkaian bunga yang dihiasi telur sebagai simbol kesuburan dan keberkahan. Batang pokok telok terbuat dari buluh atau bambu. Seiring waktu, meningkatnya kreativitas masyarakat karena sulitnya mencari bambu, kawat menjadi salah satu pilihan untuk batang pokok telok. Sedangkan daun dan bunganya, terbuat dari berbagai bahan. Mulai dari kertas, kantong plastik daur ulang, juga kain. Bentuknya disesuaikan dengan kreasi perajin dan permintaan konsumen.



Gambar 1. Proses pembuatan pokok telok di MAS Al Adabiy Pontianak.

Kerajinan pokok telok memiliki keunikan dan kekhasan tersendiri. Bahan baku yang tersedia cukup melimpah untuk dikembangkan menjadi produk ekonomi kreatif berbasis budaya. Baik itu menggunakan sumber daya alam seperti ranting-ranting pohon, bambu, biji-bijian, akar tanaman yang dapat dijadikan bahan baku. Sedangkan untuk bahan baku pabrikan juga banyak tersedia di pasaran. Mulai dari daun, batang, hingga bunganya. Dibutuhkan kreativitas dalam merangkainya untuk menghasilkan satu pokok telok. Bila

memungkinkan, dapat bekerja sama dengan pemerintah. Melalui Dekranasda produk ini dapat dijadikan produk keunggulan daerah, bahkan dapat diikuti sertakan dalam pameran nasional.

MAS Al Adabiy menanamkan nilai kewirausahaan melalui ekstrakurikuler. Peserta didik bersama-sama menyimak arahan dari guru dalam menyiapkan bahan, merangkai hingga menjual produk yang dihasilkan. Penanaman nilai ini menggunakan *model discovery learning dan project based learning*. Peserta didik yang terlibat dalam ekstrakurikuler mendapatkan teori-teori pembuatan pokok telok dari guru pembimbing. Kemudian peserta didik mengaplikasikan melalui praktik pembuatan pokok telok. Guru pembimbing memberikan motivasi agar siswa tetap semangat menghasilkan produk kreatifnya. Hal ini merupakan bagian dari penerapan *project based learning*.

Penanaman nilai-nilai kewirausahaan ini menekankan pada nilai tanggung jawab, kedisiplinan, kolaboratif, kreatif, dan komunikatif. Penanaman nilai ini dilakukan untuk memberikan pemahaman bahwa seorang wirausaha harus memiliki nilai-nilai kewirausahaan ini agar mampu berdaya saing di tengah kemajuan teknologi informasi. Nilai-nilai kewirausahaan inilah yang nantinya mampu membangkitkan semangat untuk berkompetisi secara sehat di dunia usaha. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan (Azizah dkk, 2017) bahwa kearifan lokal dapat diartikan sebagai nilai, tingkah laku, karya akal budi, perasaan mendalam dan anjuran untuk kebaikan dan kemuliaan manusia.

Pengembangan ekonomi kreatif juga tidak lepas dari keberagaman sosial budaya yang berkembang di tanah air. Banyak produk yang dihasilkan pemain industri kreatif terinspirasi dari kearifan lokal. Dengan sentuhan kreativitas yang tinggi, ditambah kemampuan berinovasi maka produk yang dihasilkan pun mampu menghasilkan pundi-pundi rupiah. Namun, tidak meninggalkan makna dari nilai-nilai budaya yang diadopsi. Kemudian nilai-nilai inilah yang diwujudkan dalam bentuk fisik yang kemudian dipasarkan, baik melalui pasar tradisional, pameran, maupun melalui pasar digital yang terus berkembang saat ini.

Dari penanaman nilai kewirausahaan inilah diharapkan peserta didik tertarik untuk menjadi wirausaha muda yang disiplin, bertanggung jawab. Sebagai wirausaha juga harus memiliki kemampuan berkolaborasi dengan banyak pihak. Usaha akan tumbuh dengan kerjasama. Peserta didik juga diarahkan untuk mampu menggali kreativitas yang dimiliki, sehingga diarahkan untuk mencari inspirasi dari lingkungan sekitar, maupun berselancar ke dunia maya untuk menemukan ide dalam mendesain sebuah produk. Seorang wirausaha juga harus mampu berkomunikasi dengan baik. Peserta didik mendapatkan materi pemasaran melalui pemasaran secara langsung, maupun melalui media sosial.

Temuan penelitian ini, sejalan dengan penelitian Mas Sitti Roskina dan Sumo Agustina (2017) dengan judul “Transformasi Nilai-Nilai Kewirausahaan Pada SMK”. Dalam penelitiannya diungkapkan bahwa nilai-nilai kewirausahaan yang ditransformasikan pada siswa yakni percaya diri, berorientasi pada hasil dan tugas, berani mengambil risiko, bertanggung jawab, jujur, kerja keras, dapat menjadi pemimpin, berorientasi ke masa depan dan bersifat orisinil.

Faktor Pendukung Dan Penghambat Penanaman Nilai-Nilai Kewirausahaan Kerajinan Pokok Telok

Pelaksanaan penanaman nilai-nilai kewirausahaan kerajinan Pokok Telok tidak dapat dilepaskan dari berbagai faktor. Baik itu faktor pendukung maupun penghambat. Terutama pada produk yang dihasilkan dari hasil adopsi kearifan lokal. Perajin pokok telok harus mampu menerjemahkan makna dari produk yang dihasilkan. Sebab ada keunikan dari setiap daerah bergantung dari sumber daya alam dan lingkungan. Kearifan lokal merupakan intervensi evolusi budaya dan karya budaya yang melukiskan bentuk kekhasan atau keunikan dari setiap daerah (Aryo, 2011).

Faktor pendukung dari penanaman nilai kewirausahaan ini dipengaruhi sarana dan prasarana. Semakin memadai sarana dan prasarana yang disediakan pihak sekolah, maka semakin besar kesuksesan produk yang dihasilkan. Kelengkapan sarana dan prasarana pada ekstrakurikuler pembuatan pokok telok diperlukan peserta didik. Jika bahan yang disediakan lengkap, didukung peralatan yang digunakan saat praktik maka pembuatan pokok telok semakin mudah. Kemudian ditunjang motivasi kepada peserta didik untuk menghasilkan produk.

Kewirausahaan menjadi suatu sikap, jiwa dan kemampuan yang mampu menghasilkan produk yang bernilai dan bermanfaat bagi dirinya juga orang lain. Sikap mental untuk selalu aktif, kreatif dalam berdaya, mencipta, berkarya, bersahaja, berusaha untuk meningkatkan pendapatan dalam kegiatan usahanya. Menjadi seseorang yang memiliki karakter selalu tidak puas dengan apa yang diperolehnya, sehingga hasilnya akan terus berkembang lebih baik. Wirausaha adalah orang yang terampil memanfaatkan peluang dalam mengembangkan usahanya dengan tujuan untuk meningkatkan kehidupannya (Kemdiknas, 2010).

Faktor penghambat penanaman nilai kewirausahaan pada kerajinan pokok telok ini, dipengaruhi oleh kesadaran dan motivasi siswa untuk menciptakan produk kreatif dan kewirausahaan. Banyak siswa yang termotivasi untuk menjadi seorang pegawai negeri sipil ketika selesai menempuh pendidikan. Kepercayaan diri untuk menghasilkan produk unggulan yang bernilai jual juga menjadi satu faktor penghambatnya. Lamanya proses

pembuatan pokok telok, yang membutuhkan keuletan, ketekunan, juga kreativitas yang tinggi turut menyumbang minat siswa untuk berwirausaha.

Solusi Mengatasi Faktor Penghambat Penanaman Nilai-Nilai Kewirausahaan

Peran guru menjadi sangat penting untuk memahami karakter dari setiap peserta didik. Hal ini akan memberikan pengaruh besar dalam pemberian motivasi. Motivasi yang tepat sasaran maka akan mampu menggugah semangat, sehingga peserta didik memahami bahwa nilai-nilai kewirausahaan penting ditanamkan dalam diri untuk menjadi bekal ketika mereka memasuki dunia kerja. Memiliki motivasi untuk menjadi pencipta lapangan pekerjaan melalui wirausaha.

Penanaman nilai-nilai itu dapat dilakukan, dengan beberapa hal yakni : (1) dengan membenahi sarana dan prasarana ekstrakurikuler; (2) peningkatan peran sekolah dalam menyiapkan wirausaha muda melalui produk-produk unggulan yang diciptakan. Artinya produk ini tidak hanya menjadi pajangan, dan untuk penilaian tetapi juga dipasarkan. (3) Menjalin kerja sama dengan pihak ke tiga dalam pemasaran. Pendidikan kewirausahaan harus mampu mengubah pola pikir peserta didik. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Kasmir (2006). Pendidikan kewirausahaan akan mendorong pelajar dan mahasiswa mengenali, memulai dan membuka usaha. Pola pikir yang selalu berorientasi menjadi karyawan diubah, sebaliknya menjadi usaha muda yang mampu menciptakan peluang kerja bagi orang lain. Jika hal ini tertanam dalam setiap peserta didik, maka akan membentuk karakter wirausaha yang mandiri dalam bekerja, serta inovasi untuk menciptakan produk-produk berdaya saing.

KESIMPULAN DAN SARAN

Era teknologi menyebabkan arus informasi begitu cepat. Hal ini dapat mempengaruhi tatanan kehidupan, tak terkecuali sosial budaya. Perlu adanya penanaman semangat mencintai produk Indonesia, terutama yang diadopsi dari nilai-nilai budaya. Pada kerajinan pokok telok, terdapat kolaborasi sumber daya perajin dan sumber daya pemasaran yang saling berkontribusi untuk membangun usaha berbasis nilai budaya.

Namun, industri kreatif dari usaha potensi pokok telok perlu mendapatkan perhatian dari banyak pihak, terutama pemerintah juga lembaga pendidikan. Perlunya pelatihan-pelatihan untuk menghasilkan produk dan memasarkan produk agar kreativitas yang dihasilkan terus berkembang. Ide-ide kreatif muncul dari para usahawan muda. Produk kerajinan pokok telok sebagai salah satu bentuk ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal yang ada dengan memanfaatkan pasar tradisional, maupun pasar digital. Lembaga pendidikan juga memiliki peranan penting dalam mengedukasi peserta didik untuk menjadi pengusaha muda yang memanfaatkan kearifan lokal. Salah satunya melalui kerajinan pokok telok. Melatih siswa untuk berkreasi membuat prakarya berupa pokok telok, serta menyiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk kegiatan proses produksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Angga Aryo W. 2011. *The Tradmodernition : Gerakan Glokalisasi Berbasis Kearifan Lokal Batik Banyuman*, Karya Tulis Ilmiah, Juara Harapan 1 UNS.
- Azizah, Siti Nur, dan Muhfiatun. 2017. *Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Kearifan Lokal Pandanus Handicraft (Study Case di Pandanus Nusa Sambisari. Yogyakarta)*.
APLIKASIA : Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama, Volume 1 Nomor 2.
- Kasmir. 2006. *Kewirausahaan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Mas, S. R., & Sumo, A. 2017. Transformasi Nilai-Nilai Kewirausahaan Pada Siswa SMK.
Jurnal Manajemen Dan Supervisi Pendidikan, 1(2), 115–121.
<https://doi.org/10.17977/um025v1i22017p115>

INOVASI PEMANFAATAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI ERA REVOLUSI 4.0

Tri Febriyanti Putri

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Tanjungpura
f2161201001@student.untan.ac.id

ABSTRAK

Media merupakan alat komunikasi dalam kegiatan pembelajaran, untuk meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran. Media memiliki fungsi untuk meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran yang dilakukan. Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik, karena media dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dan juga bisa membantu peserta didik untuk menerangkan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membahas atau mengkaji pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dan terobosan pendidik dalam mengatasi permasalahan yang dihadapinya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) sesuai untuk menjawab penelitian tersebut dan dituangkan secara deskriptif. Dalam mendapatkan hasil penelitian menggunakan *non probability sampling* yaitu *purposive sampling* sehingga mendapatkan hasil bahwa untuk meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran yaitu dengan melihat karakteristik media dan mengenali kebutuhan dalam melaksanakan pembelajaran. Pendidik harus mampu mengendalikan teknologi, bukan sebaliknya. Pendidik harus selalu memiliki terobosan saat dihadapkan dengan permasalahan atau keterbatasan fasilitas dalam menghadapi kendala teknis saat proses pembelajaran. Pendidik harus mampu memaksimalkan semua hal yang bisa digunakan untuk memberikan informasi pembelajaran termasuk pemanfaatan lingkungan sekitar, sehingga sesuatu yang nyata dapat dihadirkan secara aplikatif. Terutama saat pandemi Covid-19, penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran sangat berperan penting dalam dunia pendidikan. Sebagai pendidik harus mampu menguasai dan ikut dalam kemajuan teknologi demi dunia pendidikan yang tetap baik kedepannya.

Kata Kunci: Pandemi Covid-19, media pembelajaran, pemanfaatan teknologi.

ABSTRACT

Media is a communication tool in learning activities, to increase effectiveness in the learning process. Media has a function to increase the achievement of learning objectives carried out. Learning media plays an important role in the learning process carried out by educators, because media in learning can be used to convey material to students and can also help students to explain something conveyed by educators. The purpose of this research is to discuss or examine the use of technology as a medium of learning and educators' breakthroughs in overcoming the problems they face. This study uses the type of research and development (research and development) appropriate to answer the research and set forth descriptively. In obtaining the results of the study using non-probability sampling, namely purposive sampling, so that the result is that to increase the use of learning media, that is by looking at the characteristics of the media and recognizing the need for carrying out learning. Educators must be able to control technology, not the other way around. Educators must always have a breakthrough when faced with problems or limited facilities in dealing with technical obstacles during the learning process. Educators must be able to maximize all things that can be used to provide learning information, including the use of the surrounding environment, so that something real can be presented in an applicative manner. Especially during the Covid-19 pandemic, the use of technology as a learning medium plays an important role in the world of education. As educators, we must be able to master and participate in technological advances for the sake of a good education in the future.

Keywords: Covid-19 pandemic, learning media, technology utilization.

PENDAHULUAN

Teknologi saat ini sangat memudahkan manusia dalam melakukan pekerjaan, terlebih lagi untuk melakukan hal yang sulit untuk dijangkau dengan “tangan kosong”. Apabila seseorang ingin memberikan informasi atau berkomunikasi kepada seseorang yang jauh dan tidak bisa dijangkau dengan cepat, maka bisa menggunakan sambungan telepon, pesan singkat, atau melalui jaringan internet. Terlebih lagi saat terjadi pandemi Covid-19 yang menuntut semua lapisan untuk lebih bisa memanfaatkan dan memaksimalkan teknologi yang ada agar tetap bisa bertahan pada kondisi tersebut.

Saat ini, hampir semua aspek kehidupan membutuhkan teknologi dan media untuk memudahkan dan memberikan kelancaran dalam mengerjakan suatu aktivitas yang ingin dicapai. Tidak terkecuali sebagai seorang pendidik, pendidik sangat memerlukan media untuk menyampaikan materi dalam proses belajar-mengajar. Melaksanakan pembelajaran di Era 4.0 ini, guru harus bisa menguasai teknologi dan bisa memanfaatkannya untuk membuat media pembelajaran lebih menarik dan disenangi peserta didik. Sehingga pelajaran yang disampaikan bisa diserap dengan baik oleh peserta didik.

Seorang pendidik menjadi salah satu instrument penting agar tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai dengan indikator yang telah disusun menyesuaikan kebutuhan dan kondisi peserta didik, yaitu kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor. Rohmah dan Marimin (2015) berpendapat bahwa peserta didik adalah satu diantara indikator penting keberhasilan seorang pendidik dalam menyampaikan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran juga akan lebih terasa jika disampaikan dan digunakan dengan tepat oleh pendidik dalam menyampaikan pembelajaran, hal ini dimulai dengan merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi. Arif Sadiman, dkk (2012) mengatakan bahwa dalam merencanakan media pembelajaran terbagi menjadi 4, yaitu: (1) Pendidik harus bisa mengidentifikasi karkter dan kebutuhan siswa, serta mampu merumuskan tujuan pembelajaran yang tepat; (2) pendidik dapat merumuskan butir-butir materi ajar; (3) harus mampu mengembangkan alat ukur untuk menilai keberhasilan, menuliskan neskah dalam pembuatan media; (4) kemudian pendidik melakukan tes dan revisi. Media memiliki karakteristik, yaitu sebagai penyedia dan penyalur informasi. Media juga memiliki prinsip penggunaannya, yaitu efisien dan efektif. Sehingga media pembelajaran dapat mempersingkat waktu penyampaian materi ajar dan bisa membuat peserta didik menyerap informasi dan menalar dengan baik materi yang telah diberikan.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis akan memberikan gambaran mengenai hakikat pemanfaatan media pembelajaran, penulis berharap agar pembahasan mengenai media pembelajaran ini bisa menjadi tawaran bagi pendidik untuk menentukan dan menggunakan

media pembelajaran dengan tepat sesuai kebutuhan dan kondisi peserta didik. Penulisan ini diharapkan bisa menjadi satu diantara pandangan terhadap pemilihan media pembelajaran yang tepat agar bisa menjadi alat bantu yang tepat bagi pendidik dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Sugiyono (2011) berpendapat bahwa metode ini adalah metode penelitian yang bisa digunakan untuk menghasilkan suatu produk, dan menguji apakah produk tersebut efektif jika digunakan. Berdasarkan pendapat tersebut, maka penelitian ini cocok jika menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*).

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2011), model pengembangan ini terbagi menjadi beberapa Langkah, yaitu (1) potensi dan masalah; (2) mengumpulkan data; (3) mendesain sebuah produk; (4) memvalidasi desain yang telah dibuat; (5) melakukan revisi terhadap desain yang telah dibuat; (6) melakukan uji coba; (7) merevisi produk; (8) melakukan uji coba kembali; (9) merevisi kembali produk; dan (10) mendapatkan produk akhir. Pada penelitian ini

Langkah-langkah menggunakan R&D dilakukan dari tahap 1-6 yang dipaparkan oleh Sugiyono (2011). Langkah-langkah tersebut. *Pertama*, potensi dan masalah yang menjadi dasar dalam pembuatan media pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik, untuk melakukan langkah ini peneliti melakukan observasi Ketika proses pembelajaran berlangsung, dari langkah inilah peneliti mendapatkan hal apa yang menyebabkan peserta didik kurang memahami materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik. *Kedua*, yaitu mengumpulkan data yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran. Langkah ini harus dilakukan pendidik sebelum membuat media pembelajaran, dan dari data-data atau bahan-bahan yang dikumpulkan inilah pendidik akan membuat media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik.

Ketiga, yaitu mendesain sebuah produk. Tahap ini pendidik harus melewati beberapa hal yaitu memperhatikan kebutuhan peserta didik, memperhatikan kemampuan peserta didik, memilih media yang tepat untuk ditampilkan ke peserta didik sesuai kesenangan dan minat dari peserta didik, agar materi pembelajaran yang disampaikan akan efektif dan efisien. *Keempat*, memvalidasi desain yang telah dibuat. Proses validasi ini dilakukan untuk melihat atau menilai apakah rancangan media yang telah dibuat sudah efektif dan efisien

saat digunakan dalam proses pembelajaran dan apakah siswa lebih paham terhadap materi pembelajaran jika menggunakan media yang telah dibuat. Validasi media yang telah dibuat bisa dilakukan menggunakan *expert judgement*, yaitu dengan cara menghadirkan ahli atau pakar yang berkompeten dibidang media pembelajaran, dan pada penelitian ini validasi dilakukan oleh dosen yang memahami tentang pembelajaran terkhusus media pembelajaran.

Kelima, melakukan revisi terhadap desain yang telah dibuat. Pada langkah ini peneliti merevisi hasil produk yang telah dibuat, perbaikan ini didapatkan berdasarkan uji dari *expert judgement*. Diharapkan setelah merevisi produk yang telah dibuat, maka media pembelajaran akan semakin efektif dan efisien dalam menjadi perantara penyampaian informasi pembelajaran. *Keenam*, melakukan uji coba terhadap desain media pembelajaran. Langkah ini dilakukan agar media yang telah dibuat bisa dipastikan tepat dan bisa menyampaikan materi secara efektif dan efisien.

Sugiyono berpendapat bahwa sampel merupakan bagian dan keseluruhan jumlah dan bisa menggambarkan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang akan diteliti. Sehingga sampel yang akan dipilih harus benar-benar dapat mewakili populasi (representative). Pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah non probability sampling (purposive sampling) yaitu penentuan sampel dengan beberapa pertimbangan tertentu. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan angket. Instrumen sebagai alat untuk mengukur nilai dari variabel yang akan diteliti. Sugiyono (2011) menafsirkan angket merupakan teknik dalam mengumpulkan data dengan memberikan pertanyaan tertulis maupun seperangkat pertanyaan kepada responden. Angket ini digunakan sebagai lembar validasi dari tim ahli untuk mendapat instrument yang berkualitas.

Observasi menurut Sugiyono (2011) adalah cara penting agar mendapatkan informasi yang jelas tentang sesuatu atau orang. Observasi dalam penelitian ini termasuk ke dalam kategori observasi nonpartisipan (peneliti hanya bertindak sebagai pengamat dan tidak terlibat). Peneliti mencatat semua hasil pengamatan dalam lembar observasi (observasi terstruktur), karena instrumen yang berkualitas adalah instrument yang reliabel dan valid. Reliabel yang dimaksud bahwa instrument tersebut bila digunakan berkali-kali tetap menghasilkan data yang sama. Sedangkan valid dimaksudkan bahwa instrument tersebut bisa digunakan untuk mengukur dengan tepat apa yang harus diukur. Hal ini perlu adanya uji validitas agar bisa mengetahui kuesioner atau angket tersebut valid.

Statistik deskriptif merupakan Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini. Statistik deskriptif merupakan statistik yang memiliki fungsi untuk memberikan gambaran

atau deskripsi mengenai objek yang diteliti melalui populasi atau sampel tanpa harus membuat kesimpulan dan analisis yang berlaku umum. Hasil penelitian yang didapat dilakukan dengan teknik deskriptif persentase, yaitu dengan membandingkan hasil pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan tanpa menggunakan media yang menarik dan dengan menggunakan media yang menarik dan disesuaikan dengan kondisi peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hakikat Media Pembelajaran

Teknologi, Informasi dan Komunikasi sangat berperan besar dalam mempengaruhi proses pembelajaran, terlebih lagi terhadap media pembelajaran di masa Pandemi Covid-19 ini. Eric Hasby dalam Tuti Andriani (2015) mengatakan bahwa dalam sejarah perkembangan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terbagi menjadi beberapa fase, yaitu (1) metode ceramah yang dilakukan oleh pendidik di padepokan atau pesantren; (2) materi pembelajaran yang direkam dan disampaikan dengan tulisan agar bisa dihadirkan kembali dilain waktu; (3) mesin cetak pembelajaran dalam bentuk majalah, buku, dan lain-lain; (4) OHP sebagai media elektronik yang dikembangkan dengan adanya proyektor untuk menampilkan video, audio, alat perekam, dan gambar; (5) media internet yang memberikan ruang bagi pendidik untuk bisa menemukan sumber-sumber belajar atau melakukan pembelajaran secara tidak langsung (daring).

Menurut Bimo, ciri-ciri perkembangan dari media yaitu (1) pembelajaran melibatkan pendidik dan peserta didik pada awalnya; (2) adanya media komunikasi memberikan pengaruh dengan adanya audio dan AVA (*Audio Visual Aids*) sebagai alat untuk membantu pembelajaran pada tahun 1950 atau abad ke-20; (3) mulai mengenal ciri-ciri dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran, tujuan, atau pengetahuan yang akan dicapai; (4) media pembelajaran mulai mampu memengaruhi peserta didik karena pembelajaran mulai terprogram; (5) media pembelajaran berfungsi sebagai integral dari pembelajaran dan manfaatnya bukan hanya sebagai alat bantu.

Sanjaya, W (2014) mengatakan bahwa terobosan atau inovasi adalah gagasan atau ide yang dijalankan dalam pembelajaran dan kurikulum yang mampu mengatasi masalah Pendidikan. Beliau juga mengatakan bahwa dalam sebuah proses pembelajaran bukan hanya tentang menyampaikan atau memberikan materi pembelajaran saja, namun juga memberikan

dan mengarahkan peserta didik dalam memberikan bantuan berkaitan dengan media pembelajaran.

Parmin dan Puguh (2015) berpendapat bahwa dalam menunjang proses belajar mengajar membutuhkan media pembelajaran atau alat bantu yang bisa menghubungkan penyampaian materi pembelajaran. pesan yang tersampaikan dengan baik pada media pembelajaran diharapkan bisa membuat peserta paham dan mengerti secara akurat tentang materi pembelajaran yang disampaikan, karena penyampaian materi pembelajaran yang tepat dan akurat tidak semudah seperti kita menyampaikan pesan biasa terhadap seseorang saat menelepon. Sejalan dengan itu, Ramayulis (2018) memberikan bukti bahwa minat peserta didik dalam belajar meningkat dalam proses pembelajaran karena menggunakan media gambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Saat ini sejak pandemi Covid-19 terjadi, teknologi sangat dipentingkan dalam segala aspek kehidupan, tidak terlepas dunia Pendidikan. Begitu banyak aplikasi berbasis internet yang digunakan untuk memberikan, mengarahkan, dan menyampaikan materi ajar, contoh, serta tugas-tugas kepada peserta didik, seperti Google Classroom, Google Meet, Zoom, dan aplikasi lainnya yang dikembangkan dalam hal teknologi atas nama Pendidikan.

Permasalahan Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran

Perkembangan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi saat ini berada dalam era komunikasi interaktif atau era 4.0, yang sebelumnya era 3.0 atau era telekomunikasi, sebelumnya lagi berada pada era 2.0 atau era cetak, dan yang paling terdahulu yaitu era 1.0 atau era tulisan. Adanya kemajuan pesat ini menimbulkan perubahan secara nyata dalam dunia Pendidikan. Pendidik diharapkan mampu merancang media pembelajaran secara tepat dan cermat, namun masih ada sebagian pendidik yang belum terlalu menguasai teknologi, informasi dan komunikasi. Hal ini perlu pengamatan lebih dari pendidik mengenai tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik dan keperluan pembelajaran, setelah memahami itu semua maka materi pembelajaran dapat diterima dengan cermat oleh peserta didik.

Teknik Pemilihan Media Pembelajaran

Rosidi (2019) mengatakan pemilihan media pembelajaran yang tepat bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Saat ini terutama pada masa Pandemi Covid-19 media pembelajaran berbasis internet menjadi pilihan yang sempurna dan banyak digunakan oleh pendidik. Terlebih lagi, saat ini sangat mudah jika ingin mendapatkan akses internet, dengan menggunakan gawai saja kita bisa mengakses internet dengan leluasa.

Pendidik bisa menggunakan internet sebagai salah satu alat untuk menyampaikan media pembelajaran, memberikan tugas kepada peserta didik, serta untuk melaksanakan pembelajaran. melalui layanan ini pendidik maupun peserta didik bisa dengan mudah mengakses informasi secara luas. Seorang pendidik tetap harus relevan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis internet ini. Pendidik tetap harus memberikan bimbingan serta memantau peserta didik dalam mencari informasi di internet.

Harus tetap sejalan bahwa media pembelajaran harus tetap didesain agar menjadi media pembelajaran yang komunikatif, perlu dihindari kesan bahwa pendidik sibuk sendiri menyampaikan materi pembelajaran. Komunikatif di sini dimaksudkan bahwa pendidik bisa memasukkan desain warna, gambar, waktu untuk memberikan tampilan masing-masing silde maupun memanfaatkan fasilitas lain yang ada di internet.

Selain bisa menggunakan teknologi, informasi, dan komunikasi, lingkungan juga bisa dimanfaatkan dalam media pembelajaran. Seperti pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di masa pandemi ini, contoh materi tentang teks laporan hasil observasi, pendidik bisa memanfaatkan lingkungan sekitar rumah masing-masing peserta didik. Dalam menggunakan lingkungan, pendidik tetap harus mengatur dengan baik lingkungan yang akan digunakan sebagai salah satu pemanfaatan pembelajaran walaupun lingkungan tidak termasuk ke dalam media pembelajaran.

Hasil yang didapat dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik, efektif, dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik terbukti mampu memberikan pemahaman lebih kepada peserta didik terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan penelitian di teori R&D. Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa terjadi peningkatan nilai siswa dalam memahami materi pembelajaran teks laporan hasil observasi pada kelas X SMA Negeri 1 Kota Pontianak yaitu sebesar 87% dari sebelumnya menggunakan media biasa tanpa melibatkan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu sebesar 56%. Terjadi kenaikan yang signifikan terhadap pemahaman siswa yaitu sebesar 31%.

Hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Kota Pontianak menggunakan kurikulum 2013 menghasilkan bahwa media pembelajaran yang dipersiapkan oleh pendidik sudah disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sangat bervariasi seperti *discovery learning*, *problem base learning*, dan lain-lain. Namun ranah yang diujikan masih terbatas yaitu hanya pada aspek

kognitif saja untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang digunakan memberikan pemahaman materi yang lebih dari sebelumnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dunia pendidikan harus mampu menyesuaikan dengan arus globalisasi, terutama bagi pendidik. Pendidik harus mampu bersaing dan meningkatkan kualitas diri, serta harus memiliki kompetensi yang baik agar perannya tidak tergerus dengan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju dan berkembang. Pendidik harus selalu belajar lebih terhadap kemajuan teknologi, walaupun saat ini perannya masih belum bisa tergantikan dengan teknologi. Seorang pendidik memiliki tanggung jawab berat sebagai pengemban amanah dalam menyampaikan pembelajaran. Bukan hanya sebagai pengajar, pendidik juga berperan sebagai motivator dan fasilitator yang harus menanamkan nilai-nilai sosial, budi pekerti, serta moral kepada peserta didik. Sehingga sangat penting sebelum memulai proses belajar mengajar harus membuat rangkaian proses pembelajaran terlebih dahulu, mulai dari merancang, melaksanakan pembelajaran, serta mengevaluasi hasil belajar.

Semua sarana yang dianggap mampu menyampaikan pesan dan tujuan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Sebagai pendidik harus mampu menyesuaikan dan mengendalikan teknologi, informasi, dan komunikasi dalam membuat media pembelajaran, bukan sebaliknya. Terutama saat pandemi, seorang pendidik harus semakin menguasai teknologi dan mau tidak mau harus bisa mengendalikan proses belajar mengajar yang sekarang sudah dilakukan secara daring, pendidik harus menyadari pentingnya penguasaan media pembelajaran, serta memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai satu diantara media pembelajaran yang bisa digunakan, tentunya hal ini harus disesuaikan pula dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik, perlunya analisis dari seorang pendidik agar media pembelajaran tepat guna dan sesuai sasaran. Kemudian akhirnya akan dikaitkan dengan teknologi, komunikasi, dan internet. Ketika hadirnya media pembelajaran sangat membantu proses belajar mengajar, maka media pembelajaran tersebut dikatakan tepat guna dalam menyampaikan informasi dari pendidik ke peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran bisa tersampaikan secara maksimal.

Saran

Berdasarkan kajian kepustakaan, disarankan agar pendidik (1) harus tetap menyesuaikan dalam membuat media pembelajaran. Walaupun di era 4.0 ini teknologi, informasi, dan komunikasi harus terus ditingkatkan dan dikuasai, pendidik juga tetap harus

mempertimbangkan faktor lain yang ada di sekitar peserta didik, seperti lingkungan saat berlangsungnya proses belajar mengajar agar tidak terjadi kendala teknis yang mungkin terjadi; (2) Pendidik harus mampu menganalisis keseluruhan faktor untuk membuat media pembelajaran, agar bisa memastikan media pembelajaran yang tepat, efektif, dan efisien sehingga tercapai tujuan pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T. 2015. *Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jurnal Sosial Budaya: Media Komunikasi Ilmu-ilmu Sosial dan Budaya. 12 (1), 136-137.
- Ariwibowo, P., & Parmin. 2015. *Pengembangan Audio Visual Sistem Sirkulasi Darah Yang Berpendekatan Sainifik*. Unnes Science Education Journal. 4 (2), 882.
- Ramayulis. 2018. *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas II SD Negeri 157 Pekanbaru*. Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran). 2 (2), 214-222.
- Rohmah, K.K., & Marimin. 2015. *Pengaruh persepsi Siswa mengenai keterampilan mengajar, kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial guru terhadap prestasi siswa Program Studi Administrasi Perkantoran di SMK 1 Purwodadi*. Jurnal Ekonomi Dinamika Pendidikan. 10 (2), 28-41.
- Rosidi, M. 2019. *Penggunaan Media Konkret Pada Pemahaman Konsep Bagian Tumbuhan Dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IIIC*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. 12 (1), 63-68.
- Sadiman, A., dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sanjaya, W. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

PERAN SOFT SKILLS BAGI EDUPRENEURSHIP**Rizky I'malia Sari**Administrasi Pendidikan FKIP Universitas Tanjungpura
rzkyimalia@gmail.com**ABSTRAK**

Edupreneurship merupakan sebuah konsep yang diadopsi dari konsep ekonomi entrepreneurship. Konsep ini menggambarkan pembangunan ekonomi yang juga harus turut ambil peran dan berinovasi dalam dunia pendidikan. Mengingat besarnya tuntutan perubahan yang harus dipenuhi dunia pendidikan. Salah satunya sebagai solusi bagi permasalahan keilmuan dan pengetahuan, serta ekonomi dan sosial, termasuk produktivitas, daya saing, dan efisiensi. Dimana pada akhirnya sistem pendidikan diharapkan menjadi kemampuan sebuah negara untuk bersaing dalam ekonomi dunia. Edupreneurship tidak hanya terfokus pada benefit dan pengembangan ekonomi, tetapi juga pada pengembangan pendidikan sampai pada aspek sumber daya. Sumber daya manusia pun menjadi sorotan penting bagi edupreneurship. Banyak tenaga ahli dibutuhkan, khususnya mereka yang memiliki kompetensi dan *soft skills*. Sehingga *soft skills* sangat dibutuhkan dan edupreneurship untuk dapat mendorong atau menjadi alternatif dalam mengembangkan pendidikan.

Kata Kunci: Soft Skills, Edupreneurship.**ABSTRACT**

Edupreneurship is a concept that adopted from the economic entrepreneurship concept. This concept describes economic development that also should take a part and innovate in the world of education. Considering the huge demands of change that must fulfilled by the world of education. One of which are as a solution of scientific and knowledge problems, as economic and social issues, including productivity, competitiveness, and efficiency. Where in the end the educational system is expected to be the ability of a country to compete in the world economy. Edupreneurship doesn't only focused on benefits and economic development, but also on the development of education, come to the aspect of its resources. Human resources are also important spotlight in edupreneurship. Many experts are needed, especially those who have competencies and soft skills. So that soft skills are needed and edupreneurship can encourage or be an alternative to developing education.

Keywords: Soft Skills, Edupreneurship.

PENDAHULUAN

Educational entrepreneurship atau sering dikenal dengan edupreneurship merupakan sebuah konsep yang diadopsi dari konsep ekonomi, yaitu entrepreneurship. Menurut Anggraeni, dkk (2018: 945) “edupreneurship yaitu memasukan aspek kewirausahaan dalam bidang pendidikan dengan melaksanakan usaha kreatif atau inovasi”. Konsep ini menggambarkan pembangunan ekonomi yang juga harus turut ambil peran dan berinovasi dalam dunia pendidikan. Sebab, begitulah pendidikan secara terus-menerus dituntut untuk mengalami perubahan. Sehingga, pendidikan saat ini semakin dihadapkan dengan ekspektasi yang tinggi untuk memenuhi tuntutan perubahan. Salah satunya sebagai solusi bagi permasalahan keilmuan dan pengetahuan, serta ekonomi dan sosial, termasuk produktivitas, daya saing, dan efisiensi. Dimana pada akhirnya sistem pendidikan diharapkan menjadi kemampuan sebuah negara untuk bersaing dalam ekonomi dunia.

Sekolah menjadi salah satu lembaga pendidikan yang juga sangat membutuhkan dan tanpa sadar sudah selalu terlibat dengan kegiatan edupreneurship. Maka dari itu sekolah perlu melakukan perubahan, inovasi, kreativitas dan aksi nyata untuk memenuhi tuntutan pendidikan dan tuntutan lapangan pekerjaan. Di antara bentuk inovasi edupreneurship yang sedang berkembang saat ini seperti sekolah virtual, kursus online, seminar-seminar online, aplikasi pembelajaran dan lain-lain. Tentu banyak lagi kategori dan terobosan baru yang dapat dijangkau oleh edupreneurship. Sehingga edupreneurship dapat mendorong munculnya kategori usaha baru dan menarik pengusaha untuk berinvestasi dengan berorientasi pada kebutuhan pasar di bidang pendidikan. Mengingat ketika berbicara mengenai sistem pendidikan, maka seluruh kalangan termasuk para pengusaha edupreneurship yakin bahwa perubahan dalam sistem pendidikan sangat diperlukan. Meskipun akan selalu ada berbagai resiko dan kemungkinan untuk gagal. Maka dari itu, dalam melaksanakan edupreneurship mesti selalu melihat konsekuensi dari peluang pasar yang muncul dan dibutuhkan pada sektor pendidikan.

Setiap perusahaan yang bergerak dalam bidang edupreneurship pasti ingin memberikan pelayanan dan kualitas terbaik kepada konsumen dan masyarakat. Sehingga, sumber daya merupakan elemen terpenting bagi produktivitas perusahaan, khususnya sumber daya manusia (SDM). Selain menjadi sistem promosi, hal tersebut pasti tak luput dari penilaian konsumen dan masyarakat mengenai kualitas yang disediakan. Tentu konsumen dan masyarakat akan melihat kompetensi, kemampuan, layanan dan pencapaian yang akan didapatkan ketika menggunakan produk yang ditawarkan edupreneurship. Untuk

itu, SDM yang terlibat dalam edupreneurship haruslah orang yang memiliki kompetensi dan kemampuan (*skills*).

Menurut Nofrion (2016: 170) hasil penelitian dari *Employment Riset Institute* menunjukkan bahwa dalam kehidupan, *hard skills* kontribusi paling sedikit terhadap keberhasilan seseorang, yaitu sebesar 18% saja. Sedangkan 82% berasal dari kemampuan-kemampuan yang disebut *soft skills*. Kemudian hal tersebut dibuktikan dalam riset yang dilakukan Setiaji dkk (2020) yang mengatakan bahwa *soft skills* berkontribusi sangat besar, khususnya dalam kesiapan bekerja yaitu sekitar 81,46%. Untuk itu, dalam hal ini peran *soft skills* mutlak menjadi sorotan dalam mengukur kualitas SDM sebuah perusahaan. Dimana di antara *soft skills* yang dibutuhkan meliputi *learning skills*, *innovation skills*, dan lainnya. Dengan begitu, peran *soft skills* pun terbukti menjadi sangat penting dalam penyelenggaraan edupreneurship

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian konseptual yang menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan studi literasi. Studi literasi atau studi kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi. Studi ini mempelajari berbagai referensi yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti. Data pada penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik dokumentasi, yaitu mengumpulkan informasi dan data yang berkaitan dengan variabel penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah metode *analysis content* untuk menghasilkan kesimpulan. Analisis ini kemudian digunakan untuk mendapatkan simpulan yang valid dan dapat diteliti lebih dalam berdasarkan konteksnya. Proses analisis dilakukan dengan memilih, membandingkan, dan menggabungkan data hingga ditemukan data yang relevan. Untuk menjaga dari kesalahan analisis data, dilakukan pembacaan ulang literasi dan pengecekan antar literasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Edupreneurship

Edupreneurship merupakan cabang dari kegiatan entrepreneurship yang menjanjikan di bidang pendidikan. Mengingat banyaknya tantangan yang nyata saat ini mengenai bagaimana membangun sistem pendidikan yang inovatif dan dapat memenuhi permintaan yang masih dirasa kurang memuaskan. Kebutuhan akan perubahan dan inovasi juga merupakan tuntutan yang juga dialami dalam dunia pendidikan. Mulai dari kurikulum dan

pengajaran, ilmu pengetahuan, metodologi, media, komunikasi, teknologi, kepemimpinan, karakter, pelatihan dan lain-lain.

Oxford Project (dalam Mulyatiningsih, dkk, 2014) menjelaskan bahwa edupreneurship merupakan sekolah-sekolah yang melakukan inovasi dan perubahan transformasional secara sistematis dalam rangka menciptakan pendidikan yang unggul. Dimana edupreneurship menekankan pada usaha kreatif dan inovatif untuk memperoleh prestasi yang akan berdampak pada pendapatan sekolah (h. 12-13). Kemudian Lacatus dan Staiculescu (2016) mengatakan bahwa edupreneurship merupakan *innovators that can produce change in public system of education due to their characteristics and activities* (h. 440). Dimana edupreneurship merupakan inovator yang dapat menghasilkan perubahan dalam sistem pendidikan berdasarkan karakteristik dan aktivitasnya.

Edupreneurship menjadi bisnis yang menginvestasikan waktu, tenaga dan modal dalam memasarkan sebuah layanan barang dan jasa di dunia pendidikan. Beberapa ranah edupreneurship, seperti: menjadi pengembang atau editor produk dan materi pendidikan, penyedia layanan bimbingan belajar, konsultan pendidikan, penyedia perangkat lunak pendidikan, pendiri sekolah independen, pemilik toko khusus produk pendidikan, penyedia sarana dan prasarana, dan sebagainya. Khususnya hal-hal yang berhubungan dengan peningkatan dan pengembangan pembelajaran serta mendukung prestasi akademik bagi lembaga pendidikan.

Menurut Lacatus dan Staiculescu (2016) terdapat empat kategori aksi dalam edupreneurship, yaitu; menjadi inovasi bagi sekolah; membangun sekolah swasta sebagai sistem pendidikan formal; membangun sebuah lembaga bagi sistem pendidikan nonformal; dan membangun kemitraan publik dan swasta dalam pendidikan (h. 441). Dari kategori tersebut, ditekankan bahwa edupreneurship dapat dibangun dalam pendidikan baik formal maupun nonformal. Di pendidikan formal, edupreneurship dapat dilakukan salah satunya dengan membangun sekolah swasta, mengimplementasikan program inovatifnya dan mempromosikan kualitas yang membedakannya dengan sekolah negeri dalam pendidikan. Sedangkan di pendidikan nonformal, edupreneurship dapat bergerak lebih bebas, karena tidak diikat oleh peraturan khusus. Pendidikan nonformal saat ini mengalami peningkatan permintaan. Baik dari sisi peserta didik maupun lulusan di tiap jenjang pendidikan untuk melanjutkan studi sampai pada kalangan yang membutuhkan kompetensi atau kemampuan tertentu. Dimana semua itu merupakan ruang yang sangat luas untuk berinovasi dan berkembang.

Dibutuhkan pemimpin sebagai manajer untuk mengatur dan mengelola sebuah lembaga dalam menjalankan edupreneurship. Menurut Mulyatiningsih, dkk (2014) untuk dapat memimpin edupreneurship, seseorang harus mampu: 1) bertindak sebagai agen/fasilitator perubahan; 2) belajar terus menerus; 3) memimpin dengan bijaksana tanpa pamrih; 4) menciptakan budaya baru yang diharapkan; 5) melakukan pengambilan keputusan untuk menanggung resiko; 6) bersedia untuk berinvestasi dan menggunakan sumber daya dengan baik (h.13-14). Kemudian Tait dan Faulkner (2016: 13) menegaskan bahwa “... *edupreneurial leaders can provide some of the best solutions for positive change*”. Dimana seorang pemimpin edupreneurship harus mampu untuk memberikan solusi terbaik untuk adanya perubahan yang positif.

Edupreneurship mendorong adanya kreativitas dan keuntungan finansial yang terlibat dalam industri kreatif dan industri yang berbasis pada ilmu pengetahuan (*knowledge based industry*). Mulyatiningsih, dkk (2014) menjelaskan bahwa industri kreatif berlandaskan kepada kreasi intelektual yang cepat berubah, resiko tinggi, memiliki keanekaragaman, persaingan yang ketat, dan mudah ditiru. Sedangkan industri berbasis pengetahuan merupakan industri yang menjadikan teknologi dan sumber daya manusia (SDM) sebagai pusat dari keberlangsungan industri itu sendiri (h.10). Kemudian Lacatus dan Staiculescu (2016) menambahkan bahwa pengusaha edupreneurship *have passions to make real the vision they have to identify new opportunities and resources without thinking problems can be done, but ask how can be done* (h. 440-441). Yang menjadikan edupreneurship tidak hanya terfokus pada benefit dan pengembangan ekonomi, tetapi juga pada pengembangan pendidikan sampai pada aspek sumber daya dan pemecahan masalah.

Di sekolah, implementasi aktivitas edupreneurship telah banyak memperlihatkan aksi nyata, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kegiatan edupreneurship yang banyak ditemui di sekolah di antaranya melalui *business center, teaching factory* (di jenjang sekolah kejuruan) dan disisipkan dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Tujuannya untuk menanamkan dan mengembangkan mental kerja, karakter, kreativitas peserta didik agar dapat memanfaatkan serta meningkatkan kompetensi dan potensi yang dimiliki. Di samping pengembangan kompetensi, kegiatan edupreneurship juga menekankan pada pengembangan *soft skills* bagi peserta didik. Sebab untuk dapat ahli pada suatu bidang, tidak cukup hanya didampingi dengan pengetahuan saja. Pembentukan *soft skills* dapat dilakukan dengan berbagai latihan, praktek dan pembiasaan. Sehingga antara *soft skills* dan edupreneurship memiliki peran penting yang membetikan timbal balik dalam mendukung aktivitas pendidikan di sekolah.

Peran *Soft Skills* bagi Edupreneurship

Bagi edupreneurship, SDM merupakan elemen yang penting dalam memberikan dukungan nyata bagi keberhasilan dan produktivitas perusahaan. Sebab itulah, saat ini manusia sebagai *the agent of change* terus digemakan. Untuk itu banyak tenaga ahli dibutuhkan, khususnya mereka yang memiliki pengetahuan, kompetensi, spesialisasi bidang dan *skills*. Dimana semua itu bisa didapatkan dan terbentuk dari menempuh pendidikan, baik formal, informal, maupun nonformal. Di sekolah, peserta didik dibekali dengan *skills* tertentu yang sejalan dengan kebutuhan dunia kerja. Di antara *skills* tersebut meliputi *academic skills*, *technical skills* dan *lifeskills*.

Academic skills dan *technical skills* dapat membentuk *hard skills* yang berhubungan dengan pengetahuan di bidang ilmu yang akan ditekuni spesialisasi pada suatu bidang pekerjaan. Sedangkan *lifeskills* merupakan *soft skills* yang berhubungan dengan serangkaian keterampilan yang dibutuhkan dalam mengaplikasikan *hard skills*. *Soft skills* bisa didapatkan melalui pengembangan kepribadian, kemampuan komunikasi, pemecahan masalah, bekerja sama, berpikir kritis, dan kemampuan lainnya. Secara umum *soft skills* dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengendalikan diri sendiri dilihat dari kecerdasan emosional, kepribadian, keterampilan sosial, kebiasaan dan keterampilan dalam menjalin hubungan dengan orang lain.

Bhatnagar dan Bhatnagar (2012) menjelaskan bahwa *soft skills are essential not only for students, but also for teacher and other academic consultants. Soft skills are generally interpersonal competencies that their subjectivity makes them difficult to measure* (p. 2). Dimana *soft skills* tidak hanya penting bagi peserta didik, tetapi juga bagi guru dan konsultan akademik. *Soft skills* umumnya merupakan kompetensi interpersonal yang subjektivitasnya sulit untuk diukur. Bhatnagar bersaudara juga membagi klasifikasi *soft skills* meliputi: (1) *listening*, (2) *communication*, (3) *team building*, (4) *leadership*, (5) *problem solving*, (6) *time management*, (7) *persuasion*, (8) *negatiation*, (9) *analytical thinking*, (10) *conflict management*, (11) *accertiveness*, (12) *feedback*, (13) *counselling*, (14) *presentation*, (15) *mentoring*, (16) *flexibility*, and (17) *self awareness* (p. 3). Dimana tentunya dalam edupreneurship seluruh klasifikasi tersebut harusnya dimiliki oleh seluruh SDM yang terlibat. Sehingga *soft skills* dapat mendorong SDM dalam mengembangkan kemampuan diri serta memajukan perusahaan dan sebaliknya. Hal ini telah sedikit demi sedikit disisipkan dalam kurikulum sekolah yang berbasis edupreneurship.

Dalam banyak hal, keunggulan seseorang dalam *soft skills* sebenarnya merupakan faktor kunci yang menentukan keberhasilan hidupnya. Sehingga keterampilan-keterampilan

tersebut dirasa perlu untuk terus dikembangkan dan ditingkatkan. *Soft skills* memungkinkan seseorang dapat meraih potensi diri dan menggunakan pengetahuannya dalam kehidupan secara terintegrasi. Peningkatan *soft skills* bagi SDM dalam sebuah perusahaan edupreneurship dapat meningkatkan daya kompetitif yang menjadi ciri khas bagi perusahaan tersebut dalam melakukan aktualisasi. Sehingga dibutuhkan tim pengembangan dan berbagai pelatihan untuk meng-*upgrade* pengetahuan dan mengoptimalkan peran *soft skills* bagi SDM perusahaan. Mengingat SDM bagi edupreneurship adalah pusat penggerak yang melakukan inovasi serta penyedia layanan yang sangat menentukan kualitas perusahaan. Dengan *soft skills* yang mendukung, dapat mewujudkan kinerja dan produk yang sesuai dengan visi misi perusahaan serta kebutuhan dan harapan masyarakat.

Dari sekian banyak kategori *soft skills* yang harus dimiliki SDM edupreneurship, sangat ditekankan untuk sekurangnya mampu mengelola diri dengan baik. Menurut Asim (2016) manajemen diri adalah struktur yang akan membantu seseorang dalam mengatur dan mengenali diri sendiri berdasarkan kebiasaan, pengalaman dan pandangan orang lain (h. 3). Dengan manajemen diri yang baik dapat menjadi *self control* yang dapat mendisiplinkan diri serta dapat memposisikan diri dengan lebih baik dan tertib ketika harus terikat dalam sebuah tanggung jawab.

Kemudian menurut Wahyudi (2017) seorang edupreneur harus fokus pada beberapa *skills* yang meliputi; *mental skill* yang meliputi keterampilan yang dibutuhkan agar mampu mengelola diri; *marketing skill* yang meliputi keterampilan yang dibutuhkan untuk memasarkan suatu produk barang atau jasa; dan *business skill* yang dapat menentukan keberhasilan bisnis serta untuk menghindari *business landscape myopia* yang menyebabkan usaha tidak optimal (h.61). Bahkan setidaknya SDM diharapkan memiliki kemampuan dasar dalam mengelola bisnis yang dijalankan termasuk di dalamnya kemampuan mengelola sekolah. Dimana kemampuan mengelola sekolah mengacu pada prinsip manajemen berbasis sekolah (MBS), yang meliputi enam prinsip yaitu: kemandirian, akuntabilitas, transparansi, kemitraan, partisipasi, efektivitas dan efisiensi. Sehingga, dengan peran *soft skills* yang demikian, SDM mampu mengenali dan menganalisis faktor-faktor SWOT (*strength, weakness, opportunity, and threat*) yang akan dihadapi oleh perusahaan.

Faktor dalam Pembentukan *Soft Skills* bagi Edupreneurship

Terdapat beberapa faktor dalam pembentukan *soft skills* untuk mendukung edupreneurship, di antaranya faktor yang berasal dari internal dan eksternal. Di antara faktor-faktor tersebut adalah:

1. Faktor internal yaitu yang berkaitan dengan bagaimana seseorang mengelola dirinya sendiri, meliputi:
 - a. Menyadari diri: kemampuan untuk mengenali dan memahami diri sendiri, mengetahui emosi diri dan dampaknya, batasan kekuatan dan kelemahan diri, dan keyakinan untuk percaya diri.
 - b. Mengatur diri: kemampuan mengelola emosi dan tekanan yang dapat merugikan diri serta terbuka dan adaptif terhadap perubahan.
 - c. Motivasi: dorongan untuk berkomitmen dan optimis terhadap apa yang akan dihadapi.
 - d. Karakter dan kepribadian: meliputi nilai seseorang, kepemimpinan, cerdas, pantang menyerah, dan *brave to be different*, lincah (*agile*) dan lain-lain.
 - e. Kebutuhan: hal-hal yang berkaitan dengan apa yang dibutuhkan, baik untuk pengembangan diri maupun pemenuhan ekspektasi dalam pekerjaan (harapan atasan dan masyarakat, untuk lebih produktif, dan lain-lain).
2. Faktor eksternal yaitu kemampuan sosial untuk menjalin dan menangani suatu hubungan dan segala yang berkaitan dengan kehidupan sosial, meliputi:
 - a. Empati: kemampuan untuk mengenali dan memahami orang lain, menerima berbagai perspektif, berusaha memenuhi ekspektasi dan mengantisipasi serta membina hubungan/pergaulan.
 - b. Keterampilan sosial: kemampuan untuk meyakinkan orang lain (persuasi), menjalin komunikasi yang baik, menginspirasi bagi kelompok dan lain-lain.
 - c. Ekonomi/keuangan: dorongan untuk mencari pendapatan.
 - d. Lingkungan: tuntutan dan/atau dorongan (inspirasi) dari lingkungan sekitar baik dari keluarga, teman dan masyarakat (Utama, dkk, 2021: 31-39).

Edupreneurship umumnya merupakan keberanian untuk mengambil dan menghadapi resiko, mandiri dan mendisiplinkan diri, serta kemampuan untuk terbuka terhadap perubahan dan menghasilkan hal baru. Sedangkan untuk melakukan itu semua diperlukan *soft skills* salah satunya berupa pengendalian diri yang harus ditanamkan dengan kuat. Selain, faktor-faktor internal dan eksternal, faktor psikologis dan sosiologis juga memberikan tantangan tersendiri dalam pembentukan *soft skills* seseorang. Terlebih dalam kegiatan edupreneurship yang akan cenderung berkaitan dengan *branding*, citra perusahaan, kualitas dan loyalitas. Untuk itu sangat diperlukan *soft skills* yang dapat meyakinkan konsumen dan masyarakat mengenai produk dan layanan yang dihasilkan, seperti kemampuan komunikasi dan persuasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Edupreneurship merupakan sebuah konsep yang dibutuhkan dunia pendidikan untuk menjawab tuntutan perubahan dan pemenuhan lapangan kerja. Dimana edupreneurship menekankan pada usaha aktif, kreatif dan inovatif. Sehingga lembaga pendidikan harus mampu menghadapi beragam tantangan secara efektif dan efisien, berinovasi secara sistematis, melakukan kegiatan teknologi instruksional, dan bersaing di pasar pendidikan. Lembaga pendidikan juga harus bisa mengoptimalkan potensi serta keterampilan sumber daya manusianya (SDM) untuk menyelenggarakan edupreneurship.

Mengingat SDM bagi edupreneurship merupakan penggerak yang melakukan inovasi serta penyedia layanan yang sangat menentukan kualitas perusahaan. Peran *soft skills* sebagai faktor kunci menjadi sangat penting, sebab dapat menentukan ciri khas sebuah perusahaan dalam melakukan aktualisasi. Di samping pengetahuan dan kompetensi, sekurangnya SDM harus mampu mengelola diri sebelum terlibat dalam mengelola edupreneurship. Ketika edupreneur mampu melakukan manajemen diri, maka otomatis telah mampu mengenali dan memahami segala faktor yang dapat memengaruhi kegiatan perusahaan. Dengan manajemen diri yang baik dapat menjadi *self control* yang dapat mendisiplinkan diri dan dapat memposisikan diri dengan lebih baik dan tertib. Sehingga dapat mewujudkan kinerja dan produk yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan serta harapan masyarakat.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan di atas, maka terdapat beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan kepada beberapa pihak, yaitu:

1. Bagi pengusaha edupreneurship hendaknya terus berinovasi untuk menciptakan produk yang mendukung kegiatan pendidikan yang menyenangkan, efektif dan efisien. Juga lebih selektif dalam memilih sumber daya manusia untuk dapat bersaing di pasar pendidikan dengan memperhatikan kompetensi serta *soft skills*.
2. Bagi lembaga pendidikan hendaknya memberikan pendidikan sebaik mungkin dengan menyediakan tenaga pengajar yang profesional. Selain itu, hendaknya memberikan kegiatan pelatihan dan pengembangan terhadap setiap guru sehingga dapat menghasilkan kinerja yang berkualitas dan memberikan pembelajaran yang berkualitas kepada peserta didik. Sehingga terbentuk pula lulusan-lulusan yang berkualitas untuk mengisi dunia lapangan kerja.

3. Bagi guru mata pelajaran hendaknya memberikan bimbingan dengan tulus dan ikhlas, dengan lebih memperhatikan potensi *soft skills* peserta didik yang dapat ditingkatkan secara optimal.
4. Bagi peserta didik hendaknya lebih serius dalam mengikuti setiap proses pembelajaran, bersungguh-sungguh dalam menuntut ilmu dan memiliki upaya dalam menerapkan pembelajaran yang didapatkan guna menunjang peningkatan *soft skills*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D., dkk.2018. Unit Produksi dan Jasa sebagai Edupreneurship. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*, 4 (7), 944-950, <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v4i7.12637>.
- Asim, TM. 2016. Pengaruh Bimbingan Manajemen Diri dalam Meningkatkan Kedisiplinan Belajar Siswa. *Journal of Educational Science and Technology*, 2 (2), 105-112, <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2563>.
- Assingkily, MS., dan Rohman, N. 2021. Edupreneurship dalam Pendidikan Dasar Islam. *Jurnal Ilmiah PGMI (JIP)*, 5 (2), 111-130, doi.org/10.19109/jip.v5i2.3721.
- Bhatnagar, N., dan Bhatnagar, M. 2012. *Effective Communication and Soft Skills*. India: Dorling Kindersley.
- Kuat, T. 2018. Implementasi Edupreneurship Melalui Teaching Factory Pada SMK Program Keahlian Perhotelan Bidang Keahlian Pariwisata. *Seminar Nasional Pendidikan*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tersedia di: <http://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/10212>.
- Lacatus, M. L., dan Staiculescu, C.2016. Edupreneurship in Education. *Sciendo: International Conference Knowledge-Based Organization*, 22 (2), 438-443, doi.org/10.1515/kbo-2016-0075.
- Mulyatiningsih, E., dkk. 2014. *Pengembangan Edupreneurship Sekolah Kejuruan*. Modul. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nofrion. 2016. *Komunikasi Pendidikan Penerapan Teori dan Konsep Komunikasi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Setiaji, K., dkk. 2020. Contribution of 21st Century Skills yo Work Readiness in Industry 4.0. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29 (5), 5947-5955. Tersedia di: <http://sersec.org/journals/index.php/IJAST/article/view/15568>.
- Sutrisno, W.2017. Edupreneurship sebagai Pemer kaya Kompetensi untuk Memperkuat Daya Saing Lulusan Perguruan Tinggi di Indonesia. *Proceeding, L2PM Universitas Indraprasta*, ISBN, 978 (50181.0), 7. Tersedia di: http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file_artikel_abstrak/Isi_Artikel_689946358074.pdf.
- Sutrisno, W. dan Cokro, S .2018. Analisis Pengaruh Edupreneurship dan Mentoring terhadap Peningkatan Daya Saing Lulusan Perguruan Tinggi. *Research and Development Journal of Education (RDJE)*, 5 (1), 114-124. Tersedia di: <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/3392/2376>.

Tait, A., dan Faulkner. D. 2016. *Edupreneur Unleashing Teacher-Led Innovation in Schools*. Australia: John Wiley & Sons Australia.

Utama, A.S., dkk. 2021. *Edupreneruship*. Solok: Insan Cendikia Mandiri.

Wahyudi, A. 2017. Edupreneurship sebagai Strategi Daya Saing Usaha Mikro, Kecil dan Menengah di Jawa Timur Menghadapi MEA. *Accounting and Management Journal*, 1 (1), 55-62. Tersedia di: <https://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1128>.

**INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING (M-LEARNING)
DALAM MENGEMBANGKAN HASIL BELAJAR LEBIH LANJUT SELAMA
PANDEMI CORONA VIRUS**

Hermawan

Pasca Sarjana Administrasi Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak
gmarwan774@gmail.com

ABSTRAK

Indonesia dan seluruh dunia saat ini sedang menghadapi pandemi virus Corona, sehingga berdampak pada pengambilan langkah-langkah yang perlu dilakukan dari rumah (BDR), menyebabkan siswa jenuh dan bosan terhadap pembelajaran yang tidak menggunakan inovasi media pembelajaran yang inovatif. *M-Learning* adalah media pembelajaran yang menggunakan inovasi data dan korespondensi yang bergantung pada *gadget* khusus yang serba guna. Ide dari *Portable Learning (M-Learning)* memberikan keuntungan dari aksesibilitas topik yang bisa didapat kapan saja, penggunaan *Mobile Learning* dengan inovasi dan kombinasi berbagai aplikasi yang di gunakan guru dengan efektif sehingga mengatasi kesulitan belajar peserta didik. Dengan membuat materi pelajaran di *youtube* serta mengupload di *blog* atau *wordpress* guna mendukung pembelajaran daring agar siswa bisa mengakses di *smartphone* kapan dan dimana saja, sehingga siswa lebih mudah memahami serta tertarik mengikuti pelajaran dengan rasa senang tanpa adanya kejenuhan, meningkatkan motivasi intrinsik dan kepuasan tersendiri bagi siswa maupun guru sehingga efektifitas pembelajaran lebih maksimal, dan hasil pembelajaran bisa meningkat.

Kata kunci: Inovasi Media Pembelajaran, *Mobile Learning*, Pandemi COVID-19

ABSTRACT

Indonesia and the whole world are currently facing the Corona virus pandemic, which has an impact on taking steps that need to be taken from home (BDR), causing students to be bored and bored with learning that does not use innovative learning media innovations. M-Learning is a learning media that uses data and correspondence innovations that rely on special, versatile gadgets. The idea of Portable Learning (M-Learning) provides the advantage of the accessibility of topics that can be obtained at any time, the use of Mobile Learning with innovation and the combination of various applications that are used by teachers effectively so as to overcome the learning difficulties of students. By making subject matter on youtube and uploading it on a blog or wordpress to support online learning so that students can access it on smartphones anytime and anywhere, so that students are easier to understand and interested in taking lessons with pleasure without boredom, increasing intrinsic motivation and satisfaction for the students. students and teachers so that the effectiveness of learning is maximized, and learning outcomes can be increased.

Keywords: *Learning Media Innovation, Mobile Learning, COVID-19 Pandemic*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pintu gerbang perubahan, yaitu perubahan yang mengantarkan manusia kearah peradaban yang lebih baik, dan perubahan tersebut perlu di rencanakan dengan baik pula. Scott D. Anthony dalam bukunya "*The Little Black Of Innovation*" mengatakan bahwa substansi kemajuan adalah sesuatu yang lain dan signifikan (diperkirakan) dan tidak mengejutkan, menyiratkan bahwa itu harus diatur. (Aswandi, 2020:7). Kita tahu dimana saat ini, semua negara merasakan adanya Pandemi virus corona yang menyebabkan kita semua harus bangkit dan terus berjuang untuk menuju kearah yang lebih baik.

Banyak permasalahan baru yang timbul disebabkan pandemi virus corona, kita merasakan, pemerintah, swasta maupun dunia Pendidikan saat ini, Kemendikbud oleh Nadiem Anwar Makarim mengeluarkan kebijakan melalui keputusan menteri No 4 Tahun 2020 mengenai pendidikan dalam pandemi virus corona. Keputusan tersebut merupakan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, sejak saat itu diikuti oleh siswa dan guru dari rumah.

Gaining From Home (BDR) merupakan suatu keadaan yang belum pernah dibayangkan oleh siswa dan instruktur, namun kementerian kembali memberikan Surat keputusan Nomor 15 Tahun 2020 tanggal 20 Mei 2020 tentang Tata Tertib Pelaksanaan Gaining From Home di Masa Krisis Penyebaran Virus Corona. Dalam kesempatan ini diungkapkan bahwa alasan diadakannya Gaining From Home (BDR) adalah untuk menjamin kepuasan kebebasan siswa untuk mendapatkan layanan administrasi pendidikan selama krisis Coronavirus, melindungi penghuni satuan sekolah dari dampak tidak ramah Coronavirus, mencegah penyebaran dan penularan virus Corona di unit tersebut. melatih dan menjamin kepuasan dukungan psikososial bagi pengajar, siswa, dan wali.

Gaining From Home (BDR) merupakan alternatif agar pendidikan terus berjalan, belajar dari rumah atau daring (*online*) ini tidak terlepas dengan berbagai masalah dan hambatan dalam proses pembelajarannya, baik itu dari media pembelajaran yang dipakai maupun keterbatasan sarana pendukung lainnya, seperti kouta data, gadget atau HP, dan kejenuhan siswa dalam proses pembelajarannya. Untuk itu diperlukan Kreatifitas guru dalam proses pembelajarannya agar asik dan menyenangkan. Guru diharapkan bisa menggunakan media pembelajaran yang mudah dan bisa diakses dimana saja.

Pembelajaran Serbaguna (*M-Learning*) adalah pendekatan media pembelajaran yang mencakup gadget ringan sehingga mudah dipindahkan dan dibawa, seperti laptop, tablet, notebook, smartpone dan lain sebagainya (Hartanto, 2016:1). Dengan adanya perangkat tadi pembelajaran dapat diakses dengan mudah di mana saja selama itu terkait dengan asosiasi web, dengan menggunakan *Mobile Learning (M-Learning)*, Guru dapat berinteraksi dan

berkomunikasi dengan siswa maupun bimbingan latihan soal, test maupun penugasan, serta melakukan evaluasi hasil belajar, sehingga jika ada kesulitan mudah untuk berkoordinasinya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan eksplorasi subjektif dengan strategi investigasi yang mencerahkan dengan survei tulisan (*library research*). Tulisan-tulisan yang dimaksud adalah artikel-artikel hasil pemeriksaan yang telah diedarkan. Artikel-artikel eksplorasi yang dikaji adalah artikel-artikel dari buku harian publik dan global yang diidentikkan dengan pemanfaatan media pembelajaran, khususnya media aplikasi berbasis *Portable Learning (M-Learning)*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi Pembelajaran

Pendidikan tidak terlepas dari inovasi dalam pembelajaran karena dengan adanya inovasi pembelajaran murid merasa senang saat belajar, sehingga hasil yang dicapai bisa maksimal. Guru sebagai pendidik seharusnya bisa membuat inovasi atau terobosan baru dalam pembelajaran tersebut, tuntutan pendidikan selalu berkembang kearah yang lebih baik mengimbangi lajunya perubahan zaman.

Membahas pembangunan (pembangunan kembali) mengacu pada istilah inovasi dan wahyu, penciptaan adalah pengungkapan sesuatu yang sama sekali baru, yang berarti dibuat oleh manusia. Wahyu adalah pengungkapan sesuatu (protes yang benar-benar ada sebelumnya). Menurut referensi Kata Besar Bahasa Indonesia, kemajuan dapat dicirikan sebagai penyajian atau penyajian hal-hal baru, kreasi baru yang tidak sama dengan yang sudah ada atau yang baru dikenal (pemikiran, teknik atau perangkat). Jika dilihat secara etimologis, pembangunan berasal dari bahasa latin "advancement" yang berarti pemulihan atau perubahan (Surnaya, 2017).

Stephen Robbins mencirikan pengembangan sebagai pemikiran terobosan yang diterapkan untuk memulai atau mengerjakan suatu item atau interaksi dan administrasi. Seperti yang ditunjukkan oleh Everett M. Rogers, "Kemajuan sebagai pemikiran, praktik, atau item yang dipandang baru oleh individu atau satu unit penerimaan lebih". Mengartikan perkembangan sebagai suatu pemikiran, pemikiran, praktik atau item/objek yang diakui dan diakui sebagai hal baru oleh individu atau perkumpulan untuk resepsi, dalam (Rizal, 2018).

Sedangkan menurut Fatur Rahman (2020:617) Inovasi dapat mudah dipahami, diterima baik secara ekonomis, ide tersebut harus lebih baik dari yang digantikannya memberikan kepuasan bagi penggunanya serta mudah di observasi. Jadi inovasi disini diharapkan hal-hal baru yang bisa diterima oleh siapa saja mudah di aplikasikan serta bisa di observasi kelebihan dan kekurangannya. Begitu juga dalam pembelajaran diperlukan inovasi juga, inovasi media pembelajaran yang tepat guna agar pembelajaran bisa lebih mudah diterima dengan baik.

Inovasi media pembelajaran menurut Nurdyansyah (2019:168) memberi peranan yaitu: (1) mengalahkan lawan dalam pertemuan siswa sendiri, (2) menaklukkan batas kelas, (3) mengalahkan tantangan jika item yang diperhatikan terlalu sedikit, (4) mengalahkan gerakan cepat atau lambat item, (5) mengalahkan hal - hal yang terlalu rumit untuk dapat diisolasi, (6) menaklukkan suara yang terlalu tidak mencolok untuk didengar dengan cara apa pun, (7) mengalahkan peristiwa biasa, (8) menurut Derek Rowntree mendorong kapasitas media untuk menciptakan inspirasi belajar, mengulangi apa yang telah dicapai, memberikan perbaikan pembelajaran, melakukan reaksi siswa, memberikan masukan yang cepat, dan memajukan kegiatan yang sesuai.

Pengertian dan Konsep M-Learning

Pembelajaran portabel atau *M-learning* selalu terhubung dengan gadget pemrosesan serbaguna, seperti Leptop, Tablet, Smartphone. Perangkat *Mobile learning* lebih mudah di bawa kemana saja, *Mobile learning* menurut O'Malley dalam Ardiansyah dan Nana (2020:21) Khususnya pembelajaran dimana siswa tidak terpaku pada satu titik atau latihan pembelajaran yang terjadi ketika siswa menggunakan gadget inovasi yang serba bisa. Menurut Tamimuddin dalam (Samsinar, 2020:44) dapat diartikan sebagai pemanfaatan telepon genggam dan telepon seluler atau inovasi seperti telepon seluler, PDA (Individual Advanced Partners), tablet dan PC yang digunakan dalam pembelajaran.

Sedangkan Menurut Lim & Churchill (2016:273) “ *Mobile technology offers educators connecting tools in learning. for interactive multimedia presentations, handheld technology makes it possible delivery of various multimedia materials like video, sound, illustrations, and coordinated media* “. Teknologi seluler menawarkan pilihan baru alat bantu penghubung pendidik dalam pembelajaran. untuk presentasi multimedia interaktif, teknologi genggam memungkinkan penyampaian berbagai materi multimedia seperti video, audio, grafik, dan media terintegrasi.

Menurut Belina dan Batubara dalam Ibrahim dan Ishartiwi (2017:81) kehadiran pembelajaran *portabel* dapat menjunjung tinggi gagasan instruksi yang mengakar (*long life*

training). Gagasan pembelajaran *portabel* bergantung pada sumber terbuka, memungkinkan semua orang untuk membuat dan menggunakannya sesuai keinginan dan kebutuhan mereka. Dalam dunia Pendidikan yang terus berkembang dengan kehadiran *Mobile Learning* memberikan harapan baru dari segi teknologi Pendidikan, dalam pembelajaran *Mobile Learning* ada 3 paradigma menurut *Churchil et,al*, Pembelajaran *Mobile* telah dirancang mengikuti tiga paradigma, yaitu (1) belajar dengan teknologi seluler, (2) pelajar bergerak, dan (3) pengalaman belajar yang dinamis, mulus, dan ada di mana-mana. *Mobile learning has been designed following three paradigms, namely "learning with versatile advancements, students on move, and "dynamic, consistent and omnipresent learning experience"* (Churchil et al, 2014:163)

Semakin banyak siswa yang memiliki dan menggunakan *ponsel*, semakin besar peluang untuk memanfaatkan *gadget* inovasi di sekolah. Media pembelajaran yang menggunakan *inovasi seluler* disebut dengan *Mobile Learning*.

Produktivitas dan Kecukupan

Pelaksanaan tindakan pengajaran yang baik adalah titik di mana penggunaan aset seperti waktu, tenaga dan biaya tepat, dengan lulusan dan kegunaan, sedangkan sekolah yang kuat adalah pelaksanaan pelatihan di mana hasil yang dicapai sesuai dengan rencana / program yang masih ada. Dalam hal rencana pembelajaran yang telah dibuat oleh pendidik tidak terlaksana dengan sempurna, maka pada saat itu pelaksanaan pelatihan tidak berjalan dengan baik..

Alasan pelaksanaan sekolah adalah untuk menumbuhkan sifat SDM lebih cepat dari yang diharapkan, dikoordinasikan, digabungkan dan diselesaikan melalui berbagai upaya. Dari tujuan tersebut, penyelenggaraan persekolahan Indonesia menuntut terciptanya siswa-siswi yang memiliki SDM yang berkualitas. Penyelenggaraan persekolahan yang tidak efektif tidak dapat melahirkan alumni yang berkualitas, seperti halnya media pembelajaran yang berperan penting sebagai sekutu pelatihan nilai.

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang dalam arti sebenarnya mengandung arti perantara atau penyajian. Sebagaimana ditunjukkan oleh Musfiqon (2012), media pembelajaran sebagai instrumen fisik dan non-aktual yang sengaja digunakan sebagai delegasi bagi pendidik dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih giat dan cakap. Menurut Hamdani (2011), media pembelajaran adalah bahan, perangkat, dan strategi/metode yang digunakan dalam pembelajaran dan latihan, dengan harapan agar proses kerjasama korespondensi edukatif antara pengajar dan siswa dapat terjadi secara memadai dan produktif..

Dengan adanya *Mobile Learning* atau media teknologi seluler yang sering berada di genggaman tangan kita, diharapkan informasi pembelajaran dimasa pandemi COVID-19 dapat tersampaikan dengan cepat dan jelas bisa dilihat dan diputar kapan saja, sehingga lebih efisien dan efektif dengan dukungan desain media pembelajaran yang tepat pula seperti pendapat Lim & Churchill “*For effective mobile integration innovation in schooling, legitimate learning configuration is vital. A learning configuration will fills in as an incredible mediation technique to change educators' thinking a useful way*” (Lim&Churchill, 2016).

Kendala Pembelajaran Saat Masa Pandemi COVID-19

Dalam Proses pembelajaran tentunya kita tidak terlepas dari kendala, baik sebelum atau saat masa pandemi Covid-19, dalam penelitian Jauharil Maknuni (2020) mengatakan ada beberapa hal yang mempengaruhi saat pengambilan internet selama pandemi Corona virus, lebih spesifik (1) banyaknya keluhan orang tua dan siswa mengenai internet, kendala kouta data dan pengaruh sinyal, (2) siswa ada yang tidak punya smartpone sehingga harus bergabung dengan temannya, (3) kurangnya motivasi belajar siswa karena tidak adanya teman saat belajar dan kurang dukungan orang tua.

Sedangkan Prawanti dan Sumarni (2020) dalam penelitiannya mengatakan bahwa Tidak adanya informasi tentang tahapan-tahapan yang membantu pembelajaran tentunya akan mempengaruhi sistem pembelajaran. Siswa akan merasa lelah karena belajar hanya menggunakan aplikasi *Whatsapp* terus-menerus. Kemudian menurut penelitian Taradisa, et al, (2020:151) Kurangnya Pemahaman siswa saat pembelajaran daring, sehingga membuat siswa gagal untuk melihat apa yang dikatakan guru.

Penerapan M-Learning

Pembelajaran dalam pandemi corona virus ini tidak terlepas dari media berupa teknologi komunikasi digital sebagai sarana penghubung untuk memudahkan berkomunikasi atau menyampaikan informasi, Perkembangan Data and *Correspondence Innovation* (ICT) atau *Data Correspondence and Innovation* (ICT) pada masa sekarang ini sangat meyakinkan dalam kehidupan sehari-hari bagi semua individu, baik pelajar maupun mahasiswa. Salah satu bukti nyata adalah penggunaan telepon seluler. Tingkat kemajuan *gadget* ponsel saat ini semakin tinggi dan umumnya sederhana. Ini adalah komponen pendukung yang membuat *klien* ponsel bertambah. Selain itu *smartphone* mudah dibawa kemana-mana ringan dalam pengaplikasiannya.

Seperti yang ditunjukkan oleh Hubungan Penyedia Akses Jaringan Indonesia (APJII), klien telepon seluler di Indonesia pada tahun 2016 telah mencapai 67,8%. Lembaga

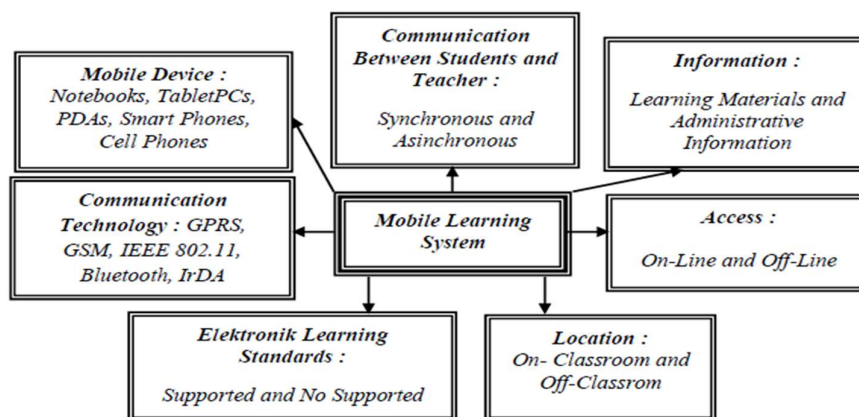
riset promosi terkomputerisasi untuk e-advertiser di Kominfo RI, pada 2018 mendatang Indonesia akan menjadi negara dengan lebih dari 100 juta pelanggan ponsel dinamis. Dengan jumlah yang sangat besar, Indonesia akan menjadi negara dengan pelanggan telepon seluler dinamis terbesar keempat di dunia setelah China, India dan Amerika, Wibawanto dalam Hapidz et al (2019:71). Menurut data 18,4 % pengguna *smartphone* rata-rata adalah pelajar atau anak-anak yang hobinya bermain game apalagi media online. Hal ini tentu mengganggu latihan belajar mereka, karena mereka lebih fokus melihat-lihat ponsel, bahkan sampai ke tempat fiksasi. Selain mengatasi hal tersebut, handphone dengan segala fasilitasnya juga sangat pas untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran., Astuti, et. al dalam Hapidz et al (2019:72).

Mobile learning sangat tepat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran karena mempunyai karakter yang mudah diakses dan dibawa kemana-mana. Quinn Clark dalam Musahrain et al (2017:128) mengatakan bahwa "Pembelajaran adalah titik persilangan dari pembelajaran yang serba guna dan elearning: aset yang tersedia di mana pun Anda berada, kapasitas berburu yang solid, kolaborasi yang kaya, bantuan luar biasa untuk pembelajaran yang andal, dan penilaian berbasis kinerja. *E-learning* otonom area sesuai jadwal atau ruang Pembelajar dan Keserbagunaan Belajar". Dari penilaian ini, sangat baik dapat diartikan bahwa *Portable learning* adalah instrumen yang dapat digunakan sebagai sumber untuk mendapatkan data yang harus mungkin di mana saja, memiliki kapasitas yang solid untuk mencapai , kaya dalam asosiasi, menawarkan bantuan penuh dalam mencapai pembelajaran yang sukses dan penampilan berbasis evaluasi yang mendasari

Mobile Learning Ini harus dimungkinkan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi media berbasis web, misalnya whatsapp, google classroom, kelas online, zoom meeting, google meet, ruang pendidik, tes, dan sebagainya, sehingga pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan inovasi ini, pembelajaran akan dilakukan dengan tepat dan mudah diakses. Guru juga bisa membuat Blog atau Vlog pembelajaran di Youtube kemudian menguploadnya di blogspot atau wordpress sebagai wadah untuk membuat materi pembelajaran mudah diakses oleh siswa kapan saja menggunakan *smartphone*, dengan mengupload di blog atau wordpress materi tersebut tersimpan dengan rapi dan guru bisa menambah link absensi dengan *google form*, atau link tugas, maupun link sumber materi lainnya, beberapa contoh inovasi pembelajaran *Mobile Learning* yang dibuat oleh guru menggunakan wordpres gratisan atau aplikasi gratisan, misalnya: <https://ayoberolahraga.wordpress.com/>, <https://sofyanto-medan.blogspot.com/>, <http://ibuguruolahraga.blogspot.com/>, penyedia aplikasi belajar online gratisan swasta

atau pemerintah misalnya: **ruang guru, belajar kemendikbud**, Quiperr, zenius dan masih banyak aplikasi belajar yang lainnya.

Berbagai jenis media pembelajaran mempunyai kekurangan dan kelebihan masing-masing tergantung fungsi dan klasifikasinya adapun pengelompokan umum dalam kerangka pembelajaran serbaguna, dapat dengan jelas ditemukan pada Gambar 1 di bawah ini;



Gambar 1. Klasifikasi Umum Sistem *Mobile Learning*

Sumber: Samsinar (2020)

Menurut Miftah dalam Samsinar (2020:46) Ada tiga elemen utama dalam memanfaatkan pembelajaran serbaguna, khususnya peningkatan, suplemen, dan kapasitas penggantian. Peningkatan atau penambahan kapasitas tersebut dapat diartikan bahwa terdapat kesempatan bagi siswa untuk memilih dan menggunakan pembelajaran yang serba guna dalam memperoleh materi pembelajaran atau dalam memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Karya suplemen bersifat suplemen karena sangat baik dapat digunakan sebagai instrumen penilaian, memberikan perbaikan, dukungan dan dapat digunakan untuk mengulang atau meninjau penemuan yang telah dilakukan bahkan tanpa bantuan dan bantuan pendidik atau pelatih. Sedangkan pekerjaan pengganti yang berarti siswa dapat diberikan kesempatan untuk memilih model pembelajaran yang digunakan, baik model pembelajaran tradisional, model pembelajaran berbasis inovasi, maupun model campuran, khususnya model konsolidasi tradisional dan model inovasi..

Dengan berbagai macam pilihan aplikasi *Mobile learning* diharapkan siswa bisa mudah memahami materi pelajaran dengan senang tanpa adanya kejenuhan atau bosan belajar internetan di masa pandemi virus corona, diharapkan guru juga bisa berinovasi dan lebih kreatif dengan berbagai macam aplikasi tersebut sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang maksimal walaupun tanpa bertemu langsung dengan gurunya, sehingga pembelajaran lebih efektif dan siswa merasa puas dengan materi yang disampaikan.

Jeno, Grytnes, & Vandvik dalam Zhonggen, et al (2019) mengatakan “ *Versatile innovation helped learning improves natural inspiration, which may in this way advance fulfillment. Fulfillment assumes a significant part in the adequacy of portable learning. Fulfillment would coordinate learning into portable advancements better than disappointment. It might likewise decide whether students are prepared to acknowledge versatile learning and in this manner apply an extraordinary impact on adequacy of portable learning* “. Dari pernyataan di atas bisa diartikan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan media seluler atau *Mobile Seluler* dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan kepuasan tersendiri bagi siswa maupun guru sehingga efektifitas pembelajaran lebih maksimal, sehingga hasil pembelajaran bisa meningkat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Mobile learning sangat tepat digunakan sebagai inovasi dalam media belajar di masa pandemi virus corona, karena mempunyai karakter mudah diakses serta dibawa kemana-mana, guru bisa menyampaikan materi pelajaran dengan memilih berbagai media yang digunakan baik gratisan, berbayar tinggal disesuaikan dengan kebutuhan serta materi pelajaran, dengan adanya *mobile learning* materi pelajaran tersampaikan dengan cepat dan siswa bisa dengan mudah memahaminya dengan waktu tidak terbatas.

Kami menyarankan untuk guru agar memilih media *Mobile Learning* yang bisa digunakan oleh seluruh siswa dan diharapkan guru kreatif dan inovatif dalam penyampaian materi baik lewat video serta dimasukan di *youtube* dan di upload di media blog dan wordpress yang bisa diakses kapan saja dengan baik, sehingga diharapkan siswa mudah mengerti serta tidak merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran, dengan demikian hasil pembelajaran bisa meningkat dan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, A, A, Nana., 2020. Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran di Sekolah. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, Vol. 3 No. 1. diakses pada tanggal 11 Agustus 2021
- Aswandi, 2020. *Manajemen Perubahan*. Universitas TanjungPura. Pontianak
- Churchill, et al., 2014. Integrating mobile technologies, social media and learning design. *Educational Media International*, 51:3, 163-165, DOI: [10.1080/09523987.2014.969895](https://doi.org/10.1080/09523987.2014.969895). diakses pada tanggal 10 Agustus 2021
- Faturohman, N., 2020. Inovasi Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi COVID-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, Vol. 3, No.1, diakses pada tanggal 11 Agustus 2021
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hapidz, et al., 2019. Desain dan Pembuatan Media Pembelajaran Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Sistem Dan Instalasi Tata Udara. *71 Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol. 6, No. 1. Di akses pada tanggal 10 Agustus 2021
- Hartanto, W., 2016. Inovasi Media Pembelajaran Mobile Learning (M-Learning) : Implementasi, Efisiensi, Efektivitas, Dan Daya Tarik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, [S.l.], p. 404-411, nov. 2016. ISSN 2548-7175. Available at: <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/7447>>. Date accessed: 11 aug. 2021
- Ibrahim, N, Ishartiwi., 2017. Pengembangan Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SMP. *JURNAL REFLEKSI EDUKATIKA*, No 8 (1) (2017) p-ISSN: 2087-9385 e-ISSN: 2528-696X <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2020). *Petunjuk Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19*. Jakarta: Kemdikbud. Diunduh dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-covid19>
- Lim, C, P, Churchil, D., 2016. Mobile Learning. *Interactive Learning Environments*, 24:2, 273-276, DOI: 10.1080/10494820.2015.1113705. diakses pada tanggal 10 Agustus 2021

- Maknuni, J., 2020. *Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19*. Pascasarjana Manajemen Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. diakses pada tanggal 11 Agustus 2021
- Musahrain, et Al., 2017. Pengaplikasian Mobile Learning Sebagai Media dalam Pembelajaran, *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional*. Pascasarjana Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sebelas Maret. di akses pada tanggal 11 Agustus 2021
- Musfiqon, 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Nurdyansyah, 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Umsida Press. Sidoarjo
- Prawanti, L, T, Sumarni, W., 2020. *Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemi COVID-19*. Seminar Nasional Pascasarjana 2020: ISSN: 2686 6404. Universitas Negeri Semarang. diakses pada tanggal 15 Agustus 2021
- Rizal, F., 2018. Penerapan Teori Difusi Inovasi dalam Perubahan Sosial Budaya. *Jurnal Hikmah*, Vol. VI, No. 01. Januari 2013, diakses pada tanggal 15 Mei 2021
- Samsinar, S., 2020. Mobile Learning: Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. Al-Gurfah: *Journal of Primary Education*, Volume 1 No. 1. <https://jurnal.iainbone.ac.id/index.php/algurfah/index>
- Surnaya, M., 2107. Kontribusi Inovasi Pembelajaran Guru PAI Dan Efektivitas Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Harapan 3 Kec. Deli Tua Kab. Deli Serdang. *Jurnal Edu Riligia*, Vol. 1. No. 2, April-Juni 2017, diakses pada tanggal 31 Maret 2021
- Taradisa, N, et al, 2020. Kendala yang dihadapi Guru Mengajar Daring Pada Masa Pandemi COVID-19 di MIN 5 Banda Aceh. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*. Vol. 12, No. 02. di akses pada tanggal 15 Agustus 2020
- Zhonggen, et al, 2019. Student satisfaction, learning outcomes, and cognitive loads with a mobile learning platform. *Computer Assisted Language Learning*, 32:4, 323-341, <https://doi.org/10.1080/09588221.2018.1517093>. di akses pada tanggal 10 Agustus 2021

***EDUPRENEURSHIP* SEBUAH KONSEP BARU ; Internalisasi Nilai – Nilai
Kewirausahaan Sejak Sekolah Dasar Dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi
Industri 4.0 di SDIT AL KARIMA**

Astuti

Administrasi Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak
tuti2669@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat pada era revolusi industri 4.0 menuntut kita untuk pandai dalam membaca dan memanfaatkan peluang. Untuk dapat mengikuti arus zaman dan berdaya saing kita harus menjadi fleksibel dan serba bisa dalam berbagai hal. Maka dari itu penting untuk menggali potensi diri sejak dini. Menerapkan *Edupreneurship* sejak di sekolah dasar merupakan salah satu upaya untuk menjawab tantangan era revolusi industri 4.0, dengan menumbuhkan kembangkan *lifeskill* anak sejak usia dini. *Edupreneurship* bertujuan untuk mengembangkan sikap, jiwa dan kemampuan menciptakan sesuatu yang bernilai dan memiliki nilai ekonomis. Melalui *Edupreneurship* anak diharapkan mampu menumbuhkan sikap kreatif, inovatif, mandiri, leadership, pandai mengelola uang dan pantang menyerah. *Edupreneurship* yang diterapkan sejak sekolah dasar juga diharapkan mampu mengurangi pola konsumtif pada anak, berperilaku hemat, dan menjadi generasi penerus yang mampu menciptakan lapangan kerja setidaknya untuk dirinya sendiri dan untuk orang lain dimasa yang akan datang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan tehnik pengumpulan data triangulasi, gabungan dari dokumentasi, observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian ini adalah, *Edupreneurship* diinternalisasikan di SDIT Al Karima secara terpadu dalam pembelajaran KWU serta terdapat beberapa kegiatan kreatif seperti *market day*, karyawisata, *outing class*, praktek membuat telur asin, dan lapak Al Karima.

Kata Kunci : *Edupreneurship*, Sekolah Dasar, Era Revolusi Industri 4.0

ABSTRACT

The rapid development of technology and information in the era of the industrial revolution 4.0 requires us to be good at reading and taking advantage of opportunities. To be able to keep up with the times and be competitive, we must be flexible and versatile in various ways. Therefore, it is important to explore your potential from an early age. Implementing *Edupreneurship* since elementary school is one of the efforts to answer the challenges of the industrial revolution 4.0 era, by developing children's life skills from an early age. *Edupreneurship* aims to develop the attitude, soul and ability to create something of value and economic value. Through *Edupreneurship*, children are expected to be able to grow creative, innovative, independent, leadership, good at managing money and never give up. *Edupreneurship* that has been applied since elementary school is also expected to be able to reduce consumptive patterns in children, behave frugally, and become the next generation who is able to create jobs at least for themselves and for others in the future. The method used in this study is a qualitative method with training data collection techniques, a combination of documentation, observation and interviews. The results of this study are, *Edupreneurship* is internalized at SDIT Al Karima in an integrated manner in KWU learning and there are several creative activities such as market days, field trips, outing classes, the practice of making salted eggs, and Al Karima stalls.

Keywords : *Edupreneurship*, Elementary School, Industrial Revolution 4.0

PENDAHULUAN

Saat ini Indonesia telah memasuki era revolusi industri keempat yang biasa disebut era industri 4.0. Industri ini menghubungkan manusia melalui dunia digital dengan komponen berbagai jenis teknologi, sehingga produktivitas mengalami peningkatan. Industri 4.0 ditandai dengan munculnya kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), rekayasa genetika, komputer super, mesin otomatis, dan nano technology.

Revolusi 4.0 ini telah memberi perubahan yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan, ekonomi, pemerintahan, industri, bahkan politik. Revolusi yang berlangsung saat ini menjadikan teknologi informasi dan komunikasi menjadi bagian penting dalam berbagai aktivitas sehari-hari. Banyak perubahan yang terjadi dari berbagai sisi menjadikan manusia tidak bisa terpisah dari digital. Teknologi yang semakin canggih seperti smartphone membantu manusia mengakses informasi dengan mudah, cepat dan efisien dalam jarak jauh sekalipun.

Pada era revolusi industri 4.0 terdapat berbagai tantangan dan terjadi persaingan ketat dalam berbagai bidang, pendidikan pekerjaan dan lainnya. Oleh karena itu membutuhkan karakter peserta didik yang mempunyai sikap mandiri. Sikap mandiri dapat terlihat dari tingkat kreativitas dan inovasi baru peserta didik dalam berbagai bidang. Agar mampu beradaptasi dengan baik dengan era ini, peserta didik perlu diarahkan untuk memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai peluang besar membangun kemandiriannya sendiri sehingga dapat memanfaatkan peluang dan siap menghadapi tantangan di masa yang akan.

Pada era revolusi industri 4.0 ini perlu dilakukan berbagai upaya untuk mengasah *life skill* utamanya dalam bidang *entrepreneurship* (kewirausahaan) sejak dini, hal ini perlu dikembangkan karena hasil penelitian menunjukkan suatu negara akan makmur jika memiliki wirausahawan minimal 2% dari jumlah penduduk yang ada. Indonesia diperkirakan hanya terdapat 400.000 wirausahawan mandiri atau sekitar 0,18%. Menyedihkan lagi jika melihat data dari Agustus 2006 hingga Februari 2007 pengangguran terdidik naik sebesar 9,88%. Kenyataan ini menjadi faktor penting bagi seseorang untuk memiliki attitude skills atau kecakapan hidup. (Nurjaya et al., 2020)

Penguatan kecakapan hidup (*life skill*) dalam bidang kewirausahaan untuk peserta didik dapat dilakukan melalui beberapa hal, salah satunya melalui Pendidikan kewirausahaan (*Edupreneurship*) sejak sedini mungkin. Pendidikan kewirausahaan dapat diinternalisasikan ke dalam setiap pembelajaran di kelas dengan menyesuaikan terhadap kurikulum yang berlaku di sekolah baik secara teoritis ataupun praktek. Hal ini perlu dilakukan Didasari pada fakta di lapangan yang menyimpulkan bahwa masih terdapat

sekolah yang hanya mengutamakan kecerdasan akademik saja. Sekolah masih mementingkan hasil dari pada proses, sehingga hasil pembelajaran yang didapat secara tertulis dirasa lebih menentukan seseorang layak atau tidak disebut berpotensi. Padahal mengasah *life skill* anak utamanya dalam bidang *interpreneur* sejak sedini mungkin dapat membantu anak menjadi mandiri, serta diharapkan mampu mengurangi pola konsumtif pada anak, berperilaku hemat, dan menjadi generasi penerus yang berdaya saing.

Kajian dalam tulisan ini akan membahas mengenai tahapan revolusi industri 4.0, Pentingnya *edupreneurship*, dan internalisasi kewirausahaan dalam pendidikan jenjang sekolah dasar. SDIT Al Karima adalah salah satu sekolah yang mengimplementasikan *edupreneurship* di jenjang sekolah dasar, maka dari itu penulis tertarik untuk menulis artikel penelitian dengan judul Internalisasi Nilai – Nilai Kewirausahaan Sejak Sekolah Dasar Dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0 di SDIT AL KARIMA.

A. Era Revolusi Industri 4.0

Revolusi industri 4.0 diawali dengan revolusi yang hadir sebelumnya yaitu mulai dari revolusi industri 1.0, 2.0, dan 3.0. Pada revolusi industri 1.0 atau revolusi generasi pertama merupakan revolusi pada tahap awal yang terjadi pada abad kisaran abad ke 18. Pada saat itu berbagai pekerjaan masih mengandalkan tenaga manusia dan hewan. Namun setelah datang revolusi industri 1.0 yang ditandai dengan adanya penemuan sebuah alat tenun mekanis dengan menggunakan mesin uap pada tahun 1784 semuanya mulai berubah, tenaga hewan dan manusia sudah mulai kurang digunakan. (Anggraeni, 2021)

Selanjutnya disusul dengan datangnya revolusi industri kedua atau disebut juga Era Revolusi Industri 2.0. Revolusi Industri 2.0 dikenal juga dengan revolusi teknologi yang berlangsung sekitar tahun 1900- 1960 yang bercirikan dengan ditemukannya mekanisasi sistem produksi massal dengan menggunakan jalur perakitan yang lebih efektif dan efisien. Beberapa inovasi dan kemajuan pada periode Revolusi Industri 2.0 ini diantadai dengan pengembangan sumberdaya energi, dan ditemukan teknologi listrik yang kemudian diterapkan dalam teknologi transportasi dan telekomunikasi. (Kusnandar, 2019)

Revolusi industri 3.0 adalah revolusi industri ketiga setelah 2.0. revolusi ini adalah awal terciptanya digital dan internet. Pada masa ini dunia mengalami perkembangan yang sangat pesat dimana peralatan industri sudah tidak menggunakan tenaga manusia namun sudah bisa dikendalikan oleh robot dan dengan sistem komputerisasi. Revolusi industri 3.0 terjadi pada tahun 1960 - 2010, banyak sekali inovasi yang dilakukan, diantaranya adalah pengembangan sistem perangkat lunak untuk memanfaatkan perangkat keras elektronik. (Budi P., 2018)

Selanjutnya revolusi industri yang tengah berlangsung saat ini dikenal dengan revolusi industri 4.0 dimana masa ini ditandai dengan adanya konektivitas manusia, mesin, dan data semuanya disatukan dalam bentuk virtual. Di era Revolusi industri 4.0 juga muncul sebuah inovasi baru yaitu big data. Big data adalah suatu trend yang mencakup area yang luas dimana kumpulan data dari masyarakat seluruh dunia disatukan menjadi satu yang dikenal dengan istilah *big data*. (Xu et al., 2018)

B. Pentingnya *Edupreneurship*

Edupreneurship berasal dari bahasa Inggris, dan merupakan gabungan dua kata yaitu *education* dan *entrepreneurship*. Dua kata ini diasatukan dan tercipta makna baru. Adapun secara harfiah, makna dari *education* adalah pendidikan. Sedangkan secara harfiah makna *entrepreneurship* adalah kewirausahaan. (Pelipa & Marganingsih, 2019)

Secara istilah *edupreneurship* dapat diartikan sebagai suatu aktifitas pembelajaran tentang berwirausaha baik secara teoritik ataupun praktik. Kewirausahaan adalah suatu yang realistis yang dapat dipelajari secara teoritik serta dilakukan penelitian, serta dapat di praktekan dan dikembangkan melalui pembelajaran, training, dan magang.

Rasmussen, Moberg, & Revsbech, dalam (Sumarno & Gimin, 2019) mengemukakan bahwa *Edupreneurship* dapat diartikan sebagai isi, metode, dan aktivitas yang mendukung pengembangan kreativitas, motivasi, kompetensi, inovasi dan pengalaman yang membuatnya memungkinkan untuk menerapkan, mengelola, dan berpartisipasi dalam proses pemberian nilai tambah.

Pendidikan kewirausahaan yang mencakup isi, metode, dan aktivitas ini ditujukan untuk memberikan/mengembangkan pengetahuan, pola pikir, sikap, motivasi, keterampilan, dan pengalaman kewirausahaan bagi peserta didik.

Pendidikan kewirausahaan diselenggarakan berdasarkan pada Instruksi Presiden Nomor 4 Tahun 1995 yaitu tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan, mengamanatkan kepada seluruh masyarakat dan bangsa Indonesia untuk mengembangkan program-program kewirausahaan.

Pemerintah mulai menyadari bahwa berwirausaha merupakan bagian aspek yang sangat penting dalam membangun perekonomian nasional, sehingga baik pemerintah atau masyarakat harus berupaya untuk meningkatkan kewirausahaan secara terus menerus. Maka dengan adanya gerakan ini diharapkan karakter kewirausahaan akan menjadi bagian dari etos kerja peserta didik, masyarakat dan bangsa Indonesia, sehingga dapat melahirkan wirausahawan-wirausahawan baru yang handal, tangguh, mandiri, dan bahkan mampu menciptakan lapangan kerja.

Dari uraian singkat diatas dapat diketahui bahwa pendidikan kewirausahaan merupakan hal penting yang harus diketahui oleh peserta didik, memperkenalkannya sejak sedini mungkin dan bahkan harus diinternalisasikan kedalam kurikulum pembelajaran dengan menyesuaikan terhadap jenjang pendidikan yang sedang ditempuh. Hal ini perlu dilakukan agar peserta didik termotivasi dalam berwirausaha dan berperilaku mandiri. Melalui internalisasi kewirausahaan dalam pembelajaran peserta didik akan dimudahkan untuk mengenal tentang kewirausahaan dan tidak lagi menjadi hal asing untuk di praktekkan.

C. Internalisasi Kewirausahaan Dalam Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar

Edu preneurship dapat menjadi ruang lingkup belajar baru dan dapat dieksplorasi secara menyenangkan dalam pembelajaran. Siswa diajarkan untuk mengelola, dan memanfaatkan sesuatu menjadi bernilai serta mempertahankan dan selalu mengembangkan apa yang sudah diciptakan. Dalam pendidikan kewirausahaan siswa adalah subjek utama, sedangkan guru hanya berperan untuk memberikan arahan, memberi motivasi dan berdiskusi.

Sagar dalam (Yusantika, 2021) juga mengemukakan bahwa penanaman jiwa Kewirausahaan jenjang Sekolah Dasar dapat diinternalisasikan dalam pembelajaran. Kegiatannya dapat berupa aktivitas yang lebih banyak melibatkan siswa mulai dari proses mencari ide, merancang, menemukan, menciptakan, mengembangkan dan menilai bersama kegiatan kewirausahaan tersebut dengan teman dan juga guru. Siswa juga dapat mengakses pengetahuan tentang pendidikan kewirausahaan secara langsung dari berbagai sumber, baik dari guru ataupun informasi yang bisa mereka akses sendiri dari internet, mereka diharapkan dapat mengimplementasikan hal-hal tentang wirausahaan dalam kehidupan sehari-hari.

internalisasi kewirausahaan pada satuan Pendidikan telah dirangkum oleh Kemendiknas dalam (Yusantika, 2021) melalui beberapa tahapan. Yaitu :

1. Pengintegrasian Pendidikan Kewirausahaan ke dalam Setiap Mata Pelajaran Pendidikan kewirausahaan yang terintegrasi ke dalam pembelajaran untuk usia SD lebih ditekankan pada pembentukan karakter kewirausahaan.
2. Pengintegrasian Pendidikan Kewirausahaan ke dalam Bahan Ajar
Pengintegrasian Pendidikan kewirausahaan ke dalam bahan ajar melalui media yang berbasis teknologi. Kurikulum hendaknya dirancang dengan mempertimbangkan peran siswa sebagai makhluk individu, dan makhluk sosial yang memiliki perilaku ekonomi.
3. Pendidikan kewirausahaan diintegrasikan dalam kegiatan ekstra kurikuler.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Aryanto, dalam (Yusantika, 2021) diketahui bahwa implementasi pendidikan kewirausahaan melalui kegiatan

ekstrakurikuler berbasis kearifan lokal cukup efektif untuk dilakukan. Hal tersebut dapat diketahui dari motivasi dan hasil kegiatan yang dilakukan. Pendidikan kewirausahaan melalui Program ekstrakurikuler di SD UPI Tasikmalaya meliputi: bercocok tanam (tanaman hidroponik), pelatihan kaganga, kelas kreativitas seni rupa berbasis kearifan lokal. Sekolah lain juga dapat melakukan kegiatan ekstra kurikuler kewirausahaan dengan menyesuaikan terhadap kearifan lokal masing - masing, dan jeli melihat hal – hal sekitar sekolah yang dapat dimanfaatkan, dan dijadikan bernilai jual.

4. Penanaman Jiwa Wirausaha melalui Budaya Sekolah

Budaya sekolah yang dibangun di lingkungan sekolah juga dapat menanamkan jiwa kewirausahaan. Penguatan jiwa kewirausahaan dapat dikembangkan melalui pribadi masing-masing sebagai makhluk individu dan sebagai makhluk sosial. Membangun karakter kewirausahaan dapat dilakukan dilakukan melalui budaya masyarakat setempat dan budaya individu tersebut, dengan kata lain bahwa penanaman jiwa kewirausahaan bagi individu tidak terlepas dari budaya sekolah, lingkungan sosial, dan budaya masyarakat.

5. Pengintegrasian Edupreneurship melalui Muatan Lokal (MULOK)

Pendidikan kewirausahaan dapat dilakukan melalui muatan lokal. Materi muatan lokal yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar meliputi: konsep dasar kewirausahaan, generasi millennial, perkembangan IPTEK, berkreasi dan berkarya. Dalam parakteknya sekolah dapat melakukan berbagai kegiatan kreatif seputar kewirausahaan dengan menyesuaikan terhadap lingkungan dan keadaan sekolah.

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai sarana untuk memperkaya pengetahuan tentang *enterpreneurship* khususnya internalisasi edupreneurship sejak jenjang sekolah dasar di SDIT Al Karima. Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan pengalaman baik bagi penulis, ataupun bagi pembaca.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci. (Sugiono, 2020) Adapun subjek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru di SDIT Al Karima. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ditempat ini karena sekolah ini mengimplementasikan *Edupreneurship* pada siswa sekolah dasar. Adapun tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah triangulasi, merupakan gabungan dari

observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkonstruksi fenomena dan menemukan hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut bapak Syabandi selaku kepala sekolah di SDIT Al Karima internalisasi nilai – nilai kewirausahaan sejak jenjang sekolah dasar sangat penting untuk dilakukan, hal ini bertujuan untuk menuntun siswa agar mudah membaca peluang saat ini atau dimasa yang akan datang, serta berjiwa kreatif dan inovatif. Hal ini sejalan dengan prinsip sekolah yaitu “Sekolah Tahfidz, Ramah anak, dan Enterpreneur”.

Kepala sekolah menyebutkan bahwa hal mendasar yang dilakukan adalah dengan meminimalisir pola konsumtif anak dengan cara membuat aturan agar tidak membawa uang jajan ke sekolah, cukup dengan membawa bekal dari rumah. Sekolah juga tidak menyediakan kantin yang bisa diakses setiap hari, hanya terdapat satu kantin kejujuran yang menyediakan air putih dan alat tulis saja.

Dengan hal sederhana tersebut sudah menjadi bekal awal agar anak pandai mengelola keuangannya. Selanjutnya SDIT Al Karima berupaya menginternalisasikan nilai – nilai kewirausahaan dalam program sekolah baik diintegrasikan langsung kedalam kurikulum pembelajaran atau dengan berbagai kegiatan kreatif yang disukai oleh siswa. Adapun beberapa kegiatan internalisasi nilai nilai kewirausahaan di SDIT Al Karima adalah sebagai berikut :

1. Mata pelajaran khusus KWU

Mata pelajaran KWU adalah wujud internalisasi kewirausahaan langsung kedalam kurikulum pembelajaran. Mata pelajaran ini diampu oleh guru dengan kualifikasi pendidikan yang sesuai yaitu memiliki latar belakang pendidikan ekonomi. Mata pelajaran ini mengajarkan nilai – nilai kewirausahaan kepada siswa secara konseptual teoritis. Dan mata pelajaran ini juga dilengkapi dengan RPP seperti mata pelajaran pada umumnya.

Mata pelajaran ini hanya diberikan kepada siswa di tingkat kelas V (Lima) saja, hal ini karena siswa pada jenjang kelas V dianggap yang paling tepat menerima pelajaran KWU, karena siswa sudah mulai bisa memahami teori konseptual yang akan disampaikan. Sementara tingkat kelas I sampai IV hanya melakukan kegiatan praktek secara langsung. Dan kelas VI hanya diberikan pelajaran wajib karena akan menghadapi ujian kelulusan.

Hal ini sesuai dengan arahan kemdikbud tentang pengintegrasian nilai – nilai kewirausahaan kedalam pembelajaran. Pembelajaran yang digunakan hendaknya pembelajaran berbasis proyek. Adapun Langkah-langkah dalam pembelajaran berbasis proyek ini adalah: a) kegiatan produksi bisa dilakukan di kelas, atau produksi dirumah dan dibawa ke sekolah, lalu melakukan simulasi jual beli, b) Presentasi *business plan* untuk produksi barang oleh siswa, dan c) presentasi penjualan untuk produksi barang oleh siswa. (Mulyani, 2018)

Di SDIT Al Karima, salah satu proyek unggulan dari mata pelajaran KWU adalah praktek membuat telur asin. Dimana siswa dilibatkan dari mulai proses pemilihan bahan, produksi, pengemasan sampai pada pemasarannya. Hal ini dilakukan dengan harapan siswa bisa merasakan langsung usaha yang diperlukan, dan tingkat kesulitan yang dialami dalam pembuatan suatu produk. Sehingga mereka dapat menghargai produk bukan sekedar karena bentuk, rasa dan manfaatnya saja. Akan tetapi juga menghargai proses dan usaha pembuatannya.

2. Market day

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh (Mashud et al., n.d.) kegiatan *market day* telah banyak memberikan dampak positif bagi siswa. *Market day* adalah kegiatan seperti bazar dan pameran yang diselenggarakan oleh sekolah, dimana terdapat siswa yang membuat dan menjual hasil karya mereka yang biasanya diselenggarakan dalam setiap 1 bulan sekali atau sesuai kebijakan sekolah.

Menurut hasil wawancara dengan koordinator program kewirausahaan yakni ustdazah Yuniar, di SDIT Al Karima Market day adalah program rutin yang dilaksanakan setiap hari jumat. Sistem penugasan dilakukan secara bergantian. Dalam satu pekan, terdapat satu sampai 3 kelas yang ditugaskan untuk membawa produknya. Produk yang dijual beraneka ragam. Mulai dari berbagai jenis makanan, minuman sampai hasta karya. Dan yang menjadi konsumen adalah guru, dan seluruh siswa laiinya. Dalam hal ini sekolah mengedukasi kepada siswa agar menjual produk yang halal, sehat, bersih, baik, dan bermanfaat. Sekolah berupaya kegiatan ini tidak hanya semata – mata kegiatan jual beli saja, akan tetapi membentuk siswa menjadi bijaksana dan bertanggung jawab. Baik sebagai penjual maupun pembeli

Menurut beliau banyak dampak besar yang dirasakan melalui kegiatan ini. Peserta didik menjadi percaya diri dan berani. Hal ini dapat dilihat dari peserta didik yang tidak malu untuk berjualan, dan menawarkan jualannya kepada orang lain, hal ini secara tidak langsung juga melatih interaksi sosial mereka. Mereka juga menjadi

disiplin, dan tertib, hal ini dapat dilihat dari budaya antri yang sangat baik pada saat pelaksanaan, seperti mendahulukan pembeli yang lebih dulu datang, membayar bergantian, dan membuang sampah pada tempatnya.

Hal lain yang muncul sebagai dampak kegiatan ini adalah timbulnya rasa kerjasama yang kuat, empati dan simpati sesama siswa. Terjalin kerja sama antara orang tua, siswa dan guru. Dimana orang tua membantu anak untuk menyiapkan produk yang akan mereka tawarkan. Selain itu muncul simpati dan kerjasama antara siswa, hal ini dapat dilihat ketika siswa turut membantu menawarkan produk kawannya yang belum laku terjual. Selain itu siswa juga bisa mempraktekan hitungan, dengan menghitung jumlah produk mereka, berapa yang laku terjual dan berapa keuntungan yang didapat.

3. Karyawisata

Menurut (Rachmadyanti & Wicaksono, 2017) karyawisata adalah suatu kegiatan dimana siswa diajak berkarya wisata atau mengunjungi tempat perbelanjaan, atau tempat- tempat produksi barang atau jasa. Sehingga mereka bisa melihat secara langsung proses produksi, dan transaksi jual beli pada ruang lingkup yang lebih luas dan mempunyai pengalaman baru yang menyenangkan. Di SDIT Al karima karya wisata dilaksanakan dengan membawa siswa ke pusat perbelanjaan seperti pasar, untuk menyaksikan langsung praktek jual beli.

4. Outing class

(Rahmawati & Nazarullail, 2020) *outing class* adalah kegiatan yang membawa peserta didik ke alam terbuka, dan menjadikan alam sebagai sumber pembelajaran. *Outing class* merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mengenalkan peserta didik terhadap lingkungan yang sesungguhnya, yaitu lingkungan masyarakat luas. Kegiatan outing class yang dilaksanakan adalah dengan mengajak peserta didik ke luar ruangan ke tempat yang di telah direncanakan untuk tujuan kegiatan pembelajaran maupun aktivitas lain yang bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan peserta didik.

Salah satu kegiatan *outing class* di SDIT Al Karima adalah siswa berjualan di GOR kota pontianak dengan membukan *stand* makanan. Mereka mendirikan stand khusus dan menawarkan produknya kepada pengunjung disana. Hal ini dilakukan agar siswa belajar untuk mengenal lingkungan jual beli yang lebih luas, bukan hanya di sekolah dan antar teman sekolahnya saja. Dan kegiatan ini untuk melatih interaksi siswa

dengan lingkungan sosial yang lebih luas dan melatih rasa percaya diri mereka. Kegiatan ini hanya diikuti oleh kelas tinggi yakni kelas lima dan enam.

5. Ekstrakurikuler *master chef*

Mengutip dari laman kemdikbud.go.id kegiatan ekstrakurikuler merupakan sarana dan wadah pengembangan potensi bagi peserta didik, dapat memberikan dampak positif dalam penguatan pendidikan karakter. Ekstrakurikuler *master chef* adalah sarana bagi siswa yang memiliki ketertarikan dalam dunia tata boga. Mereka difasilitasi alat dan bahan untuk mengkreasikan suatu makanan. Hal ini juga sebagai bentuk motivasi dan modal awal bagi siswa yang tertarik dalam usaha kuliner dan berkeinginan untuk mewujudkannya dimasa yang akan datang.

6. *Whastapp Group* “LAPAK AL KARIMA”

Whastapp merupakan salah satu dari berbagai jenis sosial media. Termasuk salah satu media sosial yang populer dan banyak digunakan oleh masyarakat. saat ini banyak yang menggunakan whatsapp untuk kepentingan bersosialisasi maupun sebagai penyampaian pesan baik oleh individu maupun kelompok.(Trisnani, 2017)

Setelah terjadi pandemi covid-19, seluruh program *Edupreunership* di SDIT Al Karima dihentikan sementara, karena mengikuti anjuran pemerintah agar tidak menyelenggarakan kegiatan di sekolah, menerapkan pembelajaran daring dan *Work From Home*. Akan tetapi sekolah berupaya agar kegiatan *edupreneruship* tidak terhenti sepenuhnya, dengan cara memanfaatkan media *chatting Whatsaap*. Sekolah menggunakan fitur grup obrolan sebagai alternatif *market place* bagi siswa yang diberi nama Lapak Al Karima. Yang menjadi anggota grup adalah seluruh warga sekolah termasuk orang tua siswa. Baik siswa ataupun wali murid yang menjual produk boleh saling menawarkannya di grup obrolan ini. Kepala sekolah mengatakan bahwa hal ini cukup membantu perekonomian wali murid dan siswa, dengan adanya grup ini baik siswa atau wali murid dapat dengan mudah memasarkan produknya.

7. Market place “LAPAK AL KARIMA”

Menurut Ahamdi dan Hermawan dalam (RM, 2018) Marketplace merupakan salah satu layanan e-commerce yang menjadi tempat bertemunya antara penjual dan pembeli secara online untuk melakukan transaksi jual beli. Lapak Al Karima adalah Aplikasi market place yang bisa diunduh di *playstore*. Wali murid, guru dan siswa boleh untuk membuat akun dan menawarkan produknya lewat aplikasi ini. Sampai saat ini Lapak Al Karima masih dalam proses pengembangan sehingga dapat memiliki performa yang lebih baik lagi dan mampu memberi pelayanan yang baik bagi pengguna.

Menurut kepala sekolah siswa sangat antusias mengikuti berbagai program ini, hal ini juga cukup berhasil untuk menguji mental siswa, dapat dilihat dari siswa yang tidak lagi malu – malu untuk berjualan, meskipun diluar sekolah. Siswa juga menjadi lebih kreatif dan inovatif hal ini dapat dilihat dari produk yang ditawarkan oleh siswa sangat beragam dan tidak mau menjual produk yang sama dengan siswa lainnya. Mereka berupaya untuk se kreatif mungkin menciptakan produknya sendiri.

Adapun sumber modal dari kegiatan wirausaha ini adalah dari siswa yang dikelola oleh sekolah. Pada tahun ajaran baru memang ada biaya khusus yang harus dibayarkan orang tua siswa untuk berbagai kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan siswa, termasuk salah satunya adalah kegiatan *edupreneurship* ini. Keuntungan dari program kegiatan wirausaha ini diterima oleh siswa, lalu dibagi untuk dibayarkan infak ke sekolah, ditabung dan dijadikan modal untuk kegiatan selanjutnya. Kepala sekolah juga menyebutkan bahwa sarana prasarana, dan lingkungan di sekolah cukup memadai dan mendukung untuk pelaksanaan program ini. Sekolah memanfaatkan halaman yang cukup luas untuk kegiatan seperti *market day*.

Sekolah tetap menjaga kebersihan dan ketertiban selama program kewirausahaan ini berlangsung. Terdapat SOP Khusus yang harus diikuti oleh seluruh siswa yang terlibat dalam kegiatan, utamanya menekankan agar tidak membuang sampah sembarangan. Hal menarik yang juga ditemukan adalah seluruh warga sekolah membudayakan ASSALAM yaitu singkatan dari “ada sampah langsung buang. Tidak boleh ada sampah berserak sedikitpun, siapapun yang melihat sampah bukan pada tempatnya maka berkewajiban membuang. Bahkan kepala sekolah menekankan kepada guru – guru agar tidak memulai pelajaran jika masih terdapat sampah berserakan.

Dalam melaksanakan *edupreneurship* ini terdapat beberapa kendala dan hambatan yang dihadapi. Menurut ustadzah Yuniar selaku koordinator program kewirausahaan, kendala dalam pelaksanaan program *edupreneurship* di SDIT Al Karima adalah edakuasi nilai – nilai kewirausahaan masih kurang optimal, karena hanya melalui mata pelajaran KWU saja dan itupun hanya diperuntukan bagi kelas lima. Beliau berharap suatu saat dapat memberikan bekal pengetahuan lebih tentang *enterpreneur* baik melalui pelatihan dan lain sebagainya. hambatan lainnya adalah belum terbentuk tim khusus untuk mengelola *market place* lapak Al Karima, sejauh ini masih dikelola oleh guru yang harus membagi waktunya untuk mengajar dan melayani pembeli. Namun kepala sekolah masih berupaya untuk mengelola dan mengembangkan lapak Al Karima menjadi lebih baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Revolusi industri 4.0 dimana masa ini ditandai dengan adanya konektivitas manusia. Pada era ini terjadi otomatisasi terhadap berbagai sistem. Era ini datang dengan berbagai peluang dan tantangan. Maka dari pendidikan diharapkan mampu menyiapkan peserta didik yang mampu bersaing, memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada, membaca peluang dan menghadapi tantangan dimasa yang akan datang.

Pendidikan kewirausahaan merupakan hal penting yang harus diketahui oleh peserta didik, memperkenalkannya sejak sedini mungkin dan bahkan harus diinternalisasikan kedalam kurikulum pembelajaran dengan menyesuaikan terhadap jenjang pendidikan yang sedang ditempuh. Hal ini perlu dilakukan agar peserta didik termotivasi dalam berwirausaha dan berperilaku mandiri.

internalisasi kewirausahaan pada satuan Pendidikan telah dirangkum oleh Kemendiknas beberapa tahapan. Yaitu, pengintegrasian pendidikan kewirausahaan ke dalam setiap mata pelajaran, pengintegrasian pendidikan kewirausahaan ke dalam bahan ajar, pendidikan kewirausahaan diintegrasikan dalam kegiatan ekstra kurikuler, penanaman jiwa wirausaha melalui budaya sekolah dan pengintegrasian edupreneurship melalui muatan lokal (MULOK). Adapun internalisasi nilai – nilai kewirausahaan yang ada di SDIT Al Karima sangat beragam. Mulai dari pengitegrasian secara langsung kedalam pembelajaran, kegiatan *market day*, ekstrakurikuler, *outing class enterpreneur*, dan pengelolaan *market place* Lapak Al Karima

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. 2021. Sejarah revolusi industri dari 1.0 sampai 4.0. *Artikel Mahasiswa Sistem Telekomunikasi*, 1(January), 2–3. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20215.24488>
- Budi P., D. 2018. Sejarah Revolusi Industri 1.0 Hingga 4.0. *Menara Ilmu Otomasi SV UGM*, January, 1. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.17436.51847>
- Kusnandar, A. 2019. Revolusi Industri 1.0 HINGGA 4.0. *Forkoms FEB UGM*, 305.
- Mashud, I., Dasar, S., Yakmi, I., & Tangerang, K. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN MEMBANGUN JIWA WIRAUSAHA SISWA MELALUI KEGIATAN JUAL BELI (Analisis Kegiatan Market Day Sekolah Dasar Islam YAKMI Kota Tangerang)*.
- Mulyani, E.2018. Internalisasi Pendidikan Kewirausahaan Dalam Pembelajaran Dan Penilaian. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 15(1), 13–19. <https://doi.org/10.21831/jep.v15i1.19766>
- Nurjaya, N., Sobarna, A., Affandi, A., Erlangga, H., & Sarwani, S.2020. *Manajemen edupreneurship dalam membentuk karakter bangsa*. 8(3), 198–206.
- Pelipa, E. D., & Manganingsih, A.2019. PENGARUH EDUPRENEURSHIP DAN PRAKTEK KERJA TERHADAP KEMAMPUAN LIFE SKILL MAHASISWA. *JURKAMI : Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 20–25. <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPE/article/view/422>
- Rachmadyanti, P., & Wicaksono, V. D. 2017. Pendidikan Kewirausahaan Bagi Anak Usia Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 419–437.
- Rahmawati, R. L., & Nazarullail, F.2020. Strategi Pembelajaran Outing Class Guna Meningkatkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 9–22. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v7i2.8839>
- RM, I. 2018. *Pengembangan Aplikasi MarRM*, I. (2018). *Pengembangan Aplikasi Marketplace Untuk Pemasaran Dan Transaksi Produk Roasting Warung Kopi.ketplace Untuk Pemasaran Dan Transaksi Produk Roasting Warung Kopi*.
- Sugiono. 2020. *METODE PENELITIAN KUALITATIF* (3rd ed.). Alfabeta.
- Sumarno, S., & Gimin, G. 2019. Analisis Konseptual Teoretik Pendidikan Kewirausahaan Sebagai Solusi Dampak Era Industri 4.0 Di Indonesia. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 13(2), 1. <https://doi.org/10.19184/jpe.v13i2.12557>

- Trisnani. 2017. PEMANFAATAN WHATSAPP SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI DAN WhatsApp Utilization As Media Communication and Satisfaction In Submission of Messages among People of the Community. *Jurnal Komunikasi Media Dan Informatika*, 6(3), 1–12.
- Xu, M., David, J. M., & Kim, S. H. 2018. The fourth industrial revolution: Opportunities and challenges. *International Journal of Financial Research*, 9(2), 90–95.
<https://doi.org/10.5430/ijfr.v9n2p90>
- Yusantika, F. D. 2021. *Penanaman Jiwa Entrepreneur Pada Siswa SD di Era Revolusi*. 2(1), 34–45.

MEDIA PEMBELAJARAN YANG DIGUNAKAN SAAT PANDEMI COVID-19 DI SMA KEMALA BHAYANGKARI KUBU RAYA

Dian Angraini

Pasca Sarjana Administrasi Pendidikan Universitas Tanjungpura
diananggraini652@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian mempunyai tujuan yaitu mengetahui media apa yang di gunakan di SMA Kemala Bhayangkari pada masa pandemi covid-19. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif, Jenis penelitiannya studi kasus. Data yang digunakan adalah wawancara mengenai media apa saja yang digunakan di SMA Kemala Bhayangkari pada masa pandemi covid-19. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu Observasi, Wawancara, dokumentasi, dan gabungan atau *triangulasi*. Saat pandemi covid-19 pemerintah sudah menetapkan peraturan pembelajaran dari rumah (pembelajaran jarak jauh). Pembelajaran jarak jauh sulit dilakukan karena beberapa sebab seperti masih rendahnya pengetahuan guru tentang teknologi, juga sarana prasarana kurang mendukung bagi guru maupun peserta didik. Maka dari itu, pada masa pandemi ini guru di SMA Kemala Bhayangkari tidak lagi menggunakan media pembelajaran seperti biasanya. Guru di SMA Kemala Bhayangkari diharuskan menggunakan media pembelajaran yang tepat dengan keadaan pandemi saat ini dengan memanfaatkan IPTEK pada pembelajaran, dari beberapa media, seperti media elektronik dan elearning. Media pembelajaran yang digunakan di SMA Kemala Bhayangkari pada masa pandemi adalah media pembelajaran online seperti whatsapp, Google Suite for Education, zoom meeting, google meet. Dan media pembelajaran offline.

Kata Kunci : Pandemi Covid-19, Media Pembelajaran

ABSTRACT

The purpose of this research is to find out what media is used at Kemala Bhayangkari High School during the Covid-19 pandemic. The approach used is qualitative, the type of research is a case study. The data used are interviews about what media are used at Kemala Bhayangkari High School during the covid-19 pandemic. Data collection techniques used are observation, interview, documentation, and combination or triangulation. During the COVID-19 pandemic, the government has set rules for learning from home (distance learning). Distance learning is difficult to do for several reasons, such as the teacher's low knowledge of technology, and the lack of supporting infrastructure for both teachers and students. Therefore, during this pandemic, teachers at SMA Kemala Bhayangkari no longer use learning media as usual. Teachers at SMA Kemala Bhayangkari are required to use appropriate learning media with the current pandemic situation by utilizing science and technology in learning, from several media, such as electronic media and e-learning. The learning media used at Kemala Bhayangkari High School during the pandemic were online learning media such as whatsapp, Google Suite for Education, zoom meetings, google meet. And offline learning media

Keywords: Covid-19 pandemic, learning media

PENDAHULUAN

Pada Maret 2020, Organisasi Kesehatan Dunia menyatakan Corona Virus Disease 2019 menjadi pandemic (yaitu, wabah penyakit yang menyebar di seluruh dunia). Penularan penyakit ini melalui saluran pernapasan. Virus ini diketahui menular, bahkan selama masa laten, artinya orang yang terinfeksi dapat menyebarkan virus melalui kontak dengan orang

lain sebelumnya memperhatikan gejala apa pun. Pandemi COVID-19 mempunyai pengaruh besar pada berbagai sector di masyarakat seperti ekonomi, politik, dan pendidikan.

Pendidikan adalah pimpinan yang diberikan secara sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (baik jasmani maupun rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan masyarakat (M. Ngilim Purwanto dalam Daryanto 2016:1). Proses pembelajaran disatuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik peserta didik (Yanti rosinda 2018:1) Namun saat pandemi covid-19 keadaan berlangsung tidak seperti biasa, terutama pada proses pembelajaran. Banyak hal yang harus di sesuaikan seperti proses belajar mengajar yang dilakukan akan berbeda seperti biasanya karena menurut peraturan pemerintah tidak memperbolehkan proses pembelajaran secara langsung, namun dengan cara belajar mandiri (dari rumah).

Pembelajaran dari rumah (pembelajaran jarak jauh) sangat sulit dilakukan. Karena masih rendahnya pengetahuan guru tentang teknologi, maupun sarana prasarana yang kurang mendukung terhadap pendidik dan siswa. Sehingga, pada masa pandemi ini guru di SMA Kemala Bhayangkari tidak bisa lagi menggunakan media pembelajaran seperti biasanya. Guru di SMA Kemala Bhayangkari diharuskan menggunakan media pembelajaran yang tepat dengan keadaan pandemi saat ini dengan memanfaatkan IPTEK pada pembelajaran, dari beberapa media, seperti media elektronik dan elearning. Elearning dilaksanakan dengan berbagai aplikasi media online, seperti zoom meeting dan google meet sehingga kegiatan belajar tetap terlaksana dengan baik.

Dari pemaparan tersebut, dapat diketahui judulnya adalah “Media Pembelajaran Yang Digunakan Saat Pandemi Covid-19 Di Sma Kemala Bhayangkari Kubu Raya”.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Sebagaimana di ungkapkan Sugiyono (2016:1) penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang ilmiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data yang dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Karena peneliti menguraikan kegiatan pengumpulan data secara langsung ke lapangan yaitu ke pada para guru di SMA Kemala Bhayangkari. Dalam penelitian ini guru-

guru di SMA Kemala Bhayangkari sebagai objek yang diteliti dan pelaku yang diamati adalah kepala sekolah maupaun para guru di SMA Kemala Bhayangkari Sungai Raya.

Jenis penelitiannya adalah studi kasus, yang merupakan penelitian mendalam tentang individu, satu kelompok, satu organisasi, satu program kegiatan dan sebagainya dalam waktu tertentu. Dimana peneliti mendeskripsikan media pembelajaran yang digunakan pada masa pandemic covid-19 di SMA Kemala Bhayangkari, pada objek penelitian dan menyelidiki keadaan yang sebenarnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pandemi COVID-19

Pandemi adalah wabah penyakit yang menjangar secara menyeluruh, seperti seluruh dunia. Pandemi secara luas menyebar dan menyebabkan banyak korban yang terjangkit, baik dari anak-anak hingga orang tua yang memiliki imun tubuh rendah.

WHO (World Health Organization atau Badan Kesehatan Dunia) secara resmi menjelaskan virus corona (COVID-19) merupakan pandemi pada tanggal 9 Maret 2020. Karena di WHO telah menjelaskan secara langsung terkait virus ini sehingga tidak dapat di pandnag sebelah mata dan merupakan kondisi yang sangat ditakuti tidak hanya di satu tempat saja. Namun pada dasarnya virus ini tidaklah terlalu berbahaya karena yang di rasakan penderita hanya berupa demam dan batuk dan dapat sembuh dalam waktu 14 hari jika melakukan olahraga rutin dan menjaga pola makan yang baik tetapi penyakit ini di pandang menakutkan karena penyebarannya yang sangat cepat dan meluas. Penyakit ini bisa juga menyebabkan kematian pada orang yang memiliki imun tubuh rendah atau telah memiliki penyakit bawaan lainya hal ini bisa terjadi pada orang yang sudah lanjut usia dan memiliki penyakit bawaan (jantung, hipertensi, diabetes dan sebagainya).

Pandemi COVID-19 mempunyai dampak besar bagi beberapa bidang terutama dibidang pendidikan. Walau demikian pendidik tetap melaksanakan proses pembelajaran seperti biasanya namun bedanya proses sekarang dilakukan secara daring. Pembelajaran yang dilakukan di rumah memiliki beberapa kukurangan dan kelebihan seperti akan terhindar dari penyakit karena tidak bertemu orang banyak namun pembelajaran akan dirasa kurang efektif.

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yakni *Medius* yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2013).

Menurut Ibrahim dkk dalam Sukma Perdana Prasetya (2015:6) “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam belajar agar tercapai tujuan pembelajaran tertentu.”

Menurut Miarso dalam Sukma Perdana Prasetya (2015:6) “media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri manusia.

Dapat disintesis media pembelajaran adalah segala alat bantu yang dapat digunakan pada proses belajar mengajar sehingga terlaksana dengan lancar dan menambah minat peserta didik.

Saat pandemi covid-19 proses belajar dapat dilakukan menggunakan berbagai alat seperti *computer* atau laptop dan handpone yang telah tersambung keinternet. Guru bisa melaksanakan kegiatan belajar bersama dengan grup yang telah ditentukan.

Media pembelajaran yang digunakan di SMA Kemala Bhayangkari saat pandemi covid-19 adalah :

1. Media Pembelajaran Online

Martin dan Briggs (1986) mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan si-pelajar. Ini bisa berupa perangkat keras, seperti *gadget*, komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat-perangkat keras itu. Media online bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja, dan jika pembelajaran sudah terjadi namun ada yang ketinggalan maka bisa diulang kembali.

Selama pembelajaran online pendidik dan siswa bisa berkomunikasi dan berinteraksi dimana pun selama itu masih dalam lingkup teknologi atau media social seperti Email, telegram, whatsapp dan sebagainya yang dapat berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif saat belajar jarak jauh baik antara siswa dengan guru maupun diseluruh dunia bisa dijangkau.

Beberapa media pembelajaran online yang dapat digunakan, yaitu :

- a) Whatsapp

Media Pembelajaran Online yang sering dan mudah penggunaannya ialah whatsapp. Walaupun aplikasi ini dapat diketahui fungsinya adalah untuk mengirim pesan, sehingga dapat di gunakan untuk membuat grup percakapan per kelas dan juga dapat melakukan video call secara bersama-sama antar guru dan siswanya.

Dalam grup belajar guru dapat mengirim informasi, soal, latihan, materi , video, foto, maupun file power point sehingga murid lebih gampang hanya perlu mendownload saja untuk mendapatkan materi pembelajaran.

b) Google Suite for Education

Google suite for education merupakan aplikasi yang didapat dari google. Fitur tersebut ialah classroom. Di dalam classroom mirip seperti whatsapp dimana guru bisa mengirim tugas, penilaian dalam bentuk tulisan (word) dan materi pembelajaran dalam bentuk video maupun power point. Namun classroom tidak bisa melakukan panggilan secara bersama atau dalam kelompok belajar.

c) Zoom

Zoom merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan secara gratis namun terlebih dahulu di download di playstore agar dapat menggunakannya. Di dalam zoom ini guru dapat melakukan panggilan dengan membuat room terlebih dahulu kemudian membagikan linknya kepada murid-murid agar bisa bergabung di dalam room. Jumlah daya tampung peserta zoom sebanyak 100 orang. Jika semua peserta sudah bergabung guru bisa menampilkan presentasi berupa power point maupun word dan murid menyimak proses pembelajaran tersebut sampai selesai. Jika murid ingin bertanya bisa melalui ruang chat maupun menghidupkan microphone yang sudah tersedia di perangkat yang digunakan masing-masing.

d) Google Meet

Google meet tidak berbeda jauh dari zoom, namun goole meet lebih mudah karena hanya perlu masuk ke link yang sudah di bagikan satu kali saja. Jumlah peserta yang dapat ditampung untuk saat ini bisa lebih dari 100 orang. Pada google meet peserta bisa membagikan file berupa word maupun power point untuk melakukan presentasi. Aplikasi ini bisa di gunakan pada perangkat laptop, computer maupun *gadget* asalkan terhubung ke internet.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada saat pandemi covid-19 untuk mencegah penyebaran virus hal yang paling tepat dilakukan pada bidang pendidikan terutama proses pembelajaran adalah menerapkan pembelajaran jarak jauh. Untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran maka guru harus

seperti memanfaatkan teknologi yang ada saat ini dan melakukan proses pembelajaran secara online agar siswa tetap menerima pembelajaran seperti biasa hanya berbeda tempatnya saja (sebelum pandemi dilakukan di sekolah setelah pandemi dilakukan di rumah). Di SMA Kemala Bhayangkari telah menerapkan beberapa media pembelajaran yang di gunakan pada masa pandemi covid-19 yaitu dengan menggunakan media pembelajaran secara online dan menggunakan berbagai aplikasi media online, seperti whatsapp, Google Suite for Education, zoom meeting, google meet supaya pembelajaran tetap berjalan dan terlaksanakan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT. Raja Grafindo

Daryanto .2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Gava Media

Prasetya, S, P. 2015. *Media Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta. Ombak

Rosinda, Y. 2018. *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Penerapan Dalam Proses Pembelajaran Dikelas)*. Deepublish (CV BUDI UTAMA).

ADAPTASI KEBIASAAN BARU GURU SEKOLAH MENENGAH PERTAMA PADA MASA PANDEMI COVID-19

Kusnengsih

Magister Administrasi Pendidikan FKIP Untan Pontianak
kusnengsihyudi@gmail.com

ABSTRAK

Adaptasi kebiasaan baru merupakan suatu kegiatan atau usaha manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari yang berbeda dengan sebelumnya. Adaptasi dilakukan oleh setiap jenjang pendidikan agar tetap bermanfaat dalam memberikan pelayanan pendidikan khususnya mengelola kegiatan belajar mengajar dalam masa Pandemi Covid-19. Guru diwajibkan mampu untuk beradaptasi dengan kebiasaan baru dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media yang berbeda dari sebelumnya. Pembahasan ini bertujuan mengetahui bagaimana bentuk cara belajar pada adaptasi kebiasaan baru guru masa pandemi Covid-19, sehingga guru bisa menjalin hubungan yang aktif dengan peserta didik dan tidak mendapatkan masalah dalam menyesuaikan diri dengan kebiasaan baru tersebut.

Kata kunci: adaptasi, kebiasaan baru, guru

ABSTRACT

A new habit adaptation is an action or behavior that humans do to perform their daily patterns, a work pattern or a new lifestyle that are different from before. The adaptation has been done from the education unit to maintain productivity doing educational services especially during this Covid-19 pandemic. Teachers are demanded to adapt with this new habit in the learning process. The implementation of online learning requires teachers to adjust their teaching method. Teachers who were previously familiar with the learning model that brought them together with their students, now have to do it through media. This discussion aims to find out what is the form of the method on the adaption of teachers' new habits during the Covid-19 pandemic, so that teachers can interact actively with their environment without having difficulty to adapt

Keywords : adaptation, new habit, teacher

PENDAHULUAN

Kehidupan sosial masyarakat banyak berubah pada masa pandemi Covid-19. Bentuk kebiasaan dan perilaku baru manusia pada dasarnya adalah menjaga produktivitas ditengah pandemi Covid-19. Kebiasaan baru dan perilaku baru itu berupa kebiasaan harian yang berbeda dari kebiasaan harian sebelumnya.

Sebelum pandemi Covid -19, kebiasaan yang sering dilakukan bersalaman, mencium tangan, berkerumun, dan jarang mencuci tangan, harus dihindari karena dapat meningkatkan resiko penularan Covid-19. Penyesuaian diri harus mutlak dilakukan setiap individu dalam kondisi masa pandemi dan berupaya untuk hidup aman dan nyaman serta kebiasaan tersebut bisa berlangsung secara terus menerus.

Adaptasi diartikan sebagai suatu kemampuan dari individu dalam penyesuaian diri terhadap kondisi lingkungan di sekitarnya. Adaptasi kebiasaan baru merupakan suatu kegiatan atau usaha manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari yang berbeda dengan sebelumnya

Adaptasi kebiasaan baru juga harus dilaksanakan dalam bidang pendidikan. Proses pembelajaran tetap berlanjut walau tidak dilakukan tatap muka langsung antara peserta didik dan guru di sekolah. Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 mengisyaratkan semakin berkembangnya penularan Covid-19 maka dihimbau untuk melaksanakan proses pembelajaran dari rumah melalui model pembelajaran daring (Kemdikbud, 2020).

Surat edaran tersebut menegaskan bahwa kegiatan belajar mengajar selama masa pandemi Covid-19 harus mengalami perubahan dari pembelajaran tatap muka langsung ke model pembelajaran daring. Menurut Moore, Dickson-Deane & Galyen (dalam Sadikin & Hamidah, 2020) pembelajaran daring diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan akses internet dalam kegiatan proses belajar mengajar sehingga tercapai kompetensi yang diinginkan.

Pemberlakuan pembelajaran daring mewajibkan guru mengubah kebiasaan lama dalam kegiatan belajar mengajar, dimana guru dan siswa bertatap muka langsung dalam proses pembelajaran di sekolah kini harus melalui media. Media yang digunakan untuk melakukan pembelajaran daring disebut media daring. Adaptasi baru ini harus dilakukan di setiap jenjang pendidikan agar tetap produktif melaksanakan pelayanan pendidikan khususnya tetap aktif mengelola proses pembelajaran walaupun dalam kondisi Pandemi

Covid-19. Semua unsur pendidikan terutama guru bisa beradaptasi/menyesuaikan kebiasaan baru dalam proses pembelajarannya di satuan pendidikannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebiasaan Baru

Menurut James Clear (2018, h.6) kebiasaan adalah rutinitas atau perilaku yang dijalankan secara teratur dan secara otomatis. Perubahan-perubahan yang terlihat sederhana dan remeh pada awalnya, jika manusia menjalaninya bertahun-tahun maka hasil perubahan itu akan sangat menakjubkan. Selanjutnya Stephen R Covey (2005, h.31) menyatakan perubahan tingkah laku dan sikap harus dimulai dari aktivitas atau kegiatan yang kecil-kecil dan sedikit demi sedikit.

Kebiasaan adalah serangkaian tingkah laku seseorang yang melakukan pengulangan untuk hal yang sama dan berlangsung tanpa proses berfikir lagi (Siagian, 2012). Terdapat 6 (enam) tahapan terbentuknya kebiasaan yaitu berfikir, perekaman, pengulangan, penyimpanan, pengulangan dan kebiasaan (Siagian, 2012). Pada tahapan berfikir, seseorang berpikir tentang sesuatu hal, kemudian memberi perhatian dan berkonsentrasi. Selanjutnya, tahap perekaman adalah otak akan merekam setelah seseorang berpikir tentang sesuatu hal. Dalam tahapan pengulangan, seorang akan melakukan pola tingkah laku untuk mengulang perilaku yang serupa dengan rasa yang sama. Setelah melakukan pengulangan, seseorang akan menyimpannya dalam otak dan menghadirkan kembali jika menghadapi kondisi yang sama. Terakhir adalah tahapan pengulangan, seseorang secara tidak disadarinya selalu mengulang kembali perilaku yang tersimpan di dalam alam bawah sadarnya.

Selanjutnya pada masa pandemi Covid-19 guru harus beradaptasi dengan lingkungan sosialnya terutama di lingkungan sekolah antara lain :

1. selalu menggunakan masker .
2. melakukan pengecekan suhu tubuh . Jika suhu tubuh di atas 37,3 oC maka guru dianjurkan untuk beristirahat di rumah.
3. sering mencuci tangan atau selalu menggunakan hand sanitizer.
4. menutup hidung dan mulut dengan tisu jika batuk dan segera membuang tisu ke tempat sampah.
5. selalu menjaga jarak dengan orang lain minimal 1 – 2 meter Perilaku guru ini dianggap sebagai akibat tuntutan untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Kebiasaan baru ini sangat penting bagi terciptanya kesehatan guru di masa Pandemi Covid-19.

Adaptasi Guru

Adaptasi diartikan sebagai kekuatan individu untuk menghadapi tuntutan-tuntutan dari diri dan lingkungan sekitarnya sehingga terjadi keseimbangan antara pemenuhan kebutuhan dengan harapan. Adaptasi diartikan juga sebagai suatu kemampuan individu untuk menyesuaikan atau membiasakan diri dengan lingkungan sekitarnya

Adaptasi dilakukan agar antar individu dan lingkungannya terjadi keharmonisan dan keseimbangan, sehingga tercapai rasa aman dan nyaman dalam hidup individu. Guru yang bisa menyesuaikan diri terhadap perubahan akan berpengaruh besar terhadap proses kegiatan belajar mengajar sehingga tercapainya keberhasilan yang diharapkan. Guru akan mampu mengatasi kesulitan –kesulitan yang ditemukan proses pembelajarannya.

Adaptasi Kebiasaan Baru Guru

Dalam dunia pendidikan penerapan konsep adaptasi kebiasaan baru diantaranya dilaksanakannya pembelajaran jarak jauh . Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan pendidikan jarak jauh merupakan pendidikan yang tidak mempertemukan antara pendidik dan peserta didik dan menggunakan berbagai sumber belajar dalam proses pembelajarannya, yang sarannya melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lainnya.

Soekartawi (2006) memaparkan pernyataan undang-undang tersebut dengan memberikan ciri -ciri dari pendidikan jarak jauh sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran antara peserta didik dan guru tidak bertatap muka langsung, karena dipisahkan oleh tempat, jarak dan waktu atau kombinasi diantara ketiganya.
2. Selama proses pembelajaran berlangsung komunikasi antara peserta didik dan guru dibantu dengan media pembelajaran berupa media cetak(modul) atau media elektronik (telepon, gawai, televisis, radio, video, komputer
3. Adanya jasa pelayanan yang disediakan untuk peserta didik maupun untuk guru, misalnya *resource learning center* atau pusat sumber belajar, bahan ajar, infrastruktur pembelajaran. Dengan demikian dalam proses pembelajaran peserta didik dan guru tidak harus mengusahakan sendiri sarana dan prasarana yang diperlukan
4. Komunikasi satu maupun dua arah dapat dilakukan antara peserta didik dan guru. Contoh komunikasi dua arah : *teleconferencing, videoconferencing, emoderating.*
5. Proses belajar-mengajar di pembelajaran jarak jauh masih diperbolehkan dengan melakukan pertemuan tatap muka (tutorial), walaupun itu bukan suatu keharusan (Suryadi, 2020)

Menurut Holmberg (2008), ciri pembelajaran jarak jauh adalah guru/instruktur dan peserta didik tidak bertatap muka langsung dan adanya penggunaan media sebagai alat dan sarana untuk mempertemukannya. Selanjutnya disebutkan bahwa pembelajaran jarak jauh memerlukan perencanaan, pengorganisasian, pemantauan serta penyediaan proses bimbingan pengajaran dalam bentuk langsung maupun simulasi. (Suryadi, 2020)

Proses belajar mengajar pada masa pandemi Covid-19 memerlukan adaptasi dan inovasi. Tuntutan inisiatif di lingkungan sekolah pada saat adaptasi baru sangat besar. Guru dituntut untuk beradaptasi dalam proses pembelajaran jarak jauh.

Pada Pembelajaran Jarak Jauh berbagai persoalan akan dihadapi. Pelaksanaan proses pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk mentransfer ilmu pengetahuan tetapi penanaman nilai-nilai atau rasa dan melatih keterampilan siswa. Banyak hal yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran daring agar implementasi daring dapat efektif sama dengan pembelajaran tatap muka langsung.

Pembelajaran daring guru dituntut bisa melakukan kebiasaan baru pada bentuk atau cara dalam proses belajar mengajar. Pada masa pandemi Covid -19 guru tidak bisa berhadapan langsung dengan siswanya sehingga dalam proses pembelajaran harus menggunakan media daring agar bisa mempertemukannya. Media daring merupakan media yang menggunakan akses internet memuat teks, foto, video dan suara sebagai sarana komunikasi.

Pemanfaatan media daring dalam melaksanakan pembelajaran daring membutuhkan ketrampilan. Sebagian besar guru masih asing menggunakan media tersebut. Guru dituntut mampu memanfaatkan gawainya dalam proses belajar mengajar sehingga guru mampu beradaptasi dengan kebiasaan baru.

Selanjutnya Soekanto (2009) menyatakan adanya batasan dari adaptasi, yakni :

1. Di lingkungan sekitarnya halangan- halangan dapat diatasi
2. Penyesuaian diri terhadap aturan-aturan.
3. Penyesuaian diri terhadap proses perubahan
4. Penyesuaian terhadap kondisi yang diciptakan
5. Pemanfaatan sumber-sumber lingkungan dan istem.

Ada aturan-aturan dalam penyesuaian diri terhadap lingkungan dalam proses adaptasi Gunarsa & Gunarsa (2004 : 95) menyatakan penyesuaian diri adalah unsur yang sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia. Harus terjadi keseimbangan dan tidak ada tekanan dalam kehidupan dalam penyesuaian diri tersebut.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring selama pandemi Covid-19, , ada beberapa langkah yang ditempuh guru , yakni:

1. proses belajar mengajar dilakukan dengan video call, googele meet atau zoom.
2. memberikan materi pembelajaran yang ringkas, sederhana dan mudah dipahami Siswa
3. mengirim materi dalam bentuk video yang ringan untuk menghemat kuota;
4. memilih materi dalam video berdasarkan kriteria bahasa yang mudah dipahami
5. memberikan materi sebelum penugasan;
6. memberikan soal yang bervariasi pada peserta didik
7. tugas yang diberikan harus disertakan langkah kerjanya
8. tugas yang diberikan sesuai dengan jadwal pelajaran
9. selalu memberitahu peserta didik jika ada tugas yang diberikan
10. tidak memberi tugas yang berlebihan kepada peserta didik

Model pembelajaran daring menjadi kebiasaan baru guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses kegiataanya. Siswa belajar lebih mandiri, jangkauan belajar lebih luas dan pembelajaran lebih efektif dan efisien merupakan kelebihan dari pembelajaran daring. Sedangkan kelemahan diantaranya akses internet harus lancar dan fasilitas yang dimiliki siswa harus ada serta sarana dan prasarana harus mendukung. Sedangkan setiap wilayah memiliki akses internet yang berbeda dan kemampuan setiap siswa juga tidak sama akan mempersulit diterapkannya pembelajaran daring.

Manfaat yang dirasakan guru dari pemebelajaran daring adalah meningkatnya kemampuan dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajarannya. Dalam masa pandemi Covid-19 adaptasi kebiasaan baru ini membantu guru untuk lebih meningkatkan pemahaman dan menggunakan media internet seperti *google* dan *youtube*.

Proses adaptasi tidak lepas dari kendala yang disebabkan minimnya waktu bagi guru untuk mempelajari apa yang dimaksud dengan pembelajaran daring, tetapi kendala tersebut dapat diatasi dengan baik jika ada bantuan dari berbagai pihak dan motivasi dari guru itu sendiri untuk terus belajar memahami pembelajaran daring.

KESIMPULAN DAN SARAN

Unsur pendidikan terutama guru harus beradaptasi dengan keadaan dan situasi baru dengan cara mematuhi aturan yang telah dibuat pemerintah. Adaptasi ini dimaknai sebagai cara pandang dan perilaku yang baru yang pada akhirnya akan menjadi budaya baru. Aspek yang paling penting pada kebiasaan baru tersebut adalah berbagai bentuk penyesuaian.

Adaptasi guru merupakan suatu reaksi perubahan dalam diri pada guru, agar guru bisa mempelajari dan melaksanakan aktivitas baru dan perubahan ini sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Guru harus menyesuaikan diri dengan keadaan dan situasi baru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Clear, J. (2018). *Atomic Habits, Perubahan Kecil yang Memberikan Hasil Luar Biasa* ,
Diterjemahkan oleh Alex Tri Kantjono Widodo. Jakarta : PT Gramedia
- Covey, S.R. (2005). *The 8th Habit, Melampaui Efektivitas, Menggapai Keagungan*,
Diterjemahkan oleh Wandu S. Brata dan Zein Isa. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Gunarsa, S. (2004). *Psikologi Praktis Anak, Remaja dan Keluarga*, Cetakan. 7.
Jakarta : PT. Gunung Mulia
- Kementrian Pendidikan dan kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2020). *Sura Edaran Mendikbud No 4 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid- 1 9)*. Jakarta: Kemendikbud.
Diunduh dari <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/>
- Sadikin, A. & Hamidah, A.(2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19.
Diunduh di <https://online-journal.unja.ac.id/biodik/article/view/9759>
- Siagian. S. (2012). *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta: Bumi Aksara
- Sofyana, L., & Rozaq, A.,(2019) *Pembelajaran daring Kombinasi berbasis Whatsapp pada Kelas karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun*. Diunduh di <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/janapati/article/view/17204>
- Suryadi, A. (2020). *Pendidikan Jarak Jauh* (online)
<http://asip.madrasah.id/2020/07/pendidikan-berjarak.html>, diakses 1 Maret 2021

PENGGUNAAN BUKU ELEKTRONIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS VI SEKOLAH DASAR

Toyib Bikoir*

Magister Teknologi Pendidikan FKIP Untan Pontianak
f2151201006@student.untan.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan buku elektronik untuk meningkatkan prestasi hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik kelas VI Sekolah Dasar. Metode menggunakan dua tindakan yaitu: siklus 1 sebagai tindakan awal untuk mengukur hasil belajar, siklus 2 sebagai tindakan perbaikan hasil belajar pembelajaran Tematik Kelas VI Sekolah Dasar. Subyeknya ialah siswa kelas 6 SDN. 3 Sukamaju. Media yang digunakan berbentuk buku elektronik atau buku digital yang dapat digunakan melalui komputer, laptop, dan HP android sebagai bahan ajar. Pembelajaran Tematik menyajikan materi dalam bentuk Tema yang termuat beberapa mata pelajaran (mata pelajaran Bahasa Indonesia, PKN, IPA, IPS, dan SBDP). Hasil penelitian ini menyatakan bahwa buku elektronik mempunyai pengaruh baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada siklus 1 sebesar 60% (kategori cukup baik), kemudian pada tindakan siklus 2 meningkat menjadi 85 % (kategori baik). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 25% pada pembelajaran Tematik kelas VI Sekolah Dasar.

Kata kunci: Buku elektronik, pembelajaran tematik, hasil belajar

ABSTRACT

This study aims to measure the effectiveness of the use of electronic books to improve student achievement in thematic learning of grade VI Elementary School. The method uses two actions, namely: cycle 1 as an initial action to measure learning outcomes, cycle 2 as an action to improve learning outcomes for Class VI Elementary School Thematic learning. The subjects are 6th grade students of SDN. 3 Sukamaju. The media used are in the form of electronic books or digital books that can be used through computers, laptops, and Android phones as teaching materials. Thematic Learning presents material in the form of themes that contain several subjects (Indonesian subjects, PKN, IPA, IPS, and SBDP). The results of this study indicate that electronic books have a good influence on improving student learning outcomes in cycle 1 by 60% (good enough category), then in cycle 2 it increases to 85% (good category). This shows an increase in student learning outcomes by 25% in the Thematic learning of class VI Elementary School.

Keywords: E-books, thematic learning, learning outcomes

PENDAHULUAN

Upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang maksimal, perlu memperhatikan strategi dan metode dalam proses pengajaran. Guru perlu merancang rencana pengajaran dengan baik. Guru harus menentukan strategi dan metode pengajaran yang sesuai dengan karakter siswa dan kondisi lingkungan belajar serta sarana pendukung untuk keberhasilan dan ketercapaian hasil belajar siswa yang maksimal. Pada Kurikulum KTSP 2013, pembelajaran disajikan dalam bentuk tematik yang termuat beberapa mata pelajaran di dalam pembelajaran yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia, PKN, IPA, IPS, dan SBDP. Dalam proses pembelajaran tematik ditekankan sistem pembelajaran yang berorientasi kepada siswa yang diharapkan lebih aktif dalam tindakan pembelajaran di kelas, sehingga dibutuhkan kreatifitas guru dalam merancang proses pembelajaran yang menumbuhkan semangat dan keaktifan siswa yang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian tindakan kelas ini yang dilakukan pada proses pembelajaran siswa kelas VI di Sekolah Dasar negeri 3 Sukamaju kecamatan Teluk Batang, Kabupaten Kayong Utara, masih ditemukan beberapa guru yang masih menggunakan metode ceramah dan penugasan saja, sehingga hasil belajar siswa masih belum mendapatkan hasil yang maksimal. Guru masih menggunakan buku teks pelajaran sebagai sumber dan bahan ajar, guru kelas VI masih belum menggunakan bahan ajar yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa di ruang kelas. Siswa tidak termotivasi dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran tematik. Siswa masih belum aktif dalam tanya jawab, baik tanya jawab terhadap guru maupun tanya jawab sesama siswa. Siswa masih kurang percaya diri dan masih malu dan takut untuk tanya jawab.

Di dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti melakukan observasi dengan melakukan wawancara kepada guru kelas VI dan beberapa siswa kelas VI di Sekolah Dasar Negeri 3 Sukamaju Kecamatan Teluk Batang Kabupaten Kayong Utara yang berkaitan dengan penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran tematik. Dari hasil wawancara terkait penggunaan bahan ajar yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran tematik, dapat disimpulkan bahwa kebiasaan guru dalam menggunakan metode dan bahan ajar masih kurang kreatif, karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan guru hanya menggunakan buku teks pelajaran saja sebagai bahan ajar, guru masih belum menggunakan bahan ajar yang inovatif dan menarik dalam proses pembelajaran tematik. Sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung, siswa pasif dalam menerima penyampaian materi oleh guru, siswa hanya melaksanakan perintah guru untuk

mendengarkan penjelasan materi, kemudian siswa hanya mengerjakan tugas atau latihan soal yang ada di dalam buku teks pelajaran tematik. Guru kelas VI belum banyak menggunakan bahan ajar dan media yang tepat dalam pembelajaran tematik, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang masih rendah.

Dilihat dari keadaan dan permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran tematik di kelas VI Sekolah Dasar Negeri 3 Sukamaju Kecamatan Teluk Batang, Kabupaten Kayong Utara. Diperlukan sebuah upaya guru untuk merancang proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan buku elektronik sebagai bahan ajar pada pembelajaran tematik kelas VI Sekolah Dasar dianggap mampu menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran tematik. Bahan ajar buku elektronik dalam pembelajaran tematik mampu menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, siswa lebih aktif tanya jawab baik tanya jawab terhadap guru maupun tanyajawab sesama teman belajar di kelas. Bahan ajar buku elektronik menjadi media yang inovatif dan menarik dalam pengajaran guru di kelas dengan metode saintifik yang diterapkan dalam kurikulum KTSP 2013.

Dalam kurikulum KTSP 2013, pembelajaran di sekolah menekankan pada aspek karakteristik siswa, yakni karakteristik kompetensi religius, sosial, pengetahuan, dan keterampilan serta menekankan terhadap minat serta bakat siswa. Materi yang diajarkan dalam kurikulum KTSP 2013 ialah tematik terpadu dari beberapa mata pelajaran. Sekolah menerapkan kurikulum KTSP 2013 untuk mewukudkan tujuan pendidikan yang dilaksanakan. Kurikulum KTSP 2013 dilaksanakan pada tahun ajaran 2013/2014 yang merupakan pengganti dari kurikulum KTSP 2006. Di dalam kurikulum KTSP 2013, pembelajaran berpusat kepada siswa, dimana siswa harus lebih aktif dalam menggali informasi terkait materi tematik yang dipelajari, dan guru berperansebagai motifator serta fasilitator dalam memberikan arahan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pembalajaran tematik merupakan pembelajaran yang dikaitkan dengan beberapa mata pelajaran yang disajikan dalam bentuk tema, sehingga dapat memberikan keahlian kepada pelajar (Hakim, 2019;89). Keterpaduan berdasarkan tema ini menurut Hartono (dalam lawe, 2019;5) ialah pembelajaran dengan mengaitkan permasalahan satu dengan permasalahan lainnya, sehingga tumbuhlah kesatuan pengalaman yang merupakan kesatuan bagian-bagian dengan keseluruhannya. Penyatuan materi dalam pembelajaran diinginkan dapat melahirkan pengertian komperhensif pada diri siswa dan lingkungan tempat tinggalnya.

Pembelajaran tematik terpadu ialah gabungan dari beberapa mata peajaran dalam sebuah materi dalam bentuk tema yang disampaikan dalam jangka waktu satu bulan untuk

setiap tema. Kemudian tema akan dibagi menjadi empat sub tema, yang artinya dalam satu sub tema akan dilakukan pembelajaran dalam waktu satu minggu atau enam pembelajaran. Menurut Trianto (2013: 2017) pembelajaran tematik terpadu ialah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam setiap pembahasannya tema itu ditinjau dari beberapa mata pelajaran. Selanjutnya Majid (2014:80) mengemukakan, “pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa muatan pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik”. Pembelajaran tematik terpadu menekankan belajar dengan pemahaman siswa untuk memilah sendiri materi setiap mata pelajaran. Sehingga diperlukan kreatifitas guru dalam proses pengajaran untuk menyatukan antara materi, teori dan praktik serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna terhadap siswa. Dengan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan serta media yang menarik dapat berdampak terhadap hasil belajar siswa yang lebih baik.

Menurut (Heriani & Wahyudib, 2018), Guru merupakan suatu profesi yang mengharapkan mampu mengembangkan keprofesionalitas diri untuk berinovasi sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagai seorang guru harus mempunyai kemampuan dalam menguasai materi, memiliki wawasan dan pengetahuan, kemampuan dalam mnggunakan teknologi, apalagi di era serba digitalisasi, kemajuan teknologi sudah semakin canggih. Jadi sebagai guru, diharapkan memiliki kompetensi dalam mengembang keprofesionalitasnya dan komptensi dalam memanfaatkan teknologi untuk merancang serta mengembangkan media pembelajaran (Yanuarti & Rusman, 2018). Media pembelajaran berbasis teknologi akan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan baik.

Dengan media pembelajaran yaang dikemas dengan menarik, maka akan mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa serta akan meningkatkan minat seseorang untuk mempelajarinya (Dwijayani, 2019; Nazmi, 2017). Minat seseorang dalam mempelajari materi yang sedang disampaikan itu akan berakibat terhadap peningkatan hasil belajarnya. Sebaliknya, apabila materi pembelajaran disajikan dengan tidak menarik akan berdampak terhadap minat siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal. Oleh sebab itu, materi yang disampaikan harus dirancang semenarik mungkin, mudah dipahami dan mudah untuk dibaca. Dengan penyampaian materi yang menarik, materi yang sulitpun akan meneaik perhatian siswa untuk mempelajarinya dan tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran di kelas. Jadi, diharapkan guru tidak hanya menggunakan buku teks pelajaran sebagai bahan ajar tetapi bisa dipadukan dengan media pembelajaran yang menarik, buku

elektronik atau modul elektronik salah satu media untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Menurut Widodo & Jasmani(2010), modul yang baik adalah modul yang mempunyai karakteristik yaitu *self intruction, self contained, stand alone, adptif, and user friendly*. Pada awalnya modul dibuat dalam bentuk modul cetak, akan tetapi dengan perkembangan ilmu dan teknologi, saat ini modul dikembangkan dalam bentuk modul elektronik atau e-modul. Modul elektronik adalah modul didalamnya terdapat teks materi, gambar, grafik, animasi, dan audio visual serta video yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun untuk media pembelajaran. Dengan adanya modul elektronik siswa akan lebih tertarik dan mudah dalam memahami materi dengan baik karena pembelajaran yang lakukan bukan hanya membaca saja tetapi dengan sambil menonton video pembelajaran.

E-modul menjadi sumber dan bahan ajar yang menarik untuk siswa, sehingga mampu untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa (Imanasari & Sunaryantiningsih, 2017). E-modul menyediakan solusi kognitif yang mencakup empat aspek yaitu: Konteks ilmiah, proses, konten, dan sikap (Raharjoet al., 2017). Upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran secara baik, guru harus menumbuhkan interaksi pembelajaran yang menyenangkan, hal ini menggabungkan prinsip pendidikan dan hiburan, dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Penelitian ini searah dengan penelitian yang dilakukan oleh Imanasari & Sunaryantiningsih, (2017) menyatakan hasil belajar mahasiswa yang menggunakan e-modul interaktif dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata sebesar 82,22. Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan Ricu Sidiq & Najuah, (2020) menyatakan bahwa e-modul dapat menumbuhkan, membangkitkan minat mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan proses pembelajaran lebih efektif, efisien sehingga terjadi peningkatan kualitas pembelajaran.

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengukur efektivitas penggunaan buku elektronik sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik yang dilakukan pada siswa kelas VI di Sekolah Dasar Negeri 3 Sukamaju Kecamatan Teluk Batang, Kabupaten Kayong Utara. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang sudah ada adalah penggunaan buku elektronik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajarn tematik kelas VI Sekolah Dasar Negeri 3 Sukamaju Kecamatan Teluk Batang Kabupaten Kayong Utara.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini dilakukan pada bulan februari sampai bulan maret tahun 2021, pada semester ganjil Tahun Ajaran 2020/2021. Tempat dan lokasi penelitian ini dilakukan di kelas VI Sekolah Dasar Negeri 3 Sukamaju Kecamatan Teluk Batang, Kabupaten Kayong Utara. Dalam penelitian tindakan kelas ini, proses pengumpulan informasi dan data menggunakan informasi yang diambil dari berbagai sumber data melalui wawancara terhadap guru dan siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 3 Sukamaju Kecamatan Teluk Batang Kabupaten Kayong Utara berkaitan dengan metode guru dalam mengajar, media yang digunakan guru, dan prestasi hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

Subjek penelitian ini ialah siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 3 Sukamaju Kecamatan Teluk Batang, Kabupaten Kayong Utara. Obyek penelitian ini ialah buku elektronik sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 7 tentang kepemimpinan. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 8 februari sampai 6 maret tahun 2021. Dalam penelitian ini tindakan yang diterapkan berupa penggunaan buku elektronik dalam pembelajaran sesuai dengan metode penelitian yang dikembangkan oleh Kemis dan Mc Taggart yang menyatakan prosedur penelitian tindakan kelas dilakukan dalam bentuk siklus. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan meliputi tiga tahapan yaitu: tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan dan observasi, tahapan refleksi.

Pada tahapan perencanaan, langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah menyiapkan silabus pengajaran, menyusun RPP pada tindakan siklus 1 dan siklus 2, menetapkan Kompetensi Dasar dan indikator pembelajaran serta tujuan pembelajaran, memilih dan menyiapkan buku elektronik sebagai media dan bahan ajar, menyiapkan soal sebagai evaluasi dan lembar kerja siswa, menyusun alat evaluasi yaitu LKS dan format penilaian.

Pada tahap pelaksanaan dan observasi, peneliti melakukan kegiatan proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Pada kegiatan ini, peneliti melakukan observasi efektifitas buku elektronik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pelaksanaan pembelajaran berpedoman pada RPP yang telah dibuat dengan penggunaan buku elektronik sebagai media dan bahan ajar dengan metode pembelajaran saintifik. Pada tahap ini peneliti melakukan proses pembelajaran dengan langkah-langkah: (a) kegiatan pendahuluan: salam pembukaan, berdoa, guru mengabsensi kehadiran siswa, guru menyampaikan tema dan indikator yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. (b) kegiatan inti : guru

menggunakan buku elektronik sebagai media dan bahan ajar yang digunakan melalui komputer maupun laptop, guru memberi arahan terhadap siswa dalam penggunaan buku elektronik di komputer atau laptop siswa, guru memberikan kesempatan siswa untuk mengamati dan menalar serta tanya jawab tentang materi yang ada di dalam buku elektronik, guru mengarahkan siswa untuk berdiskusi, guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi siswa, guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. (c) kegiatan penutup: guru memberikan LKS sebagai alat evaluasi yang dikerjakan oleh siswa secara individu terhadap materi yang telah dipelajari. Kemudian guru menganalisis hasil tes dan dijadikan alat ukur sebagai acuan terkait berhasil tidaknya pelaksanaan pada tindakan siklus pertama dan siklus selanjutnya.

Pada tahap refleksi ini peneliti atau guru menganalisis dan mengevaluasi hasil belajar. Hal ini bertujuan untuk menentukan keunggulan dan kelemahan dalam proses pembelajaran dan hasil belajar yang telah dicapai siswa. Refleksi dilaksanakan guna mengetahui dan mengukur tingkat pemahaman siswa dan hasil belajar yang telah dicapai dalam proses pembelajaran pada tindakan siklus 1 dan dijadikan referensi pada pelaksanaan tindakan siklus berikutnya.

Metode dalam pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode wawancara, dan metode tes secara tertulis. Penelitian yang dilakukan di kelas bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan buku elektronik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Tes dilakukan dan dikerjakan oleh siswa secara individu pada materi tema kepemimpinan. Metode analisis data digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian yang meliputi proses menyeleksi data, penyederhanaan, memusatkan, dan mengelompokkan data secara runtut, rasional, untuk mengumpulkan bahan-bahan dalam menyusun jawaban terhadap tujuan penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini ialah analisis deskriptif kuantitatif, karena data yang dikumpulkan dalam bentuk angka.

Dalam penelitian ini bisa dikatakan berhasil jika hasil belajar siswa dalam satu kelas dengan nilai rata-rata 70% dari 20 siswa kelas VI dan telah tuntas atau telah melampaui KKM kelas yang telah ditentukan dengan nilai minimum 70 sebagai KKM yang telah ditetapkan oleh guru dan kepala sekolah SDN 3 Sukamaju Kecamatan Teluk Batang Kabupaten Kayong Utara tahun pelajaran 2020/2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data tentang hasil belajar siswa yang dilakukan pada tindakan siklus 1 diperoleh nilai siswa rata-rata kelas sebesar 70 dan presentasi kelas 60% dari 20 siswa

kelas VI SDN 3 Sukamaju kecamatan Teluk Batang, Kabupaten Kayong Utara. Dengan ketuntasan klasikal sebesar 60% dengan kriteria penggolongan hasil belajar dalam kategori cukup baik. Penelitian ini dikatakan berhasil jika nilai rata-rata hasil belajar siswa di dalam satu kelas berada pada presentasi ketuntasan klasikal 70% sampai 100%. Namun dari hasil analisis data hasil belajar siswa pada siklus 1 terdapat 8 orang siswa dari 20 orang siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM kelas yang ditetapkan di kelas VI SDN 3 Sukamaju Kecamatan Teluk Batang Kabupaten Kayong Utara, maka penelitian ini dilanjutkan ke tindakan siklus 2 untuk memperbaiki hasil belajar siswa. Pada siklus 1 terdapat beberapa permasalahan sehingga ketuntasan belajar siswa masih belum optimal, maka diperlukan metode pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Permasalahan yang ada dalam tindakan siklus 1 yaitu: (a) siswa kurang aktif dalam diskusi, (b) siswa kurang fokus dalam memahami materi pelajaran, (c) metode dan media yang digunakan masih belum dapat menumbuhkan perhatian siswa dalam belajar.

Pada tindakan siklus 2 kegiatan pembelajaran di fokuskan kepada siswa yang masih rendah pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari. Pada siklus 2 guru menerapkan metode diskusi untuk menumbuhkan keaktifan siswa yang kurang aktif pada kegiatan tindakan siklus 1, dimana ada beberapa siswa yang kurang aktif. Jadi dalam mengatasi permasalahan ini, guru harus menumbuhkan minat dan semangat siswa serta rasa percaya diri sehingga dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Langkah –langkah yang diambil guru untuk mengatasi permasalahan yang terdapat pada tindakan siklus 1 adalah : (a) guru mengidentifikasi kemungkinan permasalahan yang akan timbul, (b) guru mengevaluasi hasil dari proses pembelajaran pada siklus sebelumnya, (c) guru memperbaiki semua kelemahan yang ada pada siklus sebelumnya baik dari gaya mengajar guru, metode , media dan guru kembali mengimplementasikan kembali buku elektronik dengan sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa.

Pada tindakan siklus 2, guru harus merancang pembelajaran yang menarik dan menggunakan media serta bahan ajar yang lebih inovatif. Buku elektronik menjadi salah satu referensi media dan bahan ajar yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa. Berdasarkan analisis data hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 85 dan diperoleh presentasi ketuntasan klasikal sebesar 85 %, dan masuk dalam kriteria kategori baik. Penelitian ini dinyatakan berhasil karena pada tindakan siklus 2 terdapat peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Made Sri Astika Dwi, dkk(2020) yang berjudul “ E-modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa” dan penelitian yang dilakukan oleh Made Wisnu Pramana, dkk(2020) yang berjudul “ Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis ProblemBased Learning”.

Dalam tindakan siklus 1 dilakukan tes tertulis dalam bentuk soal latihan berupa soal pilihan ganda dan soal isian yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari dengan menggunakan buku elektronik sebagai media maupun bahan ajar dalam pembelajaran Tematik Tema 7 tentang Kepemimpinan pada pembelajaran siswa kelas VI di Sekolah dasar Negeri 3 Sukamaju. Untuk lebih jelas memberikan gambaran dari hasil penelitian ini dapat dilihat pada **Tabel 1** Berikut:

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Siswa Pada Pembelajaran Tema7. Pada tindakan siklus 1.

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Siswa	Keterangan
1	Abdus Salim	70	40	Tidak Tuntas
2	Azril	70	40	Tidak Tuntas
3	Derga Wahyu	70	80	Tuntas
4	DjuluhendraIndarta	70	75	Tuntas
5	Ferdiansyah	70	80	Tuntas
6	Hendrik	70	95	Tuntas
7	Iqmamah	70	50	Tidak Tuntas
8	Lidia	70	80	Tuntas
9	Mariyo	70	75	Tuntas
10	M.Abdurrosyid	70	100	Tuntas
11	M. Cahirul	70	100	Tuntas
12	Muhammad Ridho	70	70	Tuntas
13	Muhammad Zikri	70	70	Tuntas
14	Nabil	70	75	Tuntas
15	Rizky Aditya	70	55	Tidak Tuntas
16	Rfnu Fahrizal	70	70	Tuntas
17	Sintia Dewi	70	75	Tuntas
18	Sulis Khotimah	70	70	Tuntas
19	Umiati	70	50	Tidak Tuntas
20	Zainal Abidin	70	50	Tidak tuntas
Rata-Rata			70	

Nilai rata-rata kelas 70.

Presentasi ketuntasan klasikal = $\frac{12}{20} \times 100\% = 60\%$

20

Dari data tabel di atas pada tindakan siklus 1 diperoleh rekap nilai ulangan harian tema 7 terdapat 12orang yang tuntas KKM dan masih terdapat 8 orang yang nilai masih dibawah

70 nilai KKM kelas. Dari tindakan siklus 1 diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 70 dan presentasi ketuntasan klasikal sebesar 60% dari 20 orang jumlah siswa kelas VI di Sekolah Dasar Negeri 3 Sukamaju yang dijadikan subjek dalam penelitian ini. Maka diperlukan dilakukan tindakan siklus ke 2 untuk memperbaiki hasil belajar siswa yang belum tuntas pada tindakan siklus sebelumnya. Pada tindakan siklus 2 ini juga dilakukan tes tertulis dalam bentuk soal pilihan ganda dan soal isian maka diperoleh data nilai hasil belajar siswa dengan menggunakan buku elektronik sebagai media dan bahan ajar pada pembelajaran Tematik Tema 7 kelas VI Sekolah Dasar. Setelah dilakukan tes diakhir kegiatan belajar mengajar maka diperoleh nilai ulangan harian pada Tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Siswa Pada Pembelajaran Tema 7 Pada Tindakan Siklus 2.

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Siswa	Keterangan
1	Abdus salim	70	85	Tuntas
2	Azril	70	65	Tidak Tuntas
3	Derga Wahyu	70	90	Tuntas
4	Djulhendra Indarta	70	90	Tuntas
5	Ferdiansyah	70	95	Tuntas
6	Hendrik	70	100	Tuntas
7	Iqmamah	70	75	Tuntas
8	Lidia	70	90	Tuntas
9	Mariyo	70	80	Tuntas
10	M. Abdurrosyid	70	100	Tuntas
11	M. Chairul	70	100	Tuntas
12	Muhammad Ridho	70	85	Tuntas
13	Muhammad Zikri	70	90	Tuntas
14	Nabil	70	95	Tuntas
15	Rizky Aditya	70	60	Tidak Tuntas
16	Rfnu Fahrizal	70	85	Tuntas
17	Sintia Dewi	70	95	Tuntas
18	Sulis Khotimah	70	80	Tuntas
19	Umiati	70	65	Tidak Tuntas
20	Zainal Abidin	70	75	Tuntas
Rata-rata			85	

Nilai rata-rata kelas = 85

$$\text{Presentasi ketuntasan klasikal} = \frac{17}{20} \times 100\% = 85\%$$

Berdasarkan tindakan siklus 2 sebagai lanjutan dari tindakan siklus 1, terdapat perubahan dan perbaikan hasil belajar dimana jumlah ketuntasan nilai ulangan harian siswa bertambah dari 12 orang yang tuntas pada siklus 1 menjadi 17 orang yang nilainya sudah

melampaui nilai KKM kelas. Nilai rata-rata diperoleh sebesar 85 dan presentasi ketuntasan klasikal sebesar 85 %. Dari hasil penilaian hasil belajar dari tindakan siklus 1 sampai pelaksanaan tindakan siklus 2, menyatakan bahwa penggunaan buku elektronik sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 3 Sukamaju Kecamatan Teluk Batang Kabupaten Kayong Utara, dan sangat berpengaruh bagi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran tematik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini sebagai upaya untuk mengukur efektivitas dari penggunaan buku elektronik sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar. Dari hasil tindakan siklus 1 dan tindakan siklus 2 dalam proses pembelajaran dengan menggunakan buku elektronik sebagai media dan bahan ajar yang inovatif terbukti dapat meningkatkan hasil belajar. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku elektronik mampu untuk membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di Sekolah dasar Negeri 3 Sukamaju Kecamatan Teluk Batang Kabupaten kayong Utara. Dilihat dari hasil belajar pada tindakan siklus 1 terdapat nilai rata-rata 70 dan presentasi ketuntasan klasikal sebesar 60%, sedangkan pada tindakan siklus 2 sebagai perbaikan dari tindakan siklus 1 terdapat peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata 85 dan presentasi ketuntasan klasikal sebesar 85 %. Maka dapat dikatakan terjadi peningkatan yang signifikan ketuntasan hasil belajar sebesar 25%. Berdasarkan perubahan peningkatan hasil belajar dari tindakan siklus 1 dan tindakan siklus 2, sehingga dinyatakan bahwa penggunaan buku elektronik sebagai media dan bahan ajar sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang mempengaruhi terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VI di Sekolah Dasar Negeri 3 Sukamaju Kecamatan Teluk Batang Kabupaten Kayong Utara.

Saran

Dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan buku elektronik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas 6 Sekolah Dasar, maka saran yang dapat kami usulkan adalah : Guru diharapkan mampu menciptakan suasana ruang belajar yang menyenangkan dan berkesan. Penggunaan buku elektronik dapat dijadikan referensi media maupaun bahan ajar yang inovatif dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Hakim.I.N.2014. Pembelajaran tematik-integratif di SD/Mi dalam kurikulum 2013, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul 2014 . Pembelajaran Tematik terpadu, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Herliani, A., & Wahyudin, D. 2018 . Pemetaan Kompetensi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) guru pada dimensi pedagogik. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11(2).
- Dwijayani, N. M. 2019. Development of circle learningmedia to improve student learning outcomes. *Jurnal of Physics: Conference Series*, 1321 (2), 171-187.
- Nazmi, M. 201. Penerapan Media Animasi untuk meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi di SMA PGII 2 Bandung. *Jurnak Pendidikan Gegrafi*.
- Ahmad, K., & Lestari, I. 2010. Pengembangan Bahan Ajar Perkembangan Anak Usia SD Sebagai Sarana Belajar Mandiri Mahasiswa. *Prespektif Ilmu Pendidikan*, 22 (XIII), 183-193.
- Imanasari, N.,& Sunaryantiningsih, I. 2017 . Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11.
- Raharjo, M. W. C., Suryati, S.,& Khery, Y. 2017 . Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Ikatan Kimia Untuk Mendorong Literasi Sains Siswa. *Hydrogen : Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(1), 8.
- Ricu Sidiq, & Najuah. 2020. Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1).
- Dewi Made Sri Astika, dkk. 2020. E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3).
- Prmana Made Winu, dkk. 2020. Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 8 No. (2).

**“ INOVASI PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISTIK UNTUK MEMBANGUN KARAKTER
PESERTA DIDIK DI KELAS 5 SEKOLAH DASAR NEGERI 17 MODANG
KECAMATAN TOBA”**

Yopita Ita

Magister PGSD FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak Kalimantan Barat
pitapompakng845@gmail.com

ABSTRAK

Karakter merupakan nilai sikap yang menjadi pertimbangan pemikiran dalam menentukan sikap, tingkah laku dan membuat keputusan terhadap sesuatu atau keadaan. Karakter yang baik adalah sikap dan perilaku sesuai dengan nilai moral, yang diimplementasikan dalam bentuk tindakan benar diri sendiri maupun dalam interaksi dengan orang lain serta sikap terhadap lingkungan. Tujuan utama pendidikan adalah pembentukan karakter dan kecerdasan. Kajian tentang penanaman karakter ini menguraikan upaya membangun karakter peserta didik dengan melakukan inovasi pembelajaran tematik integratif melalui Model Pembelajaran Konstruktivistik. Hasil dari kajian tersebut mendeskripsikan mengenai upaya membangun karakter peserta didik yang dilakukan dengan penerapan model pembelajaran tematik integratif berbasis model pembelajaran konstruktivistik untuk membangun karakter peserta didik. Penelitian ini menggunakan bentuk penelitian kualitatif, yang dinilai efisien karena langsung menyasar pada pembentukan karakter. Untuk kepentingan ini, penulis melakukan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus dan bertindak sebagai partisipan, yaitu berinteraksi langsung dengan objek penelitian.

Kata kunci : karakter, model pembelajaran, konstruktivistik.

ABSTRACT

Character is a set of values on which thoughts, attitudes, and behaviors are based. Good characters is the attitude and behavior reflected in actions that are right towards oneself as well as in relation to others. Intelligence, accompanied by character becomes the main goal of education. This study of character planting outlines efforts to build the character of learners by conducting integrative thematic learning innovations through constructivistic Learning Models. The results that can be deciphered are efforts to build the character of learners can be done by applying various learning models, one of which is in integrative thematic learning by applying constructivistic learning models to build the character of learners. This uses the research of qualitative, with research design using the case study. This approach is considered efficient because it directly targets the character education of learners. For this purpose, the authors use qualitative research with a case study approach and participant observation, i.e. researchers conduct research by directly engaging in interaction with the object of their research.

Keywords: character, learning model, constructivistic.

PENDAHULUAN

Sekolah sebagai pendidikan formal memiliki peran dan tanggung jawab menanankan dan mengembangkan karakter yang baik berupa sikap dan perilaku berdasarkan nilai moral terhadap peserta didik. Beberapa alasan pentingnya penguatan karakter adalah :(a) cara untuk menjadikan anak-anak memiliki kepribadian yang baik dalam kehidupannya; (b) sebagai cara meningkatkan prestasi akademik; (c) tidak semua peserta didik mendapat pendidikan karakter diri di luar sekolah; (d) membangun sikap hormat dalam hidup bermasyarakat yang multikultural; (e) berbagai problem moral-sosial dalam masyarakat; (f) melatih karakter baik di lingkungan kerja; (g) mengajarkan pengetahuan tentang nilai-nilai budaya bangsa sebagai salah satu unsur dalam peradaban (Thomas Lickona, 2016). Melalui penguatan karakter secara terintegrasi dalam pembelajaran, diharapkan dapat membawa perubahan perilaku peserta didik berdasarkan nilai-nilai moral yang disepakati. Harsey dan Blanchard (1995) mengemukakan perubahan perilaku pada setiap individu terjadi melalui empat tahapan, yaitu: (1) perubahan di bidang pengetahuan; (2) perubahan dalam sikap dan perilaku; (4) perubahan pada prestasi kelompok maupun dalam berorganisasi. Salah satu penelitian terkait upaya penanaman karakter terhadap peserta didik menunjukkan hasil bahwa pembentukan karakter akan berpengaruh terhadap akhlak mulia pada peserta didik jika diterapkan secara prinsip yang ditentukan, komitmen guru, serta dukungan dari anggota keluarga dan lingkungan masyarakat untuk menciptakan lingkungan yang baik (Raharjo, 2010).

Sebagai bahan perbandingan, lasan hasil riset terdahulu yang berfokus pada strategi dalam pendidikan yang mempromosikan pembangunan karakter, berkesimpulan bahwa dalam pendidikan karakter perlu menerapkan strategi yang berorientasi pada pemeliharaan nilai-nilai harmoni kehidupan sosial melalui dua peran pendidikan, yaitu *transferring* dan *transforming* secara bersama-sama (Indriyanto, 2012).

Berdasarkan latar belakang dan hasil kajian-kajian di atas, menunjukan betapa pentingnya membangun karakter peserta didik pada usia sekolah dasar. Perilaku dengan karakter yang baik selain mempengaruhi prestasi akademik, juga membawa dampak kebaikan terhadap lingkungan, hubungan sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Penanaman karakter sangat penting dilaksanakan di sekolah dasar untuk mengupayakan kecerdasan generasi muda serta mengarahkan mereka pada perilaku yang baik dan berbudi pekerti (Lickona, 2016:7). Ketika orang,tua dan pendidik tidak mengajarkan untuk membiasakan sikap menghormati dan mempertimbangkan dalam bertindak maupun

pengambilan keputusan, berarti kita tidak mempersiapkan mereka untuk menjadi individu yang menyenangkan serta memiliki kompetensi sosial (Lickona,2019:203)

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model pembelajaran konstruktivistik terhadap upaya membangun karakter peserta didik

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk melakukan penelitian terhadap kelompok yang berskala kecil ataupun berskala besar dengan keunikan atau kekhasan, memiliki keunggulan, berinovasi, maupun juga yang memiliki masalah (Creswell, 2013) dan menggunakan desain studi kasus. Penelitian dengan bentuk studi kasus adalah penelitian terhadap gejala tertentu yang muncul, dan dilakukan secara intensif, terperinci dan mendalam (Arikunto, 2013). Desain penelitian yaitu susunan perencanaan mengenai prosedur pengumpulan dan analisa data sehingga dapat terlaksana sesuai tujuan yang telah ditentukan dari penelitian tersebut (Nasution, 2009).

Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, populasi dan sampel adalah guru dan siswa Kelas 5 SD Negeri 17 Modang Kecamatan Toba, bahan ajar buku tematik kelas 5 SD, kurikulum 2013, dan rancangan pembelajaran. Populasi adalah objek yang relevan dengan masalah yang hendak diteliti (Gregory dalam Djailani, 1998).

Teknik Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam penelitian ini dilakukan pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi dan studi literatur. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung objek penelitian dan melakukan pencatatan untuk memperoleh data sesuai keperluan. Wawancara (*interview*) adalah tanya jawab dengan beberapa responden yang relevan dengan penelitian untuk memperoleh informasi sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam Sugiyono (2016), mengemukakan bahwa studi literatur berkorelasi dengan kajian teoretis serta berbagai sumber lain sebagai referensi yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkaitan dengan masalah sosial yang diteliti.

Uji kredibilitas data dilakukan untuk menilai keakuratan suatu temuan berdasarkan sudut pandang peneliti, partisipan, dan juga pembaca pada umumnya, yang telah dideskripsikan oleh peneliti berdasarkan hasil pengumpulan data, dengan menggunakan triangulasi dan reflektivitas yaitu melalui proses pemanfaatan persepsi yang beragam untuk mengklarifikasi makna, memverifikasi kemungkinan pengulangan dari suatu observasi atau interpretasi (Creswell, 2014; Denzin & Lincoln, 2009). Dalam penelitian ini, menguji

Reliabilitas data dilakukan oleh peneliti yang bertindak langsung sebagai instrumen penelitian serta bekerja sama dengan rekan sejawat, memperpanjang proses pengamatan, dan triangulasi sehingga diperoleh data yang sama (Laksono, 2013:173). Selanjutnya analisis data menggunakan prosedur Miles dan Michel hurbermen (2007:15) yang dilakukan dalam beberapa tahap sebagai berikut, yaitu : (1) mereduksi data; (2) menyajikan data; (3) menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk karakter yang diajarkan dapat diukur dengan aspek perilaku yang diharapkan, seperti dalam tabel berikut.

Tabel. 1. Penguatan Karakter Peserta Didik

Nilai Karakter	Aspek perilaku
Sikap Hormat: Sikap hormat terhadap diri sendiri	Bersikap sopan (dalam tutur kata dan berpakaian). Menghargai kesehatan pribadi dengan cara memelihara kebersihan tubuh.
Sikap hormat terhadap orang lain	Mengucapkan terima kasih ketika menerima sesuatu ataupun bantuan. Mengucapkan kata maaf ketika melakukan kesalahan. Memberikan pujian terhadap teman.
Sikap hormat terhadap lingkungan	Memelihara lingkungan sekolah dengan cara membuang sampah pada tempatnya dan merawat tanaman
Sikap Disiplin Mentaati peraturan sekolah	Datang ke sekolah tepat waktu. Berpakaian seragam lengkap sesuai aturan.
Pelaksanakan piket kebersihan kelas	Melaksanakan piket sesuai jadwal.
Menyelesaikan tugas sesuai dengan aturan	Mengerjakan tugas yang diberikan pada kegiatan pembelajaran dengan baik dan tepat waktu.

Untuk mengetahui hasil belajar berdasarkan indikator di atas, maka penilaian dilakukan secara berkesinambungan, dalam proses pembelajaran di sekolah dan di luar sekolah. Guru membuat *anecdotal record* (catatan mengenai perilaku peserta didik yang disusun oleh guru pada saat perilaku yang berkaitan dengan nilai karakter yang dikembangkan mulai terlihat).

Tahap pembelajaran terdiri dari beberapa persiapan sebagai berikut : (1) memuat pendidikan karakter dalam kurikulum pembelajaran, (2) merancang pembelajaran berdasarkan KI dan KD yang termuat dalam Bahan ajar tematik, (3) peserta didik menyusun tata tertib kelas, (4) dengan bimbingan guru, peserta didik mengkaji tentang sikap maupun masalah sehari-hari berdasarkan materi pembelajaran tematik, yang terkait dengan nilai karakter, (5) mengimplementasikan karakter yang dikembangkan dalam semua muatan pelajaran yang terintegrasi dalam tema, di lingkungan sekolah maupun di lingkungan tinggal.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas 5 SD Negeri 17 Modang Kecamatan Toba, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan pembelajaran tematik yang terintegrasi dengan pendidikan penguatan karakter pada setiap muatan pelajaran yang terintegrasi.
2. Upaya sekolah dalam melaksanakan pendidikan karakter sesuai dengan PP No.87 Tahun 2017 Bab 1 pasal 4 tentang penyelenggaraan Penguatan Pendidikan Karakter dilakukan secara optimal dan didukung oleh masyarakat, terutama orang tua peserta didik.
3. Nilai karakter diajarkan dengan mengadopsi masalah-masalah sosial di sekitar lingkungan peserta didik.
4. Pembinaan karakter peserta didik dilakukan pada saat di sekolah maupun melalui pemberian tugas di rumah.
5. Penguatan karakter dilakukan secara berkesinambungan, sehingga diharapkan menjadi kebiasaan.
6. Dalam pembelajaran, guru menyediakan pertanyaan-pertanyaan atau mengarahkan peserta didik dalam berbagai kegiatan yang berpeluang untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, membimbing pada kegiatan mencari dan menemukan, membangun pengetahuan, memberi kesempatan untuk menuangkan ide dan pendapat, menanamkan sikap sesuai dengan nilai-nilai karakter dalam mengkomunikasikan ide ilmiahnya.

Melalui penerapan model pembelajaran konstruktivistik dalam pembelajaran tematik integratif, upaya membangun karakter peserta didik menunjukkan hasil yang cukup signifikan. Hal ini dibuktikan dengan adanya perubahan sikap dan perilaku beberapa peserta didik yang sebelumnya kurang berperilaku hormat terutama terhadap guru, setelah

penelitian ini terjadi perubahan walaupun terkadang ada peserta didik yang masih berperilaku melanggar nilai karakter yang diajarkan. Peserta didik mulai dapat membiasakan sikap hormat terhadap guru maupun terhadap teman. Upaya penguatan karakter disiplin, telah menunjukkan hasil yang memuaskan, sesuai dengan indikator sikap disiplin yang dicantumkan dalam tabel di atas. Penilaian sikap tersebut dinyatakan dalam bentuk deskripsi, dengan kategori : Belum Terlihat (BT), Sudah Terlihat (ST), Sudah Berkembang (SB), dan Membudayakan Karakter (MK). Pencapaian hasil pembelajaran pembentukan karakter pada pembelajaran tematik di kelas 5 SD Negeri 17 Modang dengan jumlah peserta didik 38 orang sesuai kategori penilaian sikap, disajikan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Pencapaian Hasil Belajar Penguatan Karakter

Nilai Karakter	BT	MT	MB	MK
Sikap Hormat	0 %	5,26%	15,79 %	78,95%
<u>Sikap Disiplin</u>	<u>0%</u>	<u>13,16%</u>	<u>10,53%</u>	<u>76,32%</u>

Berdasarkan data pada tabel di atas, pada pembentukan sikap hormat diketahui sebanyak 0% karakter belum terlihat, 5,26% karakter mulai terlihat, 15,79% karakter sudah mulai berkembang, dan sebanyak 78,95% peserta didik sudah mulai membudayakan karakter sikap hormat. Sedangkan pada aspek sikap disiplin, diketahui sebanyak 0% peserta didik belum memperlihatkan sikap disiplin, 13,16% sudah mulai terlihat, 10,53% mulai mengembangkan sikap disiplin, dan 76,32% peserta didik yang sudah membudayakan nilai karakter dalam bentuk disiplin sebagai kebiasaan.

Landasan Dasar Pendidikan Karakter

Karakter peserta didik adalah nilai-nilai yang memuat kebaikan berupa nilai moral yang tertanam dalam diri peserta didik untuk berperilaku sesuai kaidah moral. Doni Koesoema, A (2007: 80) mengemukakan makna karakter sama dengan kepribadian, yang diartikan sebagai ciri khas dari diri setiap orang yang terbentuk oleh lingkungan serta bawaan sejak lahir. Pembinaan karakter pada pendidikan dasar merupakan implementasi nilai-nilai Pancasila sebagai landasan dasar sekaligus falsafah bangsa Indonesia, dan sejalan dengan Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa sebagai implementasi dari amanat Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional Tahun 2005-2025. Dengan memiliki karakter kuat akan membentuk kemampuan untuk menentukan penilaian berdasarkan pertimbangan moral terhadap suatu kondisi atau permasalahan sebelum mengambil tindakan. Pertimbangan-pertimbangan moral tersebut mencakup beberapa aspek pengetahuan, yaitu :

pengetahuan tentang moral, perasaan moral, dan tindakan berdasarkan moral (Thomas Lickona, 2016).

Berdasarkan PP No.87 Tahun 2017 Bab I pasal 3, nilai-nilai Pancasila sebagai nilai moral yang diajarkan di sekolah adalah nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, demokratis, semangat berkebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab. Selain itu, penelitian ini dilakukan dalam rangka melaksanakan upaya pencapaian tujuan pendidikan yaitu menanamkan dan mengembangkan karakter peserta didik, yang tertuang dalam salah satu komponen asesmen nasional saat ini, yaitu komponen penilaian survei karakter.

Nilai-nilai Karakter

Melalui pembelajaran tematik integratif ditanamkan karakter berupa nilai-nilai religius, sikap hormat, jujur, toleransi, disiplin, dan bertanggung jawab. Beberapa penelitian menunjukkan berbagai permasalahan yang muncul terkait dengan karakter individu yang ditunjukkan dengan kurangnya rasa tanggung jawab, perilaku jujur, dan tutur kata santun (Ansori, 2020).

Nilai karakter yang ditanamkan dalam penelitian ini berupa sikap hormat dan disiplin. Rasa hormat dimaknai sebagai wujud menghargai diri sendiri dan orang lain, serta hormat terhadap seluruh bentuk kehidupan dan lingkungan hidup (Lickona, 2016:70). Bentuk sikap hormat, yang menjadi indikator penilaian adalah : (1) hormat terhadap diri sendiri, (2) hormat terhadap orang lain; (3) hormat terhadap lingkungan. Sikap hormat sangat berkaitan erat dengan sikap disiplin. Karakter yang termuat dalam ketiga unsur yang menjadi indikator sikap hormat tersebut akan berpengaruh terhadap perilaku disiplin. Disiplin adalah kesadaran untuk bersedia mematuhi dan bertindak sesuai dengan peraturan-peraturan tanpa ada paksaan (Aeni, 2011: 18). Dalam kegiatan pembelajaran, sikap disiplin berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar. Wattimena mengemukakan alasan mengapa disiplin itu penting dalam pembelajaran karena disiplin dapat membantu kegiatan pembelajaran, menumbuhkan rasa senang dalam belajar, dan dapat meningkatkan hubungan sosial (Tu'u 2008: 44). Menurut Curvin & Mindler (1999:12), sikap disiplin mencakup tiga komponen, yaitu (1) disiplin sebagai antisipasi masalah; (2) disiplin untuk menyelesaikan dan mencegah masalah semakin buruk; dan (3) disiplin untuk mengendalikan perilaku siswa. Terdapat beberapa indikator kedisiplinan menurut Wijaya dan Rusyan, (1994), yaitu: 1) Melaksanakan tata tertib; 2) patuh terhadap peraturan 3) mentaati kebijakan yang berlaku. Berdasarkan kajian di atas, ditentukan indikator sikap disiplin peserta didik dalam

penelitian ini sebagai berikut: (1) mentaati peraturan sekolah; (2) melaksanakan piket kebersihan kelas; (3) menyelesaikan tugas sesuai aturan.

Model Pembelajaran Konstruktivistik

Dalam pelaksanaannya, upaya pembentukan karakter peserta didik memerlukan model pembelajaran yang tepat. Teori belajar konstruktivisme menyatakan pengertian belajar sebagai aktivitas peserta didik dalam upaya membina pengetahuan diri sendiri dengan tujuan memperoleh makna tentang sesuatu yang dipelajari, sebagai bentuk proses menemukan konsep dan ide baru sebagai pengembangan kerangka berfikir berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki (Shymansky, 1992). Setiap individu berlatih menemukan kompetensi, pengetahuan atau teknologi secara mandiri, yang berguna untuk mengembangkan diri (Thobroni, 2015). Pengetahuan dan pemahaman yang tertanam tentang nilai-nilai moral yang telah diperoleh kemudian diimplementasikan dalam bentuk interaksi dengan orang lain. Kemampuan menemukan masalah terkait nilai moral dalam masyarakat, merupakan hal utama dalam pembentukan karakter sehingga perilaku berdasarkan pertimbangan moral tersebut menjadi suatu kebiasaan yang pada akhirnya membentuk karakter individu. Piaget mengemukakan fokus teori konstruktivisme yaitu pada proses penemuan teori atau pengetahuan yang dibangun berdasarkan kenyataan yang diperoleh dari lapangan (Dahar, 1989).

Implikasi konstruktivisme terhadap proses pembelajaran (Suparno, 1997: 61-69) sebagai berikut : (1) akan terjadi proses pembelajaran jika peserta didik secara langsung menghadapi realitas berupa objek berbentuk konkret sebagai sumber pengetahuan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan pengalaman, dan menciptakan beragam pengalaman hidup yang konkret dalam bentuk nilai-nilai, perilaku, sikap, dan lain sebagainya, sebagai objek pemaknaan; (2) menyusun rancangan pengalaman belajar yang mempengaruhi struktur kognitif anak untuk berpikir, berinteraksi untuk membangun pengetahuan baru, dimana pengalaman yang disajikan melalui pembelajaran merupakan pengalaman yang berkaitan dan mendekati pengetahuan peserta didik tetapi memiliki perbedaan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya; (3) mengarahkan peserta didik pada pengalaman autentik dan alami secara sosial kultural, yang dirancang melalui materi pembelajaran yang bersifat kontekstual dan relevan bersumber pada pengalaman sosial budaya di lingkungan tempat tinggal; (4) peserta didik bebas bereksplorasi dan menemukan pemecahan masalah secara individual maupun kelompok, sehingga kemampuan berfikirnya dirangsang untuk aktif dalam membentuk pengetahuan dan pemaknaan yang baru secara optimal; (5) mengarahkan pada kegiatan yang menggunakan

kemampuan kognitif tingkat tinggi seperti mengklasifikasi, menganalisis, menginterpretasikan, memprediksi dan menyimpulkan; (6) membimbing peserta didik mencari dan menemukan pemecahan masalah secara individu maupun dalam kelompok sehingga meningkatkan rasa percaya diri dalam berupaya mengembangkan pengetahuan dan tanggung jawab; (7) memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk saling berinteraksi, serta interaksi antara peserta didik dengan pendidik, sehingga semuanya memiliki kesadaran bahwa pembentukan pengetahuan merupakan tanggung jawab bersama. Pembelajaran konstruktivisme dapat dirancang dengan penyajian informasi berupa simulasi suatu permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari di lapangan (Harper et al., 2000).

Berdasarkan teori pembelajaran yang telah diuraikan tersebut, ditentukan model pembelajaran yang relevan dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran Konstruktivistik dengan teori Vygotsky. Teori belajar konstruktivisme Vygotsky memberi perhatian pada interaksi di antara unsur-unsur yang terdapat dalam beberapa faktor berikut yaitu : hubungan interpersonal dalam kehidupan sosial), kultural-historis, dan individual yang merupakan kunci utama perkembangan kehidupan manusia (Schunk, 2012: 339). Model pembelajaran ini berpusat pada siswa sebagai fokus utama sedangkan peran guru adalah sebagai fasilitator.

Dalam pembelajaran konstruktivistik berlandaskan teori Lev Vygotsky, melalui interaksi sosial yang terjalin antara dua orang atau lebih, akan dapat membangun pengetahuan dengan cara belajar per individu maupun berkelompok dengan tujuan membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk melakukan aktivitas yang berpeluang mengkonstruksi pengetahuan. Glasersfeld (1989) mengemukakan pengaruh pembelajaran konstruktivisme terhadap pembelajaran secara kelompok dapat mengarahkan peserta didik agar dapat mengungkapkan pemikirannya mengenai persoalan, mempertimbangkan, dan menentukan tindakan atas persoalan tersebut.

Model pembelajaran ini sejalan dengan pendapat Thomas Lickona (2019:83) tentang unsur-unsur pokok yang termuat dalam aspek pendidikan karakter yaitu : pengetahuan tentang nilai-nilai moral, perasaan tentang moral, dan kemampuan melakukan /bertindak kebaikan berdasarkan, dimana ketiga unsur tersebut dalam pelaksanaannya terdapat metode yang sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivistik.

Pembelajaran Tematik Integratif

Pembelajaran tematik merupakan wujud dari implementasi kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan Scientific, dengan proses pembelajaran ilmiah yaitu mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. Dengan demikian guru harus

merancang suatu pembelajaran bermakna sehingga peserta didik aktif dalam membangun pengetahuannya. Konsep-konsep setiap mata pelajaran yang termuat dalam pembelajaran tematik saling memiliki keterkaitan yang terbentuk menjadi suatu skema, dengan demikian peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang utuh. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif jika dirancang suatu pengalaman belajar dengan mengutamakan unsur-unsur konseptual. Rusman (2015) mengemukakan pemahaman tentang pembelajaran tematik sebagai bentuk pembelajaran dengan sistem tertentu sehingga peserta didik berpeluang besar secara individual maupun kelompok aktif untuk menggali pengetahuan serta dapat menemukan konsep”.

Penilaian Hasil Belajar

Menurut pendapat Arikunto (1993) pengertian hasil belajar adalah pemerolehan hasil belajar melalui proses pembelajaran, dalam bentuk perilaku yang tertuang dalam perbuatan sehingga dapat diamati dan diukur. Pada penelitian ini, penilaian terhadap pencapaian hasil belajar berupa pembentukan karakter yang berpedoman pada indikator yang telah ditentukan.

Data mengenai perubahan perilaku objek yang diteliti diperoleh setelah melakukan pengamatan, kumpulan catatan anekdot, tugas yang diberikan dan laporan, dikumpulkan sebagai hasil belajar pada penelitian ini. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan ataupun membuat pertimbangan tentang pencapaian dari suatu indikator. Kesimpulan dari pengamatan perubahan perilaku tersebut dinyatakan dalam bentuk deskriptif sebagai berikut: 1) Belum Terlihat (BT), kriteria ini diberikan jika tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator belum terlihat pada peserta didik; 2) Mulai Terlihat (MT), jika tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator sudah mulai terlihat tetapi belum konsisten; 3) Mulai Berkembang (MB), peserta didik memperoleh kriteria Mulai Berkembang jika telah memperlihatkan beberapa bentuk perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten; 4) Membudayakan Karakter (MK), jika peserta didik telah mampu secara konsisten memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator. (Balitbang Puskur, 2010).

Rancangan model Pembelajaran Konstruktivistik pada pembelajaran tematik integratif sebagai untuk membina penguatan karakter peserta didik mengacu pada pendekatan pembelajaran, tujuan pembelajaran, sintaks pembelajaran dan lingkungan belajar. Tujuan dalam menerapkan sebuah model pembelajaran adalah untuk mengarahkan peserta didik agar dapat mengembangkan diri dalam pemerolehan informasi, gagasan, keterampilan dalam berperilaku berdasarkan nilai moral, maupun meningkatkan

kemampuan berpikir jernih, bersikap bijaksana, mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, serta kemampuan berkomitmen (Joice& Wells).

Ciri khusus pembelajaran tematik integratif menggunakan model pembelajaran konstruktivistik adalah: 1) Membangun pemahaman tentang nilai-nilai moral menggunakan masalah sosial di lingkungan tinggal dan dalam interaksi sehari-hari; 2) Landasan pemikiran berfokus pada proses belajar dan tujuan pembelajaran yang berbasis karakter; 3) pembelajaran mengarahkan peserta didik untuk mengenal kaidah moral yang terkandung dalam bentuk karakter tertentu, bertindak sesuai nilai-nilai karakter tersebut; (4) Membantu peserta didik menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan berdasarkan nilai-nilai karakter.

KESIMPULAN DAN SARAN

Merujuk pada hasil penelitian serta pembahasan sebagaimana tertuang di atas, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut : perencanaan pembelajaran tematik untuk membangun karakter peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran konstruktivistik di kelas V SDN 17 Modang, Kecamatan Toba, dirancang untuk mengaktifkan pengetahuan yang sudah ada, mengaitkannya dengan pengetahuan baru, pemahaman pengetahuan dan menerapkan pengetahuan serta pengalaman yang baru. Upaya membangun karakter peserta didik melalui inovasi pembelajaran konstruktivistik pada pembelajaran tematik menunjukkan hasil yang beragam terhadap setiap peserta didik. Hal itu dipengaruhi oleh faktor keluarga dan lingkungan yang menjadi faktor sangat berpengaruh terhadap perilaku individu. Pada peserta didik yang didukung oleh orang tua dan keluarga serta lingkungan tempat tinggal, memperlihatkan hasil dalam bentuk perubahan perilaku sesuai harapan.

Berdasarkan pada kesimpulan di atas, beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut : (1) dalam kegiatan pembelajaran, model pembelajaran konstruktivisme merupakan suatu alternatif pendekatan dalam upaya pembentukan karakter pada pembelajaran tematik integratif; (2) dalam upaya pembentukan karakter, pembelajaran dilakukan secara berkesinambungan sehingga nilai-nilai yang diaarkan akan menjadi suatu pembiasaan; (3) model pembelajaran konstruktivistik jika diimplementasikan sesuai kajian-kajian teori, akan menjadi pembelajaran yang bermakna. Pada model pembelajaran ini, pendidik perlu meningkatkan kemampuan memahami cara berpikir peserta didik, sehingga melalui pembelajaran dapat membantu mengembangkan pengetahuan yang diperolehnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Lickona, Thomas, 2019. *Character Matters (cetakan ke-5)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prof. Dr. Aunurrahman, M. Pd, 2019. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung, Alfabeta
- Lickona, Thomas, 2016, *Mendidik Untuk Membentuk Karakter (cetakan ke-5)*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Mu'in, Fatchul, 2016. *Pendidikan Karakter: Kongsruksi Teoretik & Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sigit, Mangun Wardoyo, 2013. *Pembelajaran Konstruktivisme Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Dalam Pembentukan Karakter*, (Bandung: Alfabeta, 2013), Hal. 4
- Ajat Sudrajat, 2011. *Mengapa Pendidikan Karakter?* Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun I, Nomor 1, Oktober 2011
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1316/1094>
- Indriyanto, Bambang (2012). *Dimensi Pembangunan Karakter dan Strategi Pendidikan** *The Dimention Of Character Building And Educational Strategies*. Pusat Penelitian Kebijakan Balitbang, Kemdikbud. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 18, Nomor 1, Maret 2012.
- Abidinsyah. 2011. Urgensi Pendidikan Karakter dalam Membangun Peradaban Bangsa yang Bermartabat. *Jurnal Socioscientia Kopertis Wilayah*. 11(3).
<https://l1dikti11.ristekdikti.go.id/jurnal/d3238fc3-3092-11e8-9030-54271eb90d3b>

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MEMBACA DAN MENULIS PUISI MELALUI MEDIA AJAR CD INTERAKTIF PADA SISWA

Artha Jeane Claudya Amanda Kalalo

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

jeaneartha0@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dirancang untuk mengembangkan pembelajaran membaca dan menulis puisi yang valid dengan menggunakan media CD interaktif. Berkenaan dengan pembelajaran membaca dan menulis puisi, penelitian ini memfokuskan pada tujuan utama penggunaan dan pemanfaatan media ajar CD interaktif untuk meningkatkan hasil belajar membaca dan menulis puisi. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan model pembelajaran modifikasi *concept sentence* yang merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi membaca dan menulis puisi pada siswa. Model pembelajaran ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: (1) guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai; (2) guru memberikan pelajaran secukupnya; (3) guru meminta siswa membentuk kelompok; (4) siswa berdiskusi untuk membuat kalimat atau larik berdasarkan materi yang telah disampaikan guru; (5) siswa berdiskusi menyusun larik ke dalam bait puisi; dan (6) siswa mempresentasikan hasil diskusi yang berupa puisi yang telah dibuat di depan kelas. Lembar validasi media pembelajaran, lembar validasi perangkat pembelajaran, lembar tes hasil belajar siswa, dan lembar observasi terlaksananya pembelajaran menjadi instrumen penelitian yang digunakan. Analisis kelayakan perangkat, terlaksananya pembelajaran, dan hasil belajar menjadi teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun hasil penelitian ini adalah sebagai berikut 1) kelayakan CD Interaktif sebagai media ajar sebesar 4,88. 2) penilaian hasil tes dan hasil kerja siswa diperoleh sebesar 80,55% dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang. Hasil terlaksananya pembelajaran pada pertemuan pertama sebesar 4,78 dan pada pertemuan kedua sebesar 4,98 dan dapat dikategorikan sangat layak.

Kata kunci: CD interaktif, menulis dan membaca puisi, modifikasi *concept sentence*.

ABSTRACT

This study was designed to develop a valid learning to read and write poetry using interactive CD media. With regard to learning to read and write poetry, this study focuses on the main purpose of using and utilizing interactive CD teaching media to improve the learning outcomes of reading and writing poetry. This research method uses a descriptive method with a modified concept sentence learning model which is one of the learning models that can improve students' reading and writing poetry competence. This learning model uses the following steps: (1) the teacher conveys the competencies to be achieved; (2) the teacher conveys the material sufficiently; (3) the teacher forms several groups; (4) students discuss to make sentences or arrays based on the material that has been delivered by the teacher; (5) students discuss arranging the lines into poetry stanzas; and (6) students present the results of the discussion in the form of a poem that has been made in front of the class. Learning media validation sheets, learning device validation sheets, student learning outcomes test sheets, and learning implementation observation sheets became the research instruments used. Analysis of the feasibility of the device, the implementation of learning, and learning outcomes are the data analysis techniques used in this study. The results of this study are as follows: 1) the feasibility of Interactive CD as a teaching medium is 4.88. 2) assessment of test results and student work results obtained by 80.55% with a total of 30 students. The results of the implementation of learning at the first meeting were 4.78 and at the second meeting were 4.98 and could be categorized as very feasible.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran dapat diartikan sebagai situasi formal yang terjadi dan diprogramkan oleh guru dalam usahanya mentransformasikan ilmu dan pengetahuan kepada peserta didik, berdasarkan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Menurut Khaerotun (2012:47) proses pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi transfer belajar yaitu materi yang disajikan guru dapat diserap dalam tiga struktur ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik siswa. Dalam artian, siswa tidak hanya dapat mengetahui materi tersebut sebatas ingatan saja tanpa pengertian, tetapi bahan pelajaran, materi, pengetahuan yang telah ditransfer oleh guru kepada siswa dapat dipahami dengan baik. Proses pembelajaran yang efektif dapat terjadi jika kondisi fisik dan psikis dari siswa dalam kondisi yang baik dan sehat, serta siswa dalam kondisi yang dapat menyesuaikan dengan materi yang akan dipelajari.

Semakin meningkat prestasi belajar siswa di kelas ataupun sekolah, maka dapat dikatakan pula semakin berhasil tingkat pendidikan. Faktor individu dan faktor sosial dapat dikatakan menjadi faktor yang mempengaruhi keberhasilan dan ketuntasan hasil belajar siswa. Faktor individu yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah motivasi, latihan belajar, kecerdasan, pertumbuhan serta kematangan, dan faktor pribadi. Sedangkan faktor sosial yang menjadi pengaruh nilai siswa adalah motivasi sosial, lingkungan tempat tinggal, media ajar yang digunakan dalam proses belajar faktor keluarga, keadaan rumah tangga, guru, dan cara mengajar.

Studi awal di SMA Pelita Ngabang menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran dan transfer ilmu mengenai mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi tentang membaca dan menulis puisi, masih membutuhkan strategi dan metode pembelajaran yang lebih efektif untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk menyerap informasi, hal tersebut dikarenakan kegiatan pembelajaran mengenai materi membaca dan menulis puisi masih menggunakan metode ceramah. Metode ceramah yang digunakan dalam menyampaikan materi membaca dan menulis puisi dianggap masih belum efektif karena kurang dapat menarik minat siswa yang ada di kelas untuk aktif dan semangat dalam proses penyampaian materi mengenai membaca dan menulis puisi. Menggunakan media ajar yang efektif, dapat menjadi bantuan bagi pengajar dalam memberikan pelajaran, baik hanya pada saat memberikan materi ajar atau juga pada saat memberikan tugas sekolah dengan menyenangkan dan terarah.

Menurut Sadiman (2003: 6) media merupakan alat yang digunakan untuk meyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Komponen

media dalam pemberian komunikasi dapat terlihat dari bahan sebagai sumber bahan dan objek keluaran atau hasil dalam media pembelajaran. Saat ini, terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran, oleh karena itu perlu dilakukan pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran di sekolah dengan mempertimbangkan faktor atau kriteria dalam pemilihan media ajar yang tepat. Menurut Sudjana (2000: 40), ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan oleh guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu: 1) ketepatan media dengan tujuan pengajaran; 2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran; 3) kemudahan memperoleh media; 4) keterampilan guru dalam menggunakannya, 5) tersedia waktu untuk menggunakannya; dan 6) sesuai dengan taraf berpikir anak. Pemilihan media juga memiliki peran dalam mengaktifkan indera siswa sehingga siswa lebih fokus dalam pembelajaran salah satunya adalah media audio visual. Hamdani (2011: 249) menjelaskan media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang dan dengar. Media ajar dapat dijadikan sebagai pengganti penyajian materi dan guru dapat berperan sebagai fasilitator belajar yang memperhatikan serta mengarahkan siswa selama kegiatan pembelajaran, kedua hal tersebut dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar dan menguasai materi secara mandiri. Kelebihan lain dari media ajar CD Interaktif sebagai media ajar adalah 1) dapat digunakan sebagai stimulasi video dan animasi; 2) menghasilkan perpaduan antara suara, warna, dan gambar sehingga menarik perhatian siswa; 3) tidak membutuhkan keahlian khusus dalam penyajiannya sehingga memiliki kesan yang lebih sederhana; 4) tidak memerlukan ruangan khusus dalam penyajian materi ajar.

Media pembelajaran interaktif atau yang biasa disebut dengan CD Interaktif adalah suatu sistem pengajaran dimana materi video rekaman disajikan dengan kendali komputer kepada penonton (peserta didik) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara akan tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon tersebut yang menentukan kecepatan dan frekuensi penyajian, Nugroho (2011:24). Menurut Debylita (2010:5), CD Interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya dimana pengguna dapat menavigasikan program tersebut. Berdasarkan fungsi dan tujuannya, media ajar tersebut dibagi menjadi beberapa bagian yaitu *catalog product*, portofolio, simulasi, *company profile*, tutorial, dan pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media ajar CD Interaktif adalah salah satu media pembelajaran di mana pemecahan suatu masalah berdasarkan pendekatan komunikasi visual yang berisi gambar, animasi, video, dan suara.

Pembelajaran CD Interaktif adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan kepaduan animasi, grafik, video, suara, dan gambar sehingga kombinasi ini menjadi suatu kepaduan yang dapat menayangkan materi, pesan, dan informasi mengenai pelajaran sehingga dapat mengelolah materi pelajaran dan memberikan umpan balik berupa informasi baru kepada peserta didik. Perpaduan antara grafik, teks, suara, video, dan animasi yang menarik dalam CD Interaktif, tentu saja akan menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan minat untuk menyimak materi ajar yang disampaikan oleh guru. Media ajar CD Interaktif akan mempermudah penggunaannya pada saat proses penggunaan, pengguna dapat memilih apa yang akan dilakukan selanjutnya, dapat juga memberikan pertanyaan, dan mendapatkan jawaban yang mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi selanjutnya, Sutopo dalam Nugroho (2011:3-14). Media ajar CD Interaktif dipilih dalam penelitian ini karena CD Interaktif memiliki ciri-ciri media ajar yang sesuai untuk membangkitkan rasa tertarik siswa untuk belajar dan mengerti isi pelajaran, karena bentuk dan warna media ajar yang menarik membuat peserta didik tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan, serta dapat memperjelas rancangan pelajaran akan dibahas dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan pemaparan tentang CD Interaktif yang telah dijelaskan, maka timbul ketertarikan pada peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Pembelajaran Membaca dan Menulis Puisi Melalui Media Ajar CD Interaktif pada Siswa”. Peneliti merasa bahwa pembelajaran menggunakan media ajar CD Interaktif akan sangat membantu untuk memperbaiki nilai siswa yang menurun khususnya mengenai materi membaca dan menulis puisi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif untuk membantu jalannya proses penelitian. Penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, konsep atau fenomena, masalah sosial, dan lain-lain. Metode kualitatif dapat menemukan dan memahami apa yang tersembunyi dibalik fenomena yang kadangkala merupakan suatu hal yang sulit untuk dipahami, hal inilah yang menjadi salah satu alasan peneliti memilih untuk menggunakan metode kualitatif dalam penelitian ini. Jenis penelitian kualitatif yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah studi kasus. Jenis penelitian studi kasus dikatakan sesuai untuk digunakan sebagai metode dalam penelitian ini, karena proses penyelidikan atau pemeriksaan secara mendalam, terperinci, dan detail pada suatu peristiwa dapat menjawab pertanyaan pada penelitian ini

yaitu untuk mengetahui hasil dari pengembangan pembelajaran membaca dan menulis puisi dengan menggunakan CD interaktif.

1. Validasi kelayakan perangkat pembelajaran dan media CD interaktif

Hasil evaluasi dari validasi kelayakan perangkat pembelajaran dan media CD Interaktif ini akan dipakai sebagai acuan untuk memperbaiki perangkat pembelajaran dan media CD Interaktif sebelum digunakan dalam proses belajar di kelas. Lembar validasi kelayakan perangkat pembelajaran dan media ajar CD Interaktif akan diisi oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA Pelita Ngabang, validasi kelayakan berisi indikator dan skala penilaian *Likert* 1 sampai 5.

2. Lembar hasil belajar siswa untuk dijadikan kajian kelayakan modul

Dalam penelitian ini digunakan lembar tes siswa untuk mendapatkan hasil belajar siswa dan memprediksi sejauh mana siswa memahami pelajaran dari guru dengan penggunaan bahan ajar CD Interaktif serta keefektifan penggunaan media ajar CD Interaktif dalam proses belajar mengajar di kelas. Dalam penelitian ini, praktik membaca dan menulis puisi akan digunakan menjadi bentuk tes hasil belajar siswa.

3. Keterlaksanaan proses pembelajaran

Skala penilaian yang terdapat pada keterlaksanaan proses belajar mengajar di kelas terbagi menjadi *Likert* 1 sampai 5. Dalam penelitian ini, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia akan menjadi pengamat dan mengisi lembar penilaian dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang tersedia dengan jawaban yang sesuai.

Penelitian ini akan menggunakan teknik pengumpulan data yang akan diuraikan sebagai berikut.

1. Metode Kuesioner Checklist

Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data hasil checklist. 1.) Mengkuantitatifkan hasil sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan memberi nilai sesuai dengan jenis yang telah peneliti tentukan. 2) Peneliti merancang tabel data. 3) Kemudian menghitung tingkatan dari tiap sub variabel, tingkatan dari tiap sub variabel dapat dihitung dengan menggunakan rumus $N/n \times 100$. Dari hasil persentase yang telah diperoleh oleh peneliti, maka data selanjutnya ditransformasikan ke bentuk kualitatif.

2. Angket

Berikut ini proses analisis data dari angket, yaitu 1) Peneliti memeriksa kelengkapan jawaban yang telah diisi oleh responden. 2) Jawaban dari setiap pertanyaan, dikuantitatifkan dengan memberi nilai sesuai dengan jenis yang telah ditentukan oleh

peneliti. 3) Persentase dari tiap sub variabel kemudian dihitung dan menggunakan rumus yang juga digunakan dalam metode kuesioner checklist. 4) Persentase yang telah diperoleh dari penghitungan selanjutnya ditransformasikan ke bentuk kualitatif.

3. Metode Tes

Dalam penelitian ini digunakan metode tes hasil belajar yang dapat diartikan sebagai alat guna mengumpulkan data, data tersebut dapat berwujud hasil nilai siswa setelah materi pelajaran diberikan oleh guru melalui penggunaan media ajar CD Interaktif sebagai media ajar.

4. Metode Observasi

Hasil observasi yang telah ditemukan oleh peneliti, akan digunakan sebagai bahan masukan dalam pembahsan. Teknik analisis data yang digunakan dalam metode observasi pada penelitian ini adalah analisis kelayakan media ajar CD Interaktif, analisis hasil belajar siswa, analisis keterlaksanaan pembelajaran, dan analisis kelayakan perangkat pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan hasil produk berupa media ajar CD Interaktif yang akan dipakai dalam kegiatan belajar membaca dan menulis puisi, mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi mengenai membaca dan menulis puisi pada siswa SMA Pelita Ngabang. Berikut ini dipaparkan hasil pembahasan dalam penelitian ini.

1. Masalah dan Potensi

Hasil dari observasi dan mewawancarai guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA Pelita Ngabang akan digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini. Hasil observasi dan wawancara yang telah didapatkan, kemudian diketahui adanya masalah agar dicari solusi yang dapat dijadikan sebagai pokok untuk mengatasi permasalahan yang telah ditemukan. Dalam penelitian ini ditemukan sebuah masalah, masalah tersebut adalah siswa kesulitan menangkap materi yang disampaikan oleh guru, serta kurangnya minat atau rasa tertarik siswa terhadap pelajaran yang diberikan oleh guru, hal tersebut terjadi karena sebagian besar materi dari pembelajaran membaca dan menulis puisi yang diberikan oleh guru disajikan dengan model pembelajaran langsung atau ceramah, dalam proses pembelajaran juga guru melakukan tanya jawab kepada siswa, serta pemberian tugas, namun hal tersebut menyebabkan banyaknya siswa tidak tertarik dengan materi yang disampaikan hingga membuat nilai

siswa belum mencapai KKM. Untuk memperbaiki permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini, satu diantara hal yang bisa dilakukan adalah memperbaiki strategi kegiatan belajar atau proses pembelajaran di kelas. Memilih media belajar yang tepat dan menarik, menentukan model pembelajaran yang variatif, perlu dilakukan oleh seorang guru untuk dapat menarik perhatian serta minat siswa pada pelajaran dapat meningkatkan kemandirian siswa, siswa juga menjadi lebih aktif, dan lebih ringan sehingga siswa menjadi fasih menanggapi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Pemakaian media ajar CD Interaktif dalam kegiatan belajar di kelas menjadi satu diantara solusi yang tepat dan efektif.

2. Tahap Pengumpulan Data

Mengumpulkan data yang bisa dijadikan sumber untuk membuat media ajar CD Interaktif seperti yang terdapat pada metode penelitian merupakan satu diantara tahap yang akan dilakukan dalam proses pengumpulan data di penelitian ini. RPP, silabus, buku ajar tentang membaca dan menulis puisi, teks puisi, gambar, serta video orang yang sedang membaca puisi, merupakan data-data yang terdapat dalam penelitian ini.

3. Desain Produk Media Ajar

CD Interaktif merupakan produk manifestasi yang terdapat dalam penelitian ini. Program *corel draw* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat cover CD Interaktif dalam penelitian ini. Untuk pembuatan isi atau pembahasan dalam media ajar CD Interaktif, program Autoplay media studio 8 dan Autocad 2007 akan dipakai dalam pembuatan media ajar CD Interaktif. Berikut ini adalah gambaran dari desain media ajar CD Interaktif.

- a. Untuk cover CD Interaktif terdiri dari gambaran mengenai judul KD mata pelajaran, gambar karakter untuk mendukung menariknya media ajar, identitas sekolah SMA Pelita Ngabang, dan logo SMA Pelita Ngabang yang dibuat menggunakan aplikasi *CorelDraw x7*.
- b. Untuk bagian pembukaan CD Interaktif, berisi login username dan password, kemudian terdapat juga daftar yang berisi panduan penggunaan untuk memudahkan pada saat proses pembelajaran, materi evaluasi pembelajaran, dan keterangan.
- c. Isi dari CD Interaktif akan membahas tentang kegiatan belajar siswa. Materi pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian yaitu, materi pertama berisikan tentang pengertian puisi, struktur dan kaidah kebahasaan puisi, serta unsur-unsur puisi, materi kedua berisikan contoh teks puisi, dan materi ketiga berisikan video orang yang sedang membaca puisi.

- d. Bagian terakhir, yaitu penutup akan membahas mengenai profil pembuat media ajar CD Interaktif dan informasi aplikasi media pembelajaran CD Interaktif tentang materi membaca dan menulis puisi.

4. Validasi Desain

Validasi desain dapat diartikan sebagai jalan untuk mengetahui keberhasilan rancangan produk, gunanya untuk mengukur keefektifan produk setelah digunakan kemudian dibandingkan pada saat produk belum digunakan dalam proses pembelajaran. Menghadirkan beberapa yang telah memiliki pengalaman dapat dilakukan dalam proses validasi produk agar diketahui apakah produk yang dirancang sudah berhasil untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui proses validasi produk, rancangan desain produk akan dinilai oleh setiap pakar, setelah pakar atau para ahli menilai rancangan desain produk maka dapat ditemukan kelemahan dan kelebihan produk yang telah dirancang. Diskusi validasi media ajar hanya dilakukan oleh validator, yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA Pelita Ngabang untuk melakukan validasi produk.

5. Uji Coba Produk

Media CD Interaktif adalah produk yang dihasilkan dalam penelitian ini. Sebelum produk digunakan dalam penelitian ini, produk sudah terlebih dahulu melewati tahap validasi dan revisi desain, kemudian setelah itu produk diuji cobakan kepada siswa SMA Pelita Ngabang dengan melakukan kegiatan pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran *Modifikasi konsep sentence* dan memanfaatkan CD Interaktif sebagai media ajar untuk menyampaikan materi membaca dan menulis puisi. Tes kinerja pada setiap pertengahan pertemuan dilakukan guna mengukur ketuntasan serta keberhasilan siswa dalam hasil belajar setelah media ajar CD Interaktif digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas.

a. Hasil belajar siswa

Kekreatifan siswa dalam menerapkan dan meningkatkan hasil belajar pelajaran membaca dan menulis puisi akan menjadi penilaian keterampilan (hasil produk) dalam penelitian ini. Penilaian ini menggunakan 2 soal tes yaitu menulis dan membaca puisi yang diberikan di pertemuan kedua.

b. Hasil keterlaksanaan pembelajaran

Terlaksananya proses pembelajaran melalui penggunaan model *Modifikasi konsep sentence* dengan memanfaatkan media ajar CD Interaktif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi mengenai membaca dan menulis puisi bisa diketahui dari hasil

peninjauan. Hasil terlaksananya pembelajaran didapatkan dari lembar observasi. Lembar observasi berisi kegiatan belajar mengajar di kelas, dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Peninjauan akan dilakukan dan dinilai oleh mahasiswa Universitas Tanjungpura dan guru SMA Pelita Ngabang. Penilaian terlaksananya pembelajaran dilakukan pada setiap pertemuan pembelajaran mengenai materi ajar membaca dan menulis puisi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan, yaitu sebagai berikut.

1. Media ajar CD Interaktif dikategorikan sangat memadai untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya mengenai materi membaca dan menulis puisi pada siswa SMA Pelita Ngabang. Kelayakan media CD Interaktif sebagai media ajar dikatakan layak sesudah melalui proses validasi dan uji coba produk.
2. Aspek keterampilan menjadi salah satu aspek yang menentukan ketuntasan belajar siswa dalam penelitian ini. Ketuntasan aspek keterampilan, dinilai dari hasil membaca dan menulis puisi pada siswa SMA Pelita Ngabang dan hasil ketuntasan pembelajaran dinilai sangat baik.
3. Melalui peninjauan dan hasil observasi yang telah dilakukan, ditemukan bahwa pengembangan media ajar CD Interaktif dengan model pembelajaran *Modifikasi cosept sentence* dapat dikategorikan sangat layak dijadikan media ajar dan model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal ini berdasarkan hasil keterampilan siswa dalam materi membaca dan menulis puisi yang berkembang pesat dan dapat dikatakan sangat baik. Maka penggunaan media ajar CD interaktif dengan model *Modifikasi consept sentence* dalam proses pembelajaran sangat baik untuk digunakan.

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang diajukan adapun sebagai berikut.

1. Media ajar CD Interaktif dapat dimanfaatkan dalam penyampaian pembelajaran membaca dan menulis puisi dan sudah diuji kelayakannya sehingga ketuntasan belajar yang telah ditetapkan di SMA Pelita Ngabang dapat dituntaskan oleh siswa, oleh sebab itu peneliti menyarankan penggunaan media ajar CD Interaktif dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, agar siswa lebih berminat dalam belajar, lebih aktif terhadap materi ajar yang disampaikan, dan mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan di SMA Pelita Ngabang.

2. Sebaiknya kemampuan dan kekreatifan dari pengajar terus ditingkatkan terutama dalam membuat dan menggunakan media ajar. Hal ini dilakukan agar proses dan kegiatan belajar mengajar di kelas dapat berlangsung lebih efektif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar, menarik minat siswa pada materi ajar, dan memperbaiki hasil tes siswa.
3. Melalui penelitian ini, peneliti berharap agar kualitas media ajar terus mengalami terobosan baru, seperti contohnya media ajar interaktif, agar memiliki mutu yang berkualitas, lebih kreatif, dan lebih menarik agar siswa lebih maksimal dalam meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang diberikan oleh guru serta nilai yang didapat semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Debylita, Ike. 2010. Pembuatan CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Jurusan Kecantikan di SMK Negeri 6 Yogyakarta. Naskah Publikasi diterbitkan. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM.
- Khaerotun, Nisa. 2012. Pemanfaatan Metode Pembelajaran Audio Visual pada Mata Pelajaran menggambar dengan perangkat lunak Siswa Kelas X SMK Negeri 5 Semarang Tahun Ajaran.
- Moleong, L.J. 1991. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexsy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Permendikbud, 2013. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 81A Tentang Implementasi Kurikulum. Jakarta.
- Sugiyono. 2010. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2016. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2004. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Rosdakarya.

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPS PADA PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI 50 BAET KAWAN DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA BERBASIS KOMPUTER**

Diantus

Magister Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar FKIP
Universitas Tanjungpura Pontianak
diantuskay@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar IPS pada peserta didik kelas V SD Negeri 50 Baet Kawan dengan menggunakan media berbasis komputer. Penelitian ini dilakukan terhadap 28 peserta didik dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan termasuk jenis penelitian tindakan kelas (classroom action research) kolaborasi dengan subyek penelitian peserta didik kelas V SD Negeri 50 Baet Kawan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus memiliki empat tahap pelaksanaan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Media pembelajaran yang digunakan adalah media berbasis komputer dengan merancang materi menggunakan program powerpoint yang ditampilkan berupa slide di depan kelas dengan menggunakan bantuan Proyektor. Teknik pengumpulan yang digunakan dalam penelitian adalah soal tes, lembar observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan media berbasis komputer terjadi peningkatan prestasi belajar IPS dibandingkan dengan pembelajaran sebelum tindakan tanpa menggunakan media berbasis komputer. Hal ini ditunjukkan dengan prestasi belajar IPS dalam aspek kognitif yaitu pemahaman peserta didik akan konsep yang dinyatakan dengan skor tes. Nilai Rerata tes pada ulangan semester pertama sebelum dilakukan tindakan sebesar 56,68, sedangkan pada tindakan siklus I Nilai Rerata tes mengalami peningkatan sebesar 80,0, dan pada siklus II Nilai Rerata tes juga mengalami peningkatan sebesar 84,7. Pembelajaran dengan media berbasis komputer dapat meningkatkan prestasi belajar IPS apabila peserta didik juga diberi motivasi, perhatian, dan bimbingan, serta penguatan konsep oleh pendidik.

Kata kunci: prestasi belajar IPS, SD Negeri 50 Baet Kawan, media berbasis komputer

ABSTRACT

This study aims to improve the learning achievement of Social Studies of fifth grade students in SDN 50 Baet Kawan by using media-based computer. This research was conducted to 28 students using a qualitative approach and includes the types of classroom action research (classroom action research) in collaboration with the subjects of the research students of class V SDN 50 Baet Kawan in the second semester of the academic year 2019/2020. This research was conducted in two cycles and each cycle has four stages of implementation, namely planning, action, observation, and reflection. Learning media that is used is media-based computer by designing the material using a program PowerPoint displayed in the form of slide in front of the class with the help of the . Data collection techniques used in this study is a question of test, observation sheet, and documentation. Based on the data analysis it can be concluded that the Social Studies learning by using media-based computer occur the improvement of learning achievement of Social Studies compared with the learning before the action without the use of media-based computer. This is shown with the learning achievement of Social Studies in the cognitive aspects that students' understanding of the concept expressed by the test scores. The average value of the test on the replay of the first half before the action is performed by 56,68, while in the action of the first cycle the average value of the test is increased by the 80.0, and in the second cycle the average value of the test is also increased by 84,7. Learning with media-based computer can improve the learning achievement of Social Studies if students are also given the motivation, attention, and guidance, as well as strengthening the concept by the teacher.

Keywords: *Learning Achievement of Social Studies, SD Negeri 50 Baet Kawan, Media-Based Computer*

PENDAHULUAN

SD Negeri 50 Baet Kawan adalah salah satu sekolah negeri di wilayah Kabupaten Landak yang telah terakreditasi. Dalam pelaksanaan pembelajaran, pendidik umumnya masih mengalami kendala, yang dihadapi pendidik antara lain; pertama, dalam memaparkan materi pembelajaran pendidik masih terpusat pada materi yang ada pada buku. Kedua, pendidik kesulitan mengembangkan sarana dan prasarana pembelajaran secara optimal, ketiga, belum bergesernya peran pendidik sebagai penyampai bahan pelajaran ke peran sebagai fasilitator.

Menurut Degeng (dalam Hamzah 2006: 2), Pembelajaran merupakan upaya agar membelajarkan peserta didik. Dalam pengertian ini secara tersirat masih ada aktivitas memilih, menetapkan, dan menyebarkan metode agar memperoleh *output* pedagogi yang diinginkan. Pemilihan, penetapan, dan pengembangan metode ini didasarkan dalam syarat pedagogi yang terdapat. Kegiatan ini dalam dasarnya adalah inti menurut perencanaan pembelajaran. Berdasarkan pengertian tersebut, maka dalam proses awal pembelajaran terdapat perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Perencanaan pembelajaran ini meliputi segala sesuatu yang wajib dipersiapkan sebelum aktivitas belajar dan mengajar berlangsung yaitu wahana dan prasarana buat mendukung aplikasi proses pembelajaran.

Bukti di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS tidak menekankan penggunaan media. pendidik yang menggunakan metode ceramah dan yang tidak terbiasa menggunakan media dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat selama proses pembelajaran, pendidik menjadi sumber informasi yang komprehensif karena peserta didik mendengarkan dan mencatat, peserta didik mengaku sering kurang memahami materi yang disampaikan selama proses pembelajaran. Peserta didik juga umumnya melihat humaniora sebagai mata pelajaran yang membutuhkan banyak hafalan. Bagi pendidik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah pada umumnya lebih praktis dan hanya menggunakan materi dadakan, bahkan jarang. termudah untuk mempersiapkan dan menyelesaikan materi lebih cepat.

Pembelajaran diharapkan membawa pada suasana baru dan peserta didik dapat mengetahui makna dari materi yang dipelajari, sehingga belajar IPS tidak sekedar menghafal materi. Para peserta didik mengaku dalam proses pembelajaran pendidik kurang menggunakan media pembelajaran sebagai alat penunjang. Pendidik mengakui bahwa selama ini peserta didik cenderung kurang mengerti dan kurang faham dengan apa yang

disampaikan dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan pendidik juga belum terbiasa menggunakan media yang lebih inovatif kepada peserta didik.

Dalam kegiatan pembelajaran pendidik diharapkan memahami pemanfaatan media pembelajaran untuk membantu dalam menyampaikan materi ajar serta secara efektif dan efisien. Selain sebagai alat pembelajaran, media pembelajaran juga dapat sebagai daya tarik agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi hidup dan menyenangkan. Dalam pemanfaatan media pendidik harus kreatif dan inovatif dalam menciptakan alat pembelajarannya. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2002: 15), mengemukakan bahwa Penggunaan bahan ajar dalam proses belajar mengajar pada fase orientasi pelajaran akan sangat mendukung efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat ini. Alat bantu kelas juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan cara yang menarik dan dapat diandalkan, memfasilitasi interpretasi data, dan memadatkan informasi.

Melihat kenyataan ini, pembelajaran harus dirancang ke dalam pembelajaran berikutnya yang tidak hanya fokus pada menghafal materi pelajaran. Dalam pembelajaran IPS, pendidik harus mampu merancang dan mempersiapkan pembelajaran dengan mengembangkan materi pembelajaran

METODE PENELITIAN

Model penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) digunakan dalam penelitian ini. Menurut Kemmis (1983) pengertian penelitian tindakan adalah suatu bentuk penyelidikan reflektif yang dilakukan sehubungan dengan situasi sosial tertentu (termasuk pendidikan) untuk menilai rasionalitas dan keadilan dari a) kegiatan sosial atau pendidikan mereka, b) pemahaman mereka tentang kegiatan pendidikan praktis tersebut, dan c) situasi yang memungkinkan kegiatan praktis untuk melakukan ini (Wiriaatmadja 2006: 12). Berdasarkan hasil diskusi yang telah dilakukan dengan pendidik mata pelajaran IPS di SD Negeri 50 Baet Kawan, maka yang akan dipilih sebagai subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri 50 Baet Kawan. Pemilihan tersebut dilakukan atas pertimbangan bahwa peserta didik kelas V cenderung kurang faham dengan konsep yang diberikan saat dilakukan pembelajaran IPS. Selain itu, dari pihak pendidik sendiri merasa kesulitan dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif dan efisien khususnya mata pelajaran IPS. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 50 Baet Kawan. Penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas, model penelitian ini merujuk pada proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart (dalam Madya, 1994: 25), yang

tahapannya dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi. Lembar Observasi memberikan pedoman yang digunakan peneliti untuk mengamati proses pembelajaran IPS agar lebih fokus, teliti, dan cermat. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi untuk pelaksanaan pembelajaran IPS dengan media komputerisasi. Tes dilakukan pada akhir siklus, yang digunakan untuk menunjukkan keberhasilan belajar yang dicapai pada setiap siklus dan untuk mengetahui apakah telah terjadi peningkatan prestasi belajar IPS menurut pendekatan matematis realistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Paparan Siklus I

Ketika melaksanakan tindakan pada siklus I, pendidik kelas menyampaikan kepada peserta didik bahwa pembelajaran IPS akan dilaksanakan menggunakan media berbasis komputer dengan memberikan materi IPS dalam bentuk powerpoint dan ditampilkan di depan kelas berupa slide dengan bantuan Proyektor. Peserta didik terlihat senang dan antusias ketika mendengar akan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer karena pembelajaran yang dilakukan bersifat baru dan berbeda dari pembelajaran sebelumnya.

Kegiatan pembelajaran siklus I dilakukan dengan menampilkan slide di depan kelas menggunakan layar Proyektor kemudian menjelaskan media yang digunakan kepada peserta didik. Selama proses pembelajaran, peneliti menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan untuk melakukan observasi, termasuk observasi terhadap aktivitas pendidik dan aktivitas peserta didik. Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti terlebih dahulu melakukan percakapan dengan wali kelas untuk memudahkan observasi. Pendidik membuka pembelajaran dengan salam, pendidik mempersilahkan peserta didik berpartisipasi, kemudian pendidik menyiapkan media Tahap-tahap pembelajaran pada siklus I meliputi:

Pada fase ini pendidik bertanggung jawab menyiapkan peralatan komputer dan layar Proyektor. Selain itu, materi PowerPoint dibuat dalam bentuk slide yang ditampilkan pada layar Proyektor di depan kelas. Pendidik kemudian menjelaskan sarana yang akan digunakan, skenario pembelajaran, tujuan pembelajaran dan indikator yang ingin dicapai.

Tabel. 2. Rekapitulasi Nilai Rerata tes siklus I.

Nilai Rerata Sebelum Tindakan	Nilai Rerata Sesudah Tindakan Siklus I	Persentase perbandingan
56,68%	67,96%	11,28%

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan perbaikan aktivitas yang mendukung terlaksananya tujuan pembelajaran dengan berdasarkan skor yang diperoleh sebesar 28 dengan kriteria baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran.

Proses evaluasi dilakukan melalui diskusi antara peneliti dan pendidik mata pelajaran. Dari diskusi diketahui bahwa proses pembelajaran pada Siklus I kurang asertif sehingga masih banyak peserta didik yang bercanda dan mengobrol dengan teman saat belajar, sehingga pendidik harus tegas dan penuh perhatian, selain itu lebih banyak bimbingan, perhatian dan motivasi, baik secara individu maupun kolektif, sehingga peserta didik dapat memahami konsep dengan baik.

Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil kolaborasi antara peneliti dan pendidik mata pelajaran, hasil pengamatan serta hasil evaluasi proses pembelajaran pada siklus I didapatkan hasil refleksi sebagai berikut:

Peserta didik tertarik dengan penggunaan media berbasis komputer berupa tampilan materi pelajaran dalam bentuk power point dengan bantuan Proyektor. Peserta didik masih canggung dan bingung ketika pemberian materi dengan tampilan slide didepan kelas. Hal ini dikarenakan media ini baru diterapkan terutama di kelas V SD Negeri 50 Baet Kawan. Sehingga masih membutuhkan bimbingan dan pengarahan dari pendidik. Pendidik kurang tegas sehingga masih ada peserta didik yang ramai dan bekerja sama dalam mengerjakan tes. Pendidik kurang fokus pada peserta didik saat memberikan materi sehingga beberapa peserta didik mengobrol dan bergurau. Menurut peserta didik, diakhir pembelajaran peserta didik menghendaki agar pendidik menerangkan/mengulang kembali materi yang telah dipelajari sehingga para peserta didik benar-benar jelas.

Rencana Perbaikan

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran dan analisis yang dilakukan dengan diskusi antara peneliti dan pendidik di bidang IPS, dan atas dasar evaluasi proses pembelajaran, perlu untuk memulai siklus berikutnya. Rencana Siklus II adalah sebagai berikut:

Perlunya bimbingan, perhatian dan motivasi dari pendidik lebih besar, baik secara individu maupun secara menyeluruh, guna mencapai tujuan pembelajaran. Selain diskusi antara pendidik dan peserta didik tentang konsistensi konsep materi, pendidik juga mengulang/mengklarifikasi materi yang disampaikan untuk memperkuat konsep sehingga peserta didik lebih menguasai materi yang disampaikan.

Paparan Siklus II

Pembelajaran pada siklus II merupakan hasil refleksi kolaboratif antara peneliti dan pendidik pada mata pelajaran dari siklus I. Tindakan siklus II mencerminkan tindakan siklus sebelumnya. Pada siklus II tahap perbaikan yang dilakukan meliputi motivasi, perhatian dan motivasi peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, pendidik menjelaskan/mengulangi materi yang dipelajari dan pendidik mengajukan pertanyaan latihan untuk memperkuat konsep.

Pelaksanaan tindakan pada siklus kedua mencerminkan tindakan pada siklus pertama. Tahap-tahap pembelajaran pada siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi yang diperoleh dari data observasi pada siklus I, yang berikutnya ingin ditingkatkan. Saat merencanakan tindakan yang akan dilakukan pada siklus II, tentukan terlebih dahulu materi yang akan disampaikan, dan bagaimana mengapresiasi jasa dan peran pejuang dalam mencanangkan kemandirian belajar yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), alat penilaian dalam berupa soal pilihan ganda dan lembar observasi yang telah didiskusikan sebelumnya dengan pendidik dan pengawas kelas. Dalam proses pembelajaran, pendidik secara individu dan holistik memastikan lebih banyak bimbingan, perhatian dan motivasi sehingga pemahaman konsep tertanam kuat dalam diri peserta didik. Selain itu, pendidik dan peserta didik ikut berdiskusi untuk menyempurnakan konsep materi agar tidak terjadi kesalahan dalam proses pembelajaran.

Pendidik juga mengulang/mengklarifikasi materi yang telah disampaikan sebelumnya dengan sarana komputer dan memberikan informasi tambahan yang belum tersedia pada saat materi diberikan dengan sarana komputer. Media dan peserta didik diberikan pertanyaan praktis untuk memperkuat konsep materi pelajaran.

Materi yang disajikan pada siklus II yaitu tentang makna proklamasi, tokoh-tokoh yang berperan dalam proklamasi kemerdekaan, peristiwa sekitar proklamasi, dan cara menghargai jasa dan peran tokoh pejuang dalam memproklamasikan kemerdekaan. Waktu pembelajaran pada siklus Ini selama 4 x 35 menit yang dibagi dalam 3 kali pertemuan, yaitu 1 x 35 menit, 2 x 35 menit, dan 1 x 35 menit.

Salah satu untuk menunjukkan indikator keberhasilan produk pembelajaran yaitu melalui penilaian peserta didik dari aspek kognitif yang meliputi hasil tes. Skor Rerata tes siklus II mencapai 84,7. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Rerata tes kognitif siklus II.

Nilai Rerata Tindakan Siklus I	Nilai Rerata Tindakan Siklus II	Persentase perbandingan
-----------------------------------	------------------------------------	-------------------------

67,96%	74,82%	6,86%
--------	--------	-------

Proses evaluasi juga dilakukan dengan melakukan diskusi antara peneliti dengan pendidik mata pelajaran. Dari diskusi tersebut diperoleh bahwa proses pembelajaran pada siklus II ini sudah menunjukkan peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas V dengan menggunakan media berbasis komputer. Selama proses belajar mengajar juga teramati beberapa kejadian yang tercatat dalam lembar observasi dan dokumentasi berupa foto selama pembelajaran berlangsung.

Refleksi Siklus II

Refleksi pembelajaran siklus II adalah sebagai berikut: Peserta didik tertarik dan senang mengikuti pembelajaran berbasis komputer. Pengamatan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa tujuan dan indikator telah tercapai. Peserta didik mulai aktif mengungkapkan pendapat dan menjawab pertanyaan serta menjalani proses dengan serius. Berdasarkan hasil belajar yang dicapai pada siklus II telah menunjukkan peningkatan kinerja peserta didik dalam memahami dan menguasai konsep pembelajaran, peneliti menyimpulkan bahwa tindakan korektif yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dihentikan.

Penghentian Siklus

Pada saat menganalisis hasil pengukuran pada siklus II, dapat diamati bahwa pada siklus ini dapat diamati peningkatan hasil belajar IPS. Tercapainya hasil belajar peserta didik sebagaimana diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran atau tindakan yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS, dan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis komputer dengan model penyediaan materi dalam Format PowerPoint di bentuk presentasi slide menggunakan layar Proyektor di depan kelas dapat meningkatkan kinerja peserta didik.

Pembahasan Hasil Penelitian

Inti permasalahan dalam proses pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 50 Baet Kawan kurang aktif, aktivitas pembelajaran peserta didik di kelas berpusat pada pendidik, karena pendidik memberikan konsep IPS dalam bentuk teks, pendidik jarang menggunakan media dalam pelajaran mata pelajaran dan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep pengajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah prestasi belajar konseptual (kognitif) IPS mengalami peningkatan, mengetahui sejauh mana peningkatan prestasi belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 50 Baet Kawan, dan tahap-tahap pembelajaran yang

dilakukan meningkatkan kinerja pembelajaran IPS dengan menggunakan media komputerisasi. Sesuai dengan tujuan penelitian sebelumnya, penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari beberapa siklus. Dari segi pelaksanaan, penelitian ini terdiri dari dua siklus. Dan supervisor dikonsultasikan. Pelaksanaan siklus II didasarkan pada hasil refleksi siklus I dan merupakan hasil kerjasama peneliti dengan pendidik mata pelajaran.

Tahap-tahap pembelajaran dengan media berbasis komputer yang diterapkan dalam penelitian ini mengacu pada tahap-tahap seperti yang diungkapkan oleh Eeva Reeder (2007). Adapun alur pelaksanaannya terdiri dari: (1) Pertanyaan essensial, yaitu diawali dengan pemberian pertanyaan essensial sebagai tahap untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik dan merangsang peserta didik untuk belajar lebih jauh lagi serta merupakan tahap awal dalam proses pembelajaran, (2) perencanaan, yaitu penyampaian standar isi untuk menjawab pertanyaan pada tahap pertama yang meliputi penyampaian skenario pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator pembelajaran, (3) menyusun Jadwal, pada tahap ini terjadi kolaborasi antara pendidik dan peserta didik untuk menyusun jadwal pelajaran. Tujuannya agar waktu yang digunakan untuk menyampaikan materi sesuai, (4) monitor, pada tahap ini pendidik bertanggung jawab melakukan monitoring terhadap aktivitas peserta didik dan memfasilitasi peserta didik pada setiap proses pembelajaran. Pendidik juga membimbing peserta didik apabila terjadi kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan, (5) Penilaian, dilakukan dalam setiap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran yang meliputi penilaian tes dan lembar observasi, (6) evaluasi, pada akhir pembelajaran dilakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran. Peneliti juga melakukan diskusi dengan pendidik mata pelajaran untuk mengevaluasi proses pembelajaran sebagai refleksi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung.

Pada awal pembelajaran peserta didik kelas V sebanyak 29 peserta didik yang menjadi subjek penelitian tetapi setelah berjalannya proses pembelajaran ada 1 peserta didik yang gugur menjadi subjek penelitian yang disebabkan peserta didik tersebut tidak mengikuti serangkaian proses pembelajaran yang dijadikan penelitian. Sehingga peserta didik yang menjadi subjek pada penelitian ini sebanyak 28 peserta didik.

Materi utama dalam penelitian ini adalah materi tentang pelayanan dan peran tokoh pejuang dalam persiapan dan proklamasi kemerdekaan Indonesia. Materi setiap aksi terdiri dari dua subtopik dalam persiapan kemerdekaan Indonesia. Subtopik aksi siklus II membahas tentang prestasi dan peran tokoh-tokoh pejuang dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia. Rencana pembelajaran (RPP), soal tes dan lembar observasi serta data pendukung

berupa data observasi awal, wawancara dan dokumentasi dijadikan sebagai instrumen pembelajaran dalam penelitian ini.

Keberhasilan belajar merupakan indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang dikuasai peserta didik (Zainal Arifin, 1991: 2). Meskipun belajar digambarkan sebagai proses perubahan manusia yang terus menerus yang melibatkan pengetahuan dan perilaku yang dihasilkan oleh pengalaman yang diperoleh, Mayer (Abdul Gafur, 2001: 5) Dalam penelitian ini, keberhasilan belajar adalah domain pengetahuan yang diperoleh peserta didik setelah pengalaman belajar. adalah proses pembelajaran IPS dan dinyatakan dalam hasil tes peserta didik.

Keberhasilan tindakan yang diberikan ditunjukkan dalam hasil tes yang menunjukkan penguasaan konsep-konsep materi pelajaran. Keberhasilan belajar dengan setiap tindakan ditunjukkan pada hasil tes yang meningkat. Hasil tes menggambarkan kemampuan peserta didik dalam menguasai konsep-konsep IPS.

Tabel Rangkuman pencapaian nilai tes

Jenis	Nilai hasil tes		
	Tertinggi	Terendah	Rerata
Sebelum tindakan	78	48	56,68
Siklus I	80	50	67,96
Siklus II	90	50	74,82

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa Rerata nilai tes pembelajaran dengan metode membaca rendah yaitu 56,68. Bahwa solusi untuk masalah tersebut bertepatan dengan penggunaan sarana komputerisasi. Rerata nilai tes peserta didik pada tindakan siklus I adalah 67,96%. Dari hasil yang diperoleh setelah tindakan siklus I dapat diketahui bahwa penggunaan media komputer telah memungkinkan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. komputerisasi sehingga pengetahuan lebih bermakna bagi peserta didik.

Meskipun tahap-tahap pada siklus I mampu meningkatkan kinerja peserta didik, peserta didik tetap menginginkan pendidik untuk menjelaskan/memperkuat kembali konsep tersebut untuk pembelajaran selanjutnya. Bahkan kebingungan dengan metode pembelajaran baru bagi mereka, peserta didik membutuhkan penjelasan dan penguatan terhadap materi pelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, Peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus berikutnya yang merupakan perbaikan dari tindakan Siklus I. Pada Siklus II perbaikan yang dilakukan antara lain memberikan motivasi, perhatian dan bimbingan agar siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dan pendidik kembali memberikan penjelasan dan

latihan soal untuk memperkuat konsep materi yang dipelajari. Upaya peningkatan pada siklus II tidak sia-sia, Nilai Rerata tes pada siklus I adalah 67,96%, sedangkan Nilai Rerata tes pada siklus II adalah 74,82%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Nilai Rerata tes pembelajaran menggunakan metode ceramah mendapatkan hasil yang rendah yaitu 56,68. Untuk memperbaiki keadaan itu peneliti melakukan observasi proses pembelajaran dan wawancara dengan peserta didik dan pendidik mata pelajaran serta diskusi dengan dosen pembimbing, hasil tersebut memutuskan bahwa solusi dari permasalahan itu sesuai dengan penggunaan media berbasis komputer. Hasil Rerata tes peserta didik yang dicapai pada tindakan siklus I sebesar 67,96%. Dari hasil yang dicapai setelah tindakan siklus I terlihat bahwa penggunaan media berbasis komputer telah mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mendapatkan pengetahuan yang diberikan dengan menggunakan media berbasis komputer, sehingga pengetahuan itu akan lebih bermakna bagi peserta didik. Hasil Rerata nilai tes pada siklus I sebesar 67,96%, sedangkan pada siklus II, Nilai Rerata tes sebesar 74,82%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (1991). *Evaluasi Instruksional Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar, M.A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- David R.K & Lorin W.A. (2001). *A Taxonomy For Learning, Teaching, and Assessing. A Revision of Bloom's Taxonomy of Education Objectives*. New york: Wesley Longman, Inc.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Aswan. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (1993). *Metode dan Kesulitan Belajar*. Bandung. Penerbit Tarsito.
- Ismaniati, CH. (2001). *Pengembangan Program Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Yogyakarta.
- Pitajeng. (2006). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Sudjana, Nana. (1989). *Penelitian dan Pendidikan*. Bandung. Sinar Baru.
- Uno, Hamzah B. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Wibawa, Basuki & Mukti, Farida. (1992). *Media Pengajaran*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

**PENGEMBANGAN KELAYAKAN MEDIA BUKU SAKU ELEKTRONIK IPA
KELAS V MATERI GAYA DI MASA PANDEMI COVID 19 UNTUK
MENINGKATKAN HASIL DI SD NEGERI 14 SIANTAN TAHUN PELAJARAN
2020/2021**

Masturah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP
Universitas Tanjungpura Pontianak
emasturah@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengembangan kelayakan media buku saku elektronik IPA kelas V untuk materi gaya di masa pandemi covid 19 untuk meningkatkan hasil di SD Negeri 14 Siantan Tahun Pelajaran 2020/2021. Bentuk penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan lima langkah, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain Latar belakang pembuatan media buku saku ini didasarkan pada hasil wawancara di SD Negeri 14 Siantan yang menyatakan bahwa proses belajar mengajar menjadi efektif karena kurangnya media pembelajaran. Karenanya, media buku saku oleh guru dipergunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar di kelas. Rancangan produk pembelajaran dengan buku saku adalah menampilkan materi gaya. Media buku saku divalidasi oleh 5 orang guru IPA SD. Kelayakan buku saku diukur dengan aspek format, isi, dan bahasa yang terdiri dari 11 kriteria. Hasil uji validasi media buku saku dengan nilai CVI 1 sehingga dipergunakan menjadi media dalam proses pembelajaran di kelas pada sub materi gaya. Hasil belajar siswa pada masa pandemi covid 19 meningkat, karena guru menggunakan media buku saku. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebesar 85 dan terendah sebesar 65 serta rata-rata nilai siswa sebesar 74,85 termasuk kategori baik dengan ketuntasan sebesar 42,87%.

Kata Kunci: Buku Saku, Penelitian dan Pengembangan, Materi Gaya, Hasil Belajar IPA

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out the development of the feasibility of IPA class V electronic pocketbook media for style materials in the covid 19 pandemic to improve results in SD Negeri 14 Siantan Year of Study 2020/2021. This form of research is Research and Development (R&D) with five steps, namely potential and problems, data collection, product design, design validation, and design revision The background of making pocketbook media is based on the results of interviews in Siantan State Elementary School 14 which states that the teaching and learning process becomes effective due to lack of learning media. Therefore, pocketbook media by teachers is used as a medium in the process of learning to teach in the classroom. The design of a learning product with a pocketbook is to display style material. Pocketbook media is validated by 5 elementary school IPA teachers. Pocketbook eligibility is measured by aspects of format, content, and language consisting of 11 criteria. The results of the pocketbook media validation test with a CVI value of 1 so that it is used as a medium in the learning process in the classroom in sub-style material. Student learning outcomes during the Covid 19 pandemic increased, because teachers used pocketbook media. The highest score obtained by students is 85 and the lowest is 65 and the average student score of 74.85 belongs to the good category with a completion of 42.87%.

Keywords: PocketBooks, Research and Development, Style Materials, IPA Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Buku saku adalah salah satu media cetak ukurannya kecil, disimpan di saku, mudah dibawa dan kapanpun bisa dibaca. Isinya berupa informasi atau materi singkat (Setyono, Sukarmin & Wahyuningsih, 2013). Melalui buku saku ini, siswa dapat memperoleh ringkasan lengkap informasi tanpa melelahkan energi dan waktu untuk sumber belajar. Buku saku dapat menjadi sumber media alternatif guru dalam pembelajaran di kelas, karena ukurannya kecil, praktis, kata-katanya menarik, ringkas dan mudah dipahami oleh siswa (Aini & Sukirno, 2013).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Setyono, Sukarmin & Wahyuningsih (2013) terdapat peningkatan minat membaca siswa sebesar 11,13% menggunakan buku saku secara personal dan kelompok kecil. Selain itu, hasil penelitian menurut Sulistyani, Jamzuri, Rahardjo (2013) kelas yang pembelajarannya menggunakan buku saku hasil belajarnya sebesar 81,27 lebih rendah dari kelas yang tidak menggunakan buku saku, yaitu 77,73.

Buku saku salah satu media yang diperlukan guru dalam menyampaikan materi yang sesuai kebutuhan siswa. Materi yang disusun dalam buku saku sesuai kebutuhan siswa (Sari, Kasrina & Jumiarni, 2020). Buku saku dapat dikembangkan guru menjadi media pembelajaran dengan materi yang tersedia di dalam buku pelajaran tersebut yang memuat konsep-konsep materi yang telah tersedia di dalam buku pelajaran (Mahendrani & Sudarmin, 2015). Menurut Panjaitan, Titin, & Wahyuni (2021) media buku saku tidak hanya dikemas dari buku teks saja, melainkan penelitian-penelitian dan pengalaman seorang pendidik, diantaranya Samsari, Novianti & Akmal (2017) materi buku saku dapat juga dibuat pada inventarisasi tumbuhan herbal. Media pembelajaran menggunakan preparat histologi valid digunakan pada submateri pencemaran air (Panjaitan, Wahyuni, & Mutmainnah, 2020).

Peneliti memilih lokasi penelitian SD Negeri 14 Siantan yaitu kelas V, ditemukan nilai ulangan hariannya terendah di semester genap, kurang berminat mengikuti pembelajaran di kelas dengan tidak termotivasi mengerjakan soal yang diberikan guru.

Selain itu, 44,11% siswa apabila diberi tugas suka bekerjasama/saling kontek, kurang adanya keberanian dalam menjawab pertanyaan pada saat diskusi hanya sebesar 23,29% menyampaikan pendapat, 32,6% siswa tidak aktif dan sebagian besar siswa hasil belajarnya di bawah nilai 75.

masih menggantungkan diri pada temannya, misalnya apabila diberi latihan soal suka melihat dari jawaban temannya, siswa kurang berani dalam menyatakan pendapat, hal ini dilihat kurangnya motivasi siswa dan cenderung diam saat diskusi bersama, ketika siswa diminta untuk mengeluarkan pendapat, siswa yang mau melakukannya hanya 23,29% dan

sebagian siswa yang tidak menyampaikan pendapatnya, mereka hanya mengikuti pendapat teman lain yang sudah mengeluarkan ide atau gagasan, terlihat siswa-siswa yang enggan belajar dan tidak bersemangat dalam menerima pelajaran di kelas. Siswapun belum termotivasi dalam mengerjakan soal latihan yang diberikan yang dampaknya hasil belajar yang diperoleh dibawah 75.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti perlu mengadakan penelitian dengan judul pengembangan kelayakan media buku saku elektronik IPA kelas V materi gaya di masa pandemi covid 19 untuk meningkatkan hasil di SD Negeri 14 Siantan Tahun Pelajaran 2020/2021.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mempunyai bentuk R & D (*Research and Development*) atau penelitian dalam membuat suatu produk dan dapat diuji efektif atau tidaknya produk yang dibuat tersebut (Sugiyono, 2015). Pelaksanaan kegiatan R & D (*Research and Development*) terdiri dari 5 langkah yang digunakan, dimulai dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 14 Siantan dan dijadikan sampel dalam penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan dua validasi, yaitu validator instrumen terdiri dari 2 orang dosen dan 1 orang guru mata pelajaran IPA dan validator media buku saku yaitu 2 orang dosen Pendidikan IPA dan 3 orang guru mata pelajaran IPA.

Uji validasi media buku saku berlandaskan *Content Validity Ratio* (CVR) dalam Lawshe (1975) rumusnya adalah:

$$CVR = \frac{ne \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}} \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

CVR = *Content Validity Ratio* atau disebut dengan Rasio Validitas Konten

ne = Jumlah panelis/validator yang setuju tentang kevalidan media buku saku

N = Jumlah panelis/validator seluruhnya

Apabila nili CVR telah diketahui, dilanjutkan dengan menghitung CVI (*Content Validity Index*) atau nilai rata-rata CVR secara keseluruhan.

$$CVI = \frac{\Sigma CVR}{\Sigma n} \dots\dots\dots (2)$$

Keterangan:

CVI = Rata-rata CVR

n = Jumlah item seluruh aspek

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan media buku saku elektronik dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Buku Saku

Aspek	Kriteria Yang Dinilai	Ahli					CVR	Ket
		1	2	3	4	5		
Format	1. Kepraktisan buku saku	4	4	4	4	3	1	Valid
	2. Desain sampul buku saku	3	4	3	4	3	1	Valid
	3. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf yang digunakan	4	4	4	3	4	1	Valid
	4. Media buku saku yang digunakan telah disusun secara sistematis	3	4	4	4	3	1	Valid
	5. Kejelasan tampilan gambar	3	4	4	3	3	1	Valid
	6. Tata letak isi buku saku	3	4	3	4	3	1	Valid
Isi	7. Kesesuaian materi dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran	4	4	4	4	4	1	Valid
	8. Keterkaitan antara materi gaya makanan dalam buku saku dan kesesuaiannya dengan tingkatan kemampuan akademik siswa	3	3	3	4	3	1	Valid
	9. Kelengkapan submateri gaya makanan yang disajikan dalam buku saku dan kesesuaiannya dengan silabus	3	3	4	3	4	1	Valid
Bahasa	10. Ketepatan dalam penggunaan bahasa	4	4	4	3	4	1	Valid
	11. Penggunaan bahasa dan kalimat dalam buku saku sesuai dengan	4	4	4	4	4	1	Valid

Pedoman Umum Ejaan Bahasa
Indonesia (PUEBI)

CVI 1 Valid

Berdasarkan dokumen yang diperoleh, hasil belajar matari gaya dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa

Kategori	Hasil Belajar Siswa	Keterangan
Jumlah Nilai	2.580	
Jumlah Responden	35	
Nilai Tertinggi	85	Tuntas
Nilai Terendah	65	
Nilai Rata-rata	74,85	
Ketuntasan	42,87%	

Tabel 2 di atas menunjukkan nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebesar 85, terendah adalah 65 dengan rata-rata nilai siswa sebesar 74,85 termasuk kategori baik dengan ketuntasan sebesar 42,87%.

Kelayakan Buku Saku

Aspek Kelayakan Format

Aspek format mendapatkan nilai total 4 (kategori sangat layak digunakan). Aspek isimensi mendapatkan nilai 3 (kategori layak digunakan) dan aspek bahasa mendapatkan nilai 4 (kategori sangat layak digunakan). Setyono (2013) mengatakan ukuran buku saku kecil, mudah disimpan, dan bisa dibawa kemanapun. Maka peneliti membuat ukuran buku saku 10 x 15 cm. Validator berkomentar bahwa perlu dipahami oleh siswa, buku saku ini sengaja dibuat dengan ukuran kantong celana atau baju siswa, agar siswa dapat membawanya kemanapun untuk belajar.

Huruf Times New Roman ukuran 12 yang digunakan dalam buku saku ini, karena dengan ukuran 12 dalam rangka melakukan efisiensi jumlah lembaran dan ketebalan. Ukuran huruf tersebut sesuai, dan jelas dibaca. Namun, perlu diingat hurufnya perlu divariasikan menghindari kejenuhan bagi yang membacanya. Sebagaimana pendapat Sulistyani (2013) buku saku yang baik, apabila ukuran cetakannya kecil, efisien, praktis, dan mudah dalam menggunakannya. Apabila Buku saku tampak tebal siswa merasa kurang berminat untuk membacanya. Kepraktisan buku saku sesuai hasil penelitian Wulandari dan

Nuryanti (2020), yang menyebutkan bahwa buku saku yang dibuat guru praktis dalam penggunaannya di kelas.

Daya tarik pembaca adalah tampilan gambar sebuah buku, dibenarkan Arsyad (2016), gambar-gambar yang ada pada buku saku menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa. Awaludin dan Rostikawati (2020), memberikan saran bahwa dalam menampilkan buku saku diharapkan dengan beraneka warna yang menarik pembaca. Salah satu keunggulan gambar ialah mampu menyampaikan informasi yang diperlukan dengan jelas, dibandingkan hanya dengan kata-kata (Munadi dalam Rahmawati, 2016).

Salah satu yang menjadi fungsi buku saku berlandaskan pendapat Sulistyani (2013), yaitu fungsi kognitif atau fungsi pengetahuan, yang dapat memberikan penjelasan dalam buku demi tercapainya tujuan pembelajaran. Sejumlah 5 orang yang dijadikan validator memberikan pernyataan tampilan gambar sudah menarik, walpun masih ada gambar kurang jelas.

Kemenarikan desain *cover* buku saku. Halaman yang dibuat pada sampul buku saku disesuaikan dengan besar kecilnya buku saku sehingga proporsional dan menampilkan pusat perhatian (*point of view*) yang diinginkan (Ami, 2012). Arsyad (2009), berpendapat bahwa adanya warna mampu menampilkan objek secara nyata. Menurut Wardhani (dalam Ami, 2012), sebagian besar siswa suka dengan bacaan yang tampilannya menarik, misalnya dengan sedikit uraian dan banyak gambar atau warna. Motivasi membaca siswa akan meningkat, apabila bahan bacaan menarik tampilannya. Dengan demikian, gambar-gambar yang ditampilkan pada sampul *cover* mampu menarik minat pembaca khususnya siswa. Asyhari (2016) memberikan dukungan bahwa warna yang ditampilkan dalam media pembelajaran dapat menarik perhatian dan minat belajar. Media pembelajaran mampu memotivasi dan membangun kemampuan berpikir kritis siswa (Kartikasari, Wahyuni, dkk., dalam Panjaitan, 2020) dan bahkan dapat meningkatkan hasil belajar (Muhtarom, dalam Panjaitan, 2019).

Desain gambar *cover* buku saku ada yang agak buram/kurang jelas yang disebabkan oleh gambar yang di foto kurang baik dari pencahayaan dan fokus kamera. Peserta didik lebih suka dengan media pembelajaran yang dicetak dengan *full colour* (Lia, dalam Paramita, 2018).

Aspek Kelayakan Isi

Aspek kelayakan isi memperoleh nilai 3 pada tiap aspeknya. Aspek pertama dengan nilai CVR 1 dan dinyatakan valid berkaitan dengan kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Standar kompetensi harus dicapai dan dapat

dikuasai oleh siswa sebagai bentuk penguasaan pengetahuan, sikap, serta ketrampilan siswa dan menjadi standar pengukuran kompetensi dasar yang harus dicapai siswa dan guru (Wicaksono, 2016).

Tujuan pembelajaran menjadi prinsip utama menggunakan media yang akan disampaikan kepada siswa, agar dapat diketahui media pembelajaran mana yang mampu meningkatkan pengetahuan siswa lebih besar (Arsyad, 2016). Tujuan pembelajaran tercapai, apabila dapat mengukur benar atau salah, berhasil atau tidak berhasil (Sadiman, 2006). Media pembelajaran akan berhasil tersampaikan, apabila didukung oleh kemampuan guru yang paham akan tujuan media (Mahnun, 2012).

Tujuan pembelajaran dinilai oleh 3 orang validator dengan sangat baik dan baik oleh 2 orang validator. Namun perlu memperbaiki rumusan indikator dan tujuan pembelajaran sesuai Kurikulum 2013. Perumusan indikator dan tujuan Pembelajaran telah diperbaiki melalui tahap revisi.

Kriteria kedua, dengan nilai CVR 1 dan tergolong valid tentang keterkaitan antar materi dalam buku saku dan tingkatan kemampuan akademik siswa. Materi disusun mulai dari pengertian, jenis-jenis gaya yang sesuai kemampuan siswa. Menurut (Arsyad, 2016), informasi melalui media dapat diserap dengan cepat, apabila sesuai kemampuan siswa. Dengan demikian, 4 validator menilai sangat baik dan menilai baik oleh 3 validator.

Kriteria ketiga nilai CVR 1 dan tergolong valid tentang ketepatan submateri yang disajikan dalam buku saku dan kesesuaiannya dengan silabus karena sesuai dengan Permendikbud tahun 2016. Silabus merupakan kerangka pembelajaran dalam setiap bahan pelajaran yang akan diberikan kepada siswa (Permendikbud, 2016). Pada kriteria ini dinilai sangat baik oleh 5 validator dan baik oleh 2 validator.

Materi-materi buku saku harus dapat disajikan singkat, padat dan jelas serta mudah dipahami siswa. Hal tersebut mempunyai korelasi yang saling berkaitan dengan fungsi psikomotoris dalam materi buku saku yang dibuat singkat, jelas, dan mudah dipahami (Sulistiyani, 2013).

Adanya media buku saku mampu mengatasi kesulitan belajar pada submateri gaya, sehingga dapat diterapkan pada materi lain mata pelajaran IPA pada kelas yang lebih tinggi.
Aspek Kelayakan Bahasa

Pada aspek bahasa memperoleh rata-rata nilai 4 karena kalimat sususunnya jelas dan sistematis. Awaludin dan Rostikawati (2020) bahwa buku saku bahasanya harus mudah dipahami, komunikatif atau tidak bertelele (Rahmawati, 2016).

Pertama, ketepatan menggunakan bahasa, yaitu bahasanya tepat, lugas, komunikatif, dan dapat dipahami. Pemilihan kata-kata yang jelas dan tidak ambigu (Rahmawati, 2016). Menurut Arsyad (2016), media dapat dikatakan baik, apabila bahasa yang disampaikan jelas, singkat, padat dan maksud yang diinginkan dipahami siswa. Hal ini sejalan dengan Rahmawati (2016), kalimat yang dibuat dalam media harus mampu memberikan pemahaman. Bahasa yang diperlukan dalam media pembelajaran adalah mudah siswa memahaminya (Sardiman dalam Rahmawati, 2016).

Kriteria kedua dengan nilai CVR 1 dan tergolong valid karena kalimatnya sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Ejaan PUEBI yang baik dan benar adalah huruf kapital pada awal kalimat, tanda baca tepat dan menulis miring setiap kata-kata asing (Monica, 2018). Tujuan PUEBI adalah membuat kalimat yang baik dan benar dengan makna tertentu, baik lisan maupun tulisan dalam sebuah karya ilmiah (Anto, 2017).

Ejaan merupakan aturan mengikuti penulisan sesuai kaidah bahasa Indonesia baik dan benar. Sebagaimana yang dikemukakan Panjaitan dkk. (2016) bahasa media harus memenuhi unsur kemudahan memahami kalimat dan kata yang disampaikan.

Sejak Tahun 2015 telah berlaku Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) sebagai pengganti Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) edisi revisi tahun 1987 (Anto, 2017). Pada kriteria ini, 5 validator menilai sangat baik. Namun perlu memperbaiki tanda baca walaupun sudah direvisi peneliti.

Hasil uji validasi media buku saku dengan rata-rata 4 dan layak dijadikan media pembelajaran submateri Gaya. Ami (2012) buku saku layak digunakan, apabila memenuhi unsur berdasarkan isi, bahasa, dan tampilan. Elpina (2020) menyatakan media pembelajaran buku saku valid dan layak digunakan.

Hasil Belajar

Nilai tertinggi siswa adalah sebesar 85 dan terendah adalah sebesar 65 dengan nilai rata-rata nilai sebesar 74,85 termasuk kategori baik dengan ketuntasan sebesar 42,87%. Sesuai dengan ungkapan Hamalik (2006) dimana hasil belajar adalah nilai akhir siswa setelah belajar dan mengalami perubahan pengetahuan dari tidak tahu menjadi tahu dan seterusnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Uji validasi buku saku diperoleh nilai CVI 1 untuk semua kriteria sehingga valid dijadikan media pembelajaran sub materi gaya. Hasil belajar siswa meningkat menggunakan buku saku dengan nilai tertinggi adalah 85 dan terendah adalah 65 dan rata-rata 74,85 termasuk kategori baik dengan ketuntasan sebesar 42,87% pada masa pandemi covid 19.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S.S.Q. & Sukirno. (2013). Pocketbook as Media of Learning to Improve Students Learning Motivation. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. XI (2): 68-75.
- Ami, M. S., Susantini, E., & Rahardjo. (2012). Pengembangan Buku Saku Materi Sistem Ekskresi Manusia di SMA/MA Kelas XI. *Jurnal BioEdu*. 1 (2): 10-13.
- Anto, P., Andrijanto, M. S., & Akbar, T. (2017). Perancangan Buku Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia sebagai Media Pembelajaran Ejaan di Sekolah. *Jurnal Desain*. 4 (2): 92-99.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhari, A. & Helda, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*. 5 (1): 1-13.
- Awaludin, T. A dan Rostikawati, R. T. (2020). Pengembangan Buku Saku Materi Mamalia Di Taman Margasatwa Ragunan Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 4 (2): 54-60.
- Elpina, N., Deswati, L., & Sari, R.T. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Buku Saku Dilengkapi Peta Konsep Pada Materi Plantae Siswa Kelas X SMA Kartika 1-5 Padang. *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Vol, 8 No. 02. Hal: 1-4*.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mahendrani, K. & Sudarmin. (2015). Pengembangan *booklet* etnosains fotografi tema ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*, 4(2):865–872.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*. 37 (1): 27-35.
- Panjaitan, R.G.P., Savitri, E., & Titin. (2016). Pengembangan Media *e-comic* Bilingual Sub Materi Saluran dan Kelenjar Pencernaan. *Unnes Science Education Journal*, 5(3): 1379–1387.
- Panjaitan, R.G.P., Titin, & Putri, N.N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. 8 (1): 141-151.

- Panjaitan, R.G.P. Titin, & Wahyuni, E.S. (2021). Kelayakan *Booklet* Inventarisasi Tumbuhan Berkhasiat Obat Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. 9 (1):11-21.
- Panjaitan, R.G.P., Wahyuni, E.S., & Mega, M. (2019). Film Dokumenter Sebagai Media Pembelajaran Submateri Zat Aditif. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 4(2): 52–59.
- Panjaitan, R.G.P., Wahyuni, E.S & Mutmainnah, (2020). Validitas Preperat Histologi Sebagai Media Pembelajaran Submateri Pencemaran Air. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*. Vol. 5, No. 1.
- Paramita, R., Panjaitan, R.G.P., & Ariyati, E. (2018). Pengembangan *booklet* hasil inventarisasi tumbuhan obat sebagai media pembelajaran pada materi manfaat keanekaragaman hayati. *JUPI (Jurnal IPA & Pembelajaran IPA)*, 2(2): 83–88.
- Rahmawati, I. S., Roekhan., & Nurchasanah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel dengan Macromedia Flash bagi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan*. 1 (7): 1323-1329.
- Sadiman, A.S., Raharjo, R., Haryono, A & Rahardjito. (2006). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Samsari, Novianti, A., & Akmal, N. 2017. Inventarisasi spesies tumbuhan herba di kawasan Sarah Leupung Kabupaten Aceh Besar sebagai penunjang praktikum botani tumbuhan tinggi. *Jurnal Edubio Tropika*, 5(1987): 54–106.
- Setyono, Y.A., Sukarmin, Wahyuningsih, D. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran Fisika Kelas VIII Materi Gaya Ditinjau dari Minat Baca Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 1 (1): 118 – 126.
- Sugiyono, (2015). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyani, N.H.D., Jamzuri, & Rahardjo, D.T. (2013). Perbedaan Hasil Belajar Siswa antara Menggunakan Media *Pocket Book* dan *Tanpa Pocket Book* pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 1 (1): 164 – 172.
- Wulandari, E dan Nuryanti. 2020. Pengembangan Buku Saku Biologi Berorientasi Model Inquiry Terbimbing Pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Untuk Siswa SMA/MA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Biologi dan Biosains Volume 3 Nomor 1 Hal: 39-46*.

MEMBANGUN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR 4 ULAK MUID MELALUI PENTINGNYA PERAN ORANG TUA

Nita Napritianti

Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Tanjung Pura Pontianak
f2211201010@student.untan.ac.id

ABSTRAK

Tujuan didalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peran orang tua dalam perkembangan karakter anak, cara membentuk kepribadian anak, metode yang digunakan, hambatan dan selanjutnya upaya yang dilakukan dalam pengaturan anak. Strategi yang digunakan dalam eksplorasi ini adalah teknik yang jelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua merupakan faktor yang sangat penting dalam membangun karakter anak. karakter seorang anak berasal dari contoh prilaku yang dicontohkan orang tuanya. Dimana, sebagian besar anak usia 6 – 12 tahun meniru apa yang dilakukan orang tuanya dalam keseharian. Sampai usia 18 tahun, mereka sebenarnya membutuhkan orang tua dan kehangatan dalam keluarga. Dari sini, pembinaan karakter harus dimulai dari dalam keluarga, yang merupakan sarana utama bagi perkembangan karakter anak. Setelah orang tua, dalam ranah pembinaan karakter, seharusnya menjadi pelajaran wajib sejak sekolah dasar. Tahap di mana wawasan mereka mulai terbentuk untuk berpikir secara sah dan metodis. Sehingga peran orang tua dalam pembinaan karakter pada siswa SD merupakan kunci utama dalam meningkatkan karakteristik anak yang baik.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter; Peran Orang Tua

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the role of parents in the development of the child's character, how to shape the child's personality, the methods used, the obstacles and further efforts made in setting the child. The strategy used in this exploration is a clear technique. The results showed that parents are a very important factor in building a child's character. The character of a child comes from the example of behavior that is exemplified by his parents. Where, most children aged 6-12 years imitate what their parents do in their daily lives. Until the age of 18 years, they actually need parents and warmth in the family. From here, character building must start from within the family, which is the main means for the development of a child's character. After parents, in the realm of character building, it should be a mandatory lesson since elementary school. The stage where their insight begins to form to think legitimately and methodically. So that the role of parents in character building in elementary school students is the main key in improving the characteristics of good children.

Keywords: Character Education; The role of parents

PENDAHULUAN

Pendidikan anak yang paling utama adalah keluarga, pengajaran dalam keluarga sangat penting untuk memberikan pelatihan terhadap wawasan, karakter atau karakter sebagai landasan kehidupan di mata masyarakat. Orang tua akan menjadi model untuk anak-anaknya sendiri, anak-anak biasanya akan meniru apa yang dilakukan orang tua. Orang tua harus fokus pada pengajaran anak-anak mereka karena pekerjaan Orang Tua sangat penting dalam sistem sekolah bagi anak - anak. Jadi Orang Tua harus memiliki pilihan untuk memberikan teladan dan kecenderungan yang tulus sejak remaja atau remaja karena dapat mempengaruhi peningkatan semangat anak.

Pentingnya Orang Tua untuk sekolah anak-anak tidak sepele karena pelatihan adalah modal yang benar-benar harus dilakukan oleh setiap individu yang hidup bahkan pada saat-saat tertentu. Saat ini para orang tua semakin sadar akan pentingnya memberikan pengajaran yang terbaik kepada anak-anak mereka sejak dini. Kontribusi orang tua dalam sekolah anak-anak sangat mempengaruhi anak-anak. Tugas dinamis orang tua, jelas, harus ditegakkan dengan korespondensi yang dapat diterima antara orang tua dan sekolah. jadi tidak Hanya pekerjaan pendidik dan suasana yang penting tetapi pekerjaan orang tua juga memainkan peran penting dalam pencapaian belajar anak-anak.

Dewasa ini, kita melihat banyak sekali kenakalan remaja yang terjadi di lingkungan kita saat ini. Dalam lingkungan sekolah, tetapi juga lokal. Anak adalah anugerah Tuhan yang paling berharga yang harus dijaga, diperhatikan, dan dibimbing lebih lanjut. Semua orang tua membutuhkan anaknya untuk menjadi individu yang baik, terkendali, berkembang dan selanjutnya tumbuh menjadi individu yang memiliki tanggung jawab dalam hidupnya. Nah jika saat ini banyak sekali episode-episode yang diakibatkan oleh kenakalan remaja di sekolah atau di lingkungan sekitar. Kekeliruan orang tua dalam mendidik anak atau kesalahan sosial yang menyebabkan anak menjadi liar dan juga sulit diawasi. Tidak ada yang bersalah atas pembusukan etika anak-anak. Semua wali membutuhkan anak mereka untuk menjadi seseorang yang memiliki karakter yang baik. Oleh karena itu, tugas pengasuhan sangat penting dalam perkembangan dan perkembangan anak sejak kecil hingga anak tersebut tumbuh menjadi pribadi yang dewasa.

Pendidikan karakter tentunya direncanakan menjadi salah satu jawaban atas berbagai persoalan tanah air yang selama ini dilihat, didengar, dan dirasakan, di mana muncul berbagai persoalan yang diakui berawal dari kekecewaan pelatihan. Membentuk siswa dengan karakter bukanlah upaya yang sederhana dan cepat. Hal ini membutuhkan usaha tanpa henti dan refleksi mendalam untuk menetapkan perkembangan pilihan moral yang

harus dilingkari kembali ke aktivitas substansial, sehingga menjadi membumi dan cerdas. Dibutuhkan beberapa hal dalam membentuk pribadi atau karakter seseorang. Kemudian lagi, pendidikan karakter adalah faktor yang harus mencakup semua kepentingan dalam pelatihan, baik keluarga, sekolah, dan lebih jauh lagi wilayah lokal yang lebih luas. Pengembangan karakter dan pengajaran tidak akan berhasil jika tidak ada kesesuaian dan kesesuaian antara pendidikan. Langkah awal yang harus dilakukan adalah memodifikasi asosiasi dan organisasi edukatif yang tampak mulai mendobrak antara iklim sekolah, menjadi pendidik tertentu, keluarga dan daerah setempat.

Dengan cara ini, keluarga dan keluarga sebagai lingkungan di atas segalanya untuk pengaturan dan pengajaran karakter harus lebih terlibat yang kemudian ditopang oleh suasana dan kondisi pembelajaran di sekolah yang memperkuat interaksi pengembangan.

Banyak hal yang harus dimungkinkan untuk mengakui pendidikan karakter di sekolah. Gagasan karakter tidak cukup untuk dijadikan sebagai poin dalam jadwal dan rencana pelaksanaan pembelajaran di sekolah, namun lebih dari itu, dilakukan dan dilatih.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pengujian ini adalah metode wawancara dan observasi lapangan. Teknik ini dipilih karena masalah yang dibahas terkait dengan apa yang terjadi secara lokal. Untuk situasi ini, tentang pentingnya tugas orang tua dalam pendidikan karakter untuk anak-anak sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang lakukan di SD 4 Ulak Muid Kecamatan Tanah Pinoh Barat baik secara wawancara maupun observasi khususnya pada anak kelas bawah seperti kelas 2 maka diperoleh beberapa hasil sebagai berikut :

Cara mendidik melalui contoh perilaku orang tua sehari - hari

Berkaitan dengan peran orang tua dalam membentuk karakter anak di SD 4 Ulak Muid Kecamatan Tanah Pinoh Barat peneliti melakukan wawancara dengan salah satu orang tua murid dan dia mengatakan hal yang paling berpengaruh kepada perkembangan karakter anak adalah melalui contoh dari perilaku orangtua sehari - hari yang langsung dicontoh oleh anak seperti bertutur kata yang baik terhadap yang lebih tua, saling menghormati dan bagaimana bersopan santun terhadap yang lebih tua.

Pemberian contoh tersebut dapat dilakukan pada anak berusia rendah dari rentang usia 6 – 12 tahun. Hal itu dikarenakan anak berusia 6 -12 tahun relatif lebih meniru apa yang dilakukan oleh orang tua dan lingkungannya.

Memberikan Sistem Pendidikan Dini bagi anak dilingkungan keluarga

Berdasarkan hasil penelitian yang temukan dilapangan diperoleh bahwa sebagian besar dari orang tua dari peserta didik di SD 4 Ulak Muid Kecamatan Tanah Pinoh Barat sudah melakukan perannya sebagai pendidik guna membangun karakter anak seperti mengajak anaknya menjenguk orang sakit, ikut gotong royong desa, dan acara – acara desa lainnya seperti acara adat yang mana semua itu dapat menjadi pelajaran dalam pembentukan karakter anak kedepan terutama anak usia 6 – 12 tahun.

Melakukan sistem pembiasaan terhadap anak

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti didapatkan salah satu pembiasaan yang dapat dilakukan oleh orang tua kepada anak dalam proses pembentukan karakter anak di SD 4 Ulak Muid Kecamatan Tanah Pinoh Barat yaitu orang tua dapat membiasakan anak mereka untuk beribadah tepat waktu bagi yang beragama Islam dan beribadah dihari minggu bagi yang beragama katholik, yang mana pembiasaan itu nantinya akan melekat kepada anak. Selain itu system pembiasaan yang sudah terapkan lainnya yaitu mematuhi peraturan agama seperti tidak berbohong dan sopan terhadap yang lebih tua.

Mengajak anak berdialog

Dari hasil penelitian yang dilakukan dilapangan didapatkan bahwa mengajak anak berdialog juga dapat membantu anak dalam melatih perkembangan karakter anak seperti memberikan pengarahan kepada anak ketika anak mendapatkan masalah dengan teman, berdialog dalam membantu anak mencari solusi pengerjaan PR nya, mendengarkan keluhan kesah anak dan menasehatinya agar dapat membedakan yang salah dan yang benar, memberikan pengertian kepada anak bagaimana saling mendengar dan menghormati dalam berbicara.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kunci utama keberhasilan dalam membangun karakter pada anak dapat dimulai dari orang tua. dimana orang tua berperan penting dalam proses perkembangan karakter anak agar menjadi individu yang berkarakter positif. Perbuatan dan perilaku orang tua bukan hanya contoh nyata untuk anak-anak akan tetapi akan berpengaruh besar kepada sifat dan pribadi anak ketika ia beranjak dewasa.

Pengembangan karakter merupakan perjalanan panjang dalam mengajar anak-anak, hasilnya mungkin baru terlihat setelah berbulan-bulan atau bahkan lama. Tidak akan pernah ada satu "formula" yang memadai yang dapat menjawab setiap persoalan dalam menanamkan pribadi positif pada anak-anak. Kesiapan untuk secara konsisten belajar dan bekerja pada diri sendiri bergantung pada perhatian untuk menjadi contoh dan teladan yang baik bagi anak-anak kita.

DAFTAR PUSTAKA

- Administrator. 2013. *Pentingnya Pendidikan Karakter pada Anak* (Online), ([http://sdnegerimoro.blogspot.com /2013/11/pentingnya-pendidikan-karakterpada.html](http://sdnegerimoro.blogspot.com/2013/11/pentingnya-pendidikan-karakterpada.html)),
- As Samani, Muchl. 2013. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Barnawi, dan M.Arifin. 2012. *Strategi & Kebijakan Pemeliharaan Pendidikan Karakter*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Budi Raharjo, Sabar. 2010. *Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia*, 16, No 3.
- Darosy Endah Hyosy Endah Hyoscyamina. 2011. *Peran Keluarga dalam Membangun Karakter Anak*, Psikologi Undip, no.2 (Oktober 2011)
- Djamal. 2015. *Paradigma Penelitian Kualitatif*. cet. Ke-2, Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- Pusat Kurikulum (Puskur). 2010. *Grand Design Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemdiknas:
- Sardiman, AM. 2013. *Pendidikan Karakter dan Peran Pemerintah*. (Online), (<http://www.infodiknas.com/pendidikan-karakter-dan-peran-pemerintah.html>),
- Suyanto. 2010. *Urgensi Pendidikan Karakter*, (online), (<http://mendikdasmen.kemdiknas.go.id/web/pages/urgensi.html>),

PENERAPAN MEDIA GAMBAR DALAM MENAIKAN MINAT BACA PESERTA DIDIK KELAS I MADRASAH IBTIDAIYAH

Sri Yanti

Pendidikan guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP
Universitas Tanjungpura Pontianak
sriy38763@gmail.com

ABSTRAK

Persoalan dalam penelitian ini apakah penggunaan media gambar bisa mempertinggi minat baca siswa pada proses pembelajaran. Tujuan penelitian artinya dapat meningkatkan minat baca siswa melalui media gambar. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dan bentuknya menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah partikelir Darul Ihsan Pontianak Timur menggunakan sampelnya dipengaruhi di siswa kelas I yg berjumlah 33 siswa. Sedangkan indera yang dipergunakan pada penelitian menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan bahwa: 1) Kemampuan pengajar pada merencanakan proses membaca menggunakan memakai media gambar berdasarkan yang akan terjadi lembar observasi Instrument penilaian Kinerja guru (IPKG) mengalami peningkatan menggunakan kategori sangat memuaskan. 2) Kemampuan guru pada melaksanakan pembelajaran tematik (menggunakan media gambar berdasarkan yang akan terjadi pengamatan Instrument penilaian Kinerja pengajar (IPKG) mengalami peningkatan dengan kategori sangat memuaskan,3) Peningkatan minat baca peserta didik (aktivitas fisik, mental serta emosional) dalam membaca di pembelajaran tematik dengan memakai media gambar di kelas I Madrasah Ibtidaiyah Swasta Darul Ihsan Pontianak Timur dari daur I ke daur II mengalami peningkatan sebesar 31,3 poin (46,33%) menggunakan kategori sangat tinggi. 4) Perolehan hasil observasi aktivitas peserta didik berdasarkan siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan sebanyak 23 orang (67,7%) menggunakan kategori baik.

Kata Kunci: buku Pembelajaran Tematik Kelas I, kegiatan siswa, media gambar

ABSTRACT

The problem in this study is whether the use of image media can enhance students' reading interest in the learning process. The purpose of this research is to increase students' reading interest through image media. The research method used is descriptive qualitative, and the form uses Classroom Action Research (CAR). This research was conducted at the private Madrasah Ibtidaiyah Darul Ihsan, East Pontianak using the sample influenced by the first grade students, totaling 33 students. Meanwhile, the senses used in the study used observation, tests, and documentation. Based on the results of the study, it can be stated that: 1) The ability of teachers to plan the reading process using image media based on what will occur the observation sheet Teacher Performance Assessment Instrument (GPA) has increased using the very satisfactory category. 2) The ability of teachers to carry out thematic learning (using image media based on observations that will occur. The teacher's performance assessment instrument (IPKG) has increased with a very satisfactory category, 3) Increased student interest in reading (physical, mental and emotional activities) in reading in learning thematically using picture media in class I Madrasah Ibtidaiyah Private Darul Ihsan Pontianak Timur from cycle I to cycle II increased by 31.3 points (46.33%) using the very high category. 4) The results of the observation of student activities based on the first cycle to the second cycle increased by 23 people (67.7%) using the good category.

Keywords: Student Activities, group I Thematic Learning Books, Picture Media

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil pra penelitian pada waktu pelajaran guru tidak menerapkan media. Hal itu berakibat peserta didik menjadi kurang menarik dan kurangnya minat untuk membaca sehingga apa yang harus dibaca pada saat belajar membaca. Nampak, bahwa banyak peserta didik masih belum siap untuk membaca serta merasa jenuh dan tidak bisa fokus dengan materi saat guru tidak menerapkan media dengan tepat dikelas pada ketika aktivitas belajar mengajar berlangsung.

Dari permasalahan tadi peneliti mencoba melakukan penelitian tindakan kelas ini menerapkan media menaikkan minat membaca agar fokus di membaca dengan menerapkan media gambar sebagai upaya untuk meningkatkan minat membaca peserta didik khususnya membaca. Maka sinkron dengan konflik pada atas, peneliti memutuskan penelitian ini dengan judul: "Penerapan Media Gambar Dalam Menaikkan Minat Baca Peserta Didik Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Swasta Darul Ihsan Pontianak Timur".

Media adalah indera bantu apa saja secara fisik yang bisa dijadikan menjadi penyalur pesanguna merangsang pikiran, perasaan, dan menaikkan minat membaca peserta didik buat membaca. Media gambar juga suatu media visual yg hanya bisa dilihat saja, akan tetapi tak mengandung unsur bunyi atau audio. Atau definisi lain media gambar yang lainnya ialah segala sesuatu yang dapat diwujudkan secara visual kedalam bentuk 2 (dua) dimensi menjadi curahan ataupun pemikiran yang bermacam – macam. Menurut Hambalik (2014:5), pengertian media gambar yaitu segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi

Manfaat secara umum media gambar yaitu bisa mempermudah juga memperjelas pemahaman sesuatu yang penting serta dapat disampaikan kepada si penerima. Sasaran penelitian ini yang tepat adalah penerapan media gambar untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Darul Ihsan khususnya kelas 1. Upaya mengingat karakteristik peserta didik di kelas 1 yg masih memerlukan benda-benda konkrit dan nyata, dalam pelaksanaan poses membaca sehingga mampu memahami suatu bacaan.

Adapun kelebihan media gambar menjadi berikut: bersifat nyata; menunjukkan gambar lebih realistis pokok problem dibandingkan dengan media lisan. Gambar mampu mengatasi adanya batasan waktu dan ruang. Tak seluruh objek, benda, atau peristiwa sehingga dibawa di kelas, dan tidak anak – anak selalu di bawa ke objek serta insiden tersebut. Gambar pula mempunyai kelemahan sebagai berikut yaitu: Gambar hanya menekankan di persepsi alat mata. Gambar benda yg terlalu kompleks bisa kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Definisi minat ialah dorongan hati yang tinggi melaksanakan sesuatu, maka "minat baca" ialah dorongan hati yang tinggi untuk membaca. Nyanyu (2014: 59), mengatakan bahwa adanya minat terhadap objek sesuatu yang dipelajari akan mendorong orang untuk mempelajari sesuatu dan mencapai yang akan terjadi belajar semaksimal. Paradigma tentang minat adalah suatu landasan yang paling meyakinkan demi keberhasilan suatu proses belajar. Minat berperan penting bagi pendidikan sebabnya adalah asal dari usaha dan minat akan pada kebutuhan peserta didik yang artinya faktor pendorong bagi peserta didik untuk melakukan usaha.

Membaca yaitu satu keterampilan berbahasa yang diajarkan pada tingkat Sekolah Dasar serta taraf Madrasah. Adanya korelasi satu dengan yang lain dari satu kesatuan. Aplikasi membaca yaitu kegiatan reseptif, suatu bentuk penyerapan yang aktif. pada kegiatan membaca, yaitu melibatkan pikiran serta mental secara aktif, serta bukan saja aktifitas fisik. Pengertian menurut Kamus Akbar Bahasa Indonesia (2005: 83), membaca yaitu melihat serta tahu isi berasal apa yang tertulis. Bisa disimpulkan bahwa membaca ialah proses aktivitas komunikasi yang kompleks. Adapun tujuan membaca untuk melihat, tahu isi atau makna serta memperoleh pesan yang hendak akan disampaikan penulis melalui media, istilah kata serta bahasa tulis sehingga diperoleh pemahaman terhadap bacaan tadi. Melalui membaca, kita bisa memperoleh info serta pengetahuan yang berguna bagi kehidupan.

Dari Ebel (Somadayo, 2011: 28), adapun faktor yang menghipnotis tinggi, rendahnya kemampuan dan pemahaman membaca bisa dicapai oleh peserta didik dan perkembangan minat membacanya tergantung di faktor : satu) Siswa yang bersangkutan, dua) Keluarganya, tiga) Kebudayaannya, serta 4) Situasi Sekolah Faktor lingkungan itu meliputi : 1) Latar belakang dan pengalaman peserta didik di tempat tinggal , serta sosial ekonomi famili siswa. Faktor Psikologis Faktor ini meliputi : a) motivasi, b) minat, c) kematangan sosial, emosi, dan penyesuaian diri.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian, peneliti menggunakan metode kualitatif. Salah satu tujuan yang hendak dicapai artinya untuk mengetahui peningkatan minat siswa pada membaca dengan menerapkan media gambar dikelas I Madrasah Ibtidaiyah Darul Ihsan Pontianak Timur Bentuk penelitian ini yaitu tindakan (Action Research). berdasarkan Arikunto, dkk(2009: dua) Penelitian Tindakan Kelas merupakan tindakan yang dilakukan pada kelas dengan maksud memperbaiki dan mutu praktik pembelajaran meningkat sekaligus

mencari, memecahkan duduk perkara wacana jawaban ilmiah bisa dipecahkan menggunakan tindakan yang dilakukan. berdasarkan sifatnya maka dapatlah penulis kemukakan bahwa penelitian bersifat kolaboratif, dimana dalam penelitian ini dilaksanakan antara peneliti bersama teman sejawat yaitu pengajar pamong guru kelas I sebagai pelaksana pembelajaran yang membantu pada mengumpulkan data serta mengobservasi kegiatan penelitian. Lokasi tindakan penelitian kelas artinya kelas I Madrasah Ibtidaiyah swasta Darul Ihsan Pontianak Timur. Subjek penelitian ialah peserta didik kelas I Madrasah Ibtidaiyah swasta Darul Ihsan Pontianak Timur Tahun Pelajaran 2021/2022 menggunakan jumlah siswa sebanyak 33 orang (17 laki - laki serta 16 wanita. Penelitian tindakan kelas (PTK) waktu pelaksanaan pada awal tahun ajaran baru atau di sesuaikan dengan waktu penelitian. Sehingga waktu penelitian direncanakan pelaksanaannya bulan Agustus tahun 2021. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan pada data diatas meliputi observasi, pengukuran, dan dokumentasi. Mengetahui sampai mana kemampuan siswa dapat membaca menggunakan menggunakan media gambar. Penilaian hasil belajar peserta didik dilakukan setelah mengamati, membaca dan memahami bacaan yang di berikan oleh guru dikelas 1. Penilaian ini diambil dari evaluasi yang sudah terprogram dalam RPP baik di siklus I, serta siklus II. Dokumentasi suatu alat dipergunakan untuk dijadikan data penelitian berupa dokumen- dokumen sekolah (Silabus, RPP, Nilai peserta didik serta data serta file sekolah). Alat dokumentasi ini dipergunakan sebagai alat pendukung kegiatan penelitian yang berhubungan dengan data fisik penelitian.

Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif yang dikembangkan Miles dan Huberman pada Sugiyono (2013: 247) yang terdiri serta 3 tahap aktivitas serta dilakukan secara berurutan. Tahap-tahap aktivitas analisis serta pengumpulan data tadi merupakan (1) mereduksi data, (2) menyajikan data, dan (3) menarik kesimpulan dan pembuktian.

Adapun tahapan-tahapan tindakan pada tiap daur adalah sebagai berikut:

Perencanaan yang akan dilakukan yaitu kegiatan menyusun RPP, buku siswa, menghasilkan serta menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi, lembar tes, dan teknik yang akan digunakan pada pembelajaran, menyiapkan perangkat tes yang berupa soal serta pedoman penskoran. Tahapan tindakan ini, dilakukan tiga tahap proses belajar mengajar, yaitu apersepsi, proses pembelajaran, serta evaluasi. Observasi yaitu mencermati kegiatan serta sikap perilaku peserta didik selama penelitian berlangsung. target yaitu mencakup sikap dan perilaku peserta didik didasarkan aspek kegiatan fisik, emosional dalam mengikuti kegiatan membaca menggunakan media gambar.

Refleksi selesai dilakukan tindakan, peneliti selanjutnya melaksanakan refleksi. Dilaksanakan refleksi yaitu menganalisis yang akan terjadi hasil tes dari siklus I adapun untuk mengetahui akibat dan pelaksanaan tindakan. siklus I dicari pemecahannya, sedangkan kelebihan - kelebihannya ditingkatkan dan dipertahankan. Pada aspek indikator kinerja rancangan pembelajaran, penulis mengacu pada penilaian kinerja guru pada pelaksanaan belajar mengajar terutama terfokus untuk membaca. Pada aspek kinerja implementasi pembelajaran, peneliti lebih menitik beratkan diaktivitas pembelajaran membaca pada kelas 1 yaitu inti penyelenggaraan pendidikan yang ditandai oleh adanya kegiatan pengelolaan kelas, penggunaan media serta sumber belajar, serta penggunaan metode disertai strategi pembelajaran.

Semuanya itu adalah tugas serta tanggung jawab pengajar yg secara optimal dalam pelaksanaannya menuntut kemampuan guru. Pada penelitian secara umum aktifitas digolongkan menjadi tiga kriteria yang dinilai, yaitu: kegiatan mental peserta didik, dan emosional peserta didik serta fisik peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Tindakan daur I

Perencanaan yang dilakukan pada tindakan siklus I ialah membentuk planning pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sinkron dengan indikator yang akan dilaksanakan. Adapun jadwal pertemuan I dilaksanakan di hari Senin tanggal 02 Agustus 2021, waktu pukul 07.30-09.30 WIB (3 jam pelajaran). Pelaksanaan pembelajaran yaitu fokus membaca yaitu menerpakan media gambar yaitu mengaitkan belajar tematik yang termuat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam dan SPDP. Tema yang digunakan dalam tindakan kelas ini adalah tentangl “Mengenal anggota tubuh”.

Observasi berkaitan dengan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran tes membaca dapat dikemukakan skor rata-rata total semua aspek yang dievaluasi diperoleh sebanyak 4,30 dengan kategori baik. Untuk tingkat kemampuan melaksanakan pembelajaran tersebut dapat diukur berdasarkan tiga aspek, yaitu kemampuan membuka pelajaran diperoleh skor rata sebesar 4,20 dan termasuk pada kategori sedang. Kemudian untuk aspek kemampuan melaksanakan pembelajaran tahap kegiatan inti pelajaran diperoleh nilai skor sebesar rata- ratanya sebanyak 4,10 dan termasuk pada kategori sedang dan aspek ketiga yaitu kemampuan menutup pelajaran diperoleh rata-rata skor sebanyak 4,40 rentangan nilai diantara 4.50 dan 5.00 sesuai kategori baik.

Refleksi dari hasil penelitian, yaitu penilaian hasil pembelajaran dan pengamatan peneliti tampak pada tahap siklus I belum terealisasi dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan dari yang akan terjadi penelitian berdasarkan hasil pengamatan untuk kegiatan aktifitas peserta didik dalam pengamatan terhadap kegiatan mengajar guru.

Hasil Penelitian Tindakan siklus II

Perencanaan adapun susunan persiapan perencanaan yg dilakukan dalam penelitian tahap siklus II ini ialah:

1. Berdiskusi dengan teman sejawat (pengajar kolaborator) buat membahas hasil refleksi daur I.
2. Mempersiapkan perangkat pembelajaran serta instrument penelitian adapun instrument tadi merupakan lembar observasi kegiatan peserta didik dan lembar observasi kinerja pengajar (IPKG I serta IPKG II).
3. Merancang dan menyusun langkah-langkah penggunaan media gambar dalam kegiatan membaca.
4. Mengoreksi hasil bacaan dan akibat observasi (aktivitas siswa serta akibat kinerja guru) serta merekap hasilnya pada lembar penskoran.

Aplikasi penelitian tindakan kelas pada daur II berlangsung di:

Tabel 1. Kegiatan Jadwal pelaksanaan Penelitian pada Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Swasta Darul Ihsan Pontianak Timur termin siklus II

No	Aktifitas	siklus II	
		Hari/tanggal	Waktu
1.	Aktifitas membaca perindividu	Senin, 09 Agustus 2021	07.30-08.30
2.	Penerapan media Gambar	Senin, 09 Agustus 2021	08. 30-09.30

Hasil observasi penelitian pelaksanaan siklus II berikut ini:

Hasil kemampuan guru mengobservasi kemampuan pengajar merencanakan pembelajaran berasal yang akan terjadi observasi diperoleh skor rata-homogen nilai skor lima dengan kategori sangat baik. sebab upaya pengajar melakukan merencanakan pembelajaran siklus II telah didesain secara baik serta matang.

Data yang akan terjadi observasi kemampuan pengajar melaksanakan pembelajaran Skor total nilai rata- homogen sebanyak 4,3 menggunakan persentase 86,8%. Ialah bahwa tingkat kemampuan guru melakukan pembelajaran di termin siklus II telah berhasil pada nilai sangat baik. Kegiatan fisik siswa homogen-rata kemunculan di peserta didik dalam aktivitas fisik sesuai hasil di pengamatan penelitian termin siklus II secara keseluruhan

sebagai akibatnya timbul sebanyak 26 peserta didik (78,8%) serta sebanyak 7 peserta didik (21,2%) yang tidak ada, menggunakan kategori sangat baik.

Aktivitas mental peserta didik total nilai yang timbul yaitu sebesar 20 siswa (60,6%), karena sebesar 8 siswa (39,4%) yaitu peserta didik yang tidak timbul. mengkategorikan baik. Aktivitas emosional peserta didik rata-rata aktifitas sebanyak 21 peserta didik siswa (63,6%) yaitu yang tidak timbul sebanyak 12 peserta didik (36,4%) dikategorikan sudah baik. Peserta didik sudah tampak percaya diri serta merasa berani untuk tampil di depan kelas dan bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran.

Refleksi berdasarkan hasil kesepakatan bersama peneliti dengan teman sejawat, hasil penelitian tahap daur II dianggap sudah berhasil dengan maksimal dan mengkategorikan baik yaitu tidak perlu dilakukan tindakan selanjutnya.

Peningkatan Kemampuan Merencanakan Pembelajaran dari hasil data jelas bahwa di siklus I kemampuan guru pada merencanakan pembelajaran buat tingkat persentasenya sebesar 82,8%. pada siklus II persentase 84,6%. Adapun peningkatan persentase asal daur I ke daur II naik sebesar 32,6% yaitu kategori tinggi.

Peningkatan Kemampuan Melaksanakan membaca pada penilaian kemampuan melaksanakan selama menggunakan media gambar tahap siklus I tingkat persentase sebesar 42,5%, siklus II diperoleh persentase 86,4%, skor peningkatan persentase dari daur I ke daur II sebanyak 23,9%, Adanya peningkatan aktifitas peserta didik.

a. Peningkatan aktivitas Fisik

Adapun persentase dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan cukup tajam karena sebanyak 38,45% dengan kategori tinggi. dapat disimpulkan bahwa menggunakan aplikasi membaca peserta didik hingga mencapai 38% menggunakan kategori tinggi mempertinggi kegiatan fisik menggunakan menerapkan media gambar.

b. Peningkatan aktivitas Mental

Peningkatan dari siklus I ke daur II terjadi peningkatan, yaitu skor rata - rata 50%. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan media gambar tersebut bisa menaikkan aktivitas siswa dengan peningkatan yang terjadi ditinjau dari faktor mental.

c. Peningkatan aktivitas Emosional

Asal siklus I ke siklus II peningkatan terjadi sebab persentase sebanyak 46,23%. artinya bahwa tingkat emosional peserta didik mengalami perubahan yg signifikan, hal ini terbukti siswa lebih berani buat tampil membaca di depan kelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dalam meningkatkan minat membaca pada peserta didik di menerapkan media gambar kelas I Madrasah Ibtidaiyah Swasta Darul Ihsan Pontianak Timur bisa disimpulkan bahwa Kemampuan guru dalam merencanakan kegiatan membaca menerapkan media gambar berdasarkan lembar observasi Instrument evaluasi Kinerja guru (IPKG) diperoleh data nilai skor siklus I hingga daur II mengalami peningkatan dengan kategori baik; Kemampuan guru pada melaksanakan kegiatan membaca menerapkan media gambar berdasarkan pada hasil pengamatan Instrument evaluasi Kinerja pengajar (IPKG) dari siklus I sampai daur II mengalami peningkatan menggunakan kategori baik; Peningkatan aktivitas siswa (aktivitas fisik, mental dan emosional) pada aktivitas membaca dengan memakai media gambar pada kelas I Madrasah Ibtidaiyah swasta Darul Ihsan Pontianak Timur mengalami berasal daur I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 30 poin (40,20%) menggunakan kategori tinggi; Perolehan akibat observasi aktivitas peserta didik berdasarkan daur I sampai daur II mengalami peningkatan sebanyak 23 orang (60,17%).

Berdasarkan dari hasil penelitian dapat simpulan dalam kegiatan membaca menerapkan media gambar di kelas I Madrasah Ibtidaiyah swasta Darul Ihsan Pontianak Timur, maka peneliti menyarankan pada pihak terkait, dalam hal ini Departemen agama Pontianak supaya dapat mensosialisasikan yang akan terjadi penelitian ini kepada pengajar-guru Sekolah Dasar dan setara dengan Madrasah khususnya pada aktivitas membaca menjadi bahan info pada menaikkan minat baca peserta didik dan prestasi belajar; Pada pengajar-pengajar yang sudah menerapkan pembelajaran pada umumnya bisa mencoba contoh pembelajaran dengan memakai media gambar pada menaikkan minat membaca pada peserta didik untuk menciptakan suasana yang aktif, kreatif, dan efektif serta menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Sutawidjaya, dkk. 2001. *Pengelolaan Kelas*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Arikunto, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Bistari. 2015. *Mewujudkan Penelitian Tindakan Kelas*. Pontianak: PT. Eka Multi Inovasi.
- Budiningsih, Asri. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dwi Risnarwati. 2006. *Media Pembelajaran di Sekolah*. Bandung: Bumi Aksara.
- Herawati Susilo. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas. Sebagai Sarana pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang: Bayumedia publishing.
- Heruman .2007. *Media dan Aplikasinya dalam Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman AM. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. (Cet. XV)*. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Tukiran, Pujiati dan Nyata. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN METODE
DISKUSI KOOPERATIF MODEL *JIGSAW* DALAM PEMBELAJARAN
TEMATIK SEKOLAH DASAR**

Suhardi

Universitas Tanjungpura, Pontianak
f2151201005@student.untan.ac.id

ABSTRAK

Tujuan umum penelitian ini untuk mengukur apakah aktivitas belajar siswa dapat ditingkatkan melalui metode diskusi kooperatif model *Jigsaw* dan untuk mengetahui bagaimanakah langkah-langkah pembelajaran metode diskusi kooperatif model *Jigsaw* yang dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 15 Parit Bintang. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020, yaitu pada bulan Februari. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 15 Parit Bintang yang berjumlah 17 orang. Objek dalam penelitian ini ialah aktivitas belajar siswa. Dalam pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel. Hasil penelitian menyatakan adanya peningkatan aktivitas belajar peserta didik, yaitu pada siklus I sebesar 70,59% (kriteria baik), kemudian pada siklus II meningkat menjadi 82,35% (kriteria sangat baik). Hal ini berarti terjadi peningkatan sebesar 11,76%. Dengan demikian penggunaan metode diskusi kooperatif model *Jigsaw* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 15 Parit Bintang.

Kata kunci: Aktivitas belajar, metode diskusi kooperatif model *Jigsaw*, pembelajaran tematik.

ABSTRACT

The general purpose of this study is to measure whether students' learning activities can be improved through the Jigsaw model cooperative discussion method and to find out how the Jigsaw cooperative discussion method learning steps can improve the learning activities of fourth grade students at the 15 Parit Bintang State Elementary School. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The design of this study uses the Kemmis and Mc. Taggart. This research was conducted in the even semester of the 2019/2020 academic year, namely in February. The subjects of this study were fourth grade students at SDN 15 Parit Bintang which consisted of 17 students. The object of this research is student learning activities. In collecting data using observation and interview techniques. Data were analyzed descriptively and presented in tabular form. The results of the study stated that there was an increase in student learning activities, namely in the first cycle of 70.59% (good criteria), then in the second cycle it increased to 82.35% (very good criteria). This means an increase of 11.76%. Thus, the use of the Jigsaw model of cooperative discussion in thematic learning can increase the learning activities of fourth graders at the 15 Parit Bintang State Elementary School

Keywords: Learning activities, Jigsaw cooperative discussion method, thematic learning.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di kelas yang dipimpin seorang guru bertujuan agar siswa menguasai kompetensi-kompetensi yang termuat dalam kurikulum. Proses pembelajaran harus memperhatikan benar kebutuhan belajar peserta didik dengan mempertimbangkan segala aspeknya. Keberhasilan proses pembelajaran tergantung dari proses perencanaan dan pelaksanaan yang optimal sehingga tujuan pendidikan tercapai.

Guru sebagai pemimpin kelas yang diberikan wewenang dalam mengatur jalannya pembelajaran, berperan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang produktif dan nyaman. Guru harus bisa memastikan bahwa kelas berjalan secara kondusif sehingga sebuah kelas benar-benar terjadinya proses pembelajaran. Menurut Ivor K. Devais (1987), yang sering dilupakan guru bahwa sesungguhnya pembelajaran itu adalah bukan mengajarnya pendidik melainkan belajarnya siswa. Dalam kaitan dengan proses pembelajaran Alvin C. Eurich dalam Witherington (1986), mengemukakan prinsip-prinsip belajar dan yang paling penting dari prinsip itu adalah apabila peserta didik diberi sebuah tanggung jawab dalam belajar maka siswa akan bersemangat untuk menjalankan dan menuntaskan pembelajaran-pembelajaran yang diberikan atau dipimpin oleh guru.

Tanggung jawab peserta didik pada saat pembelajaran harus diperhatikan serius oleh guru. Sebab tanggung jawab adalah salah satu motivasi intrinsik. Dorongan semangat dalam belajar peserta didik dapat dimunculkan dalam diri siswa itu sendiri dengan cara merancang dan menyampaikan materi yang menarik serta yang tak kalah penting adalah guru bisa melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan memberikan kesempatan untuk mereka bekerja sama sehingga pembelajaran itu sangat menyenangkan bagi mereka. Ketika pembelajaran itu menyenangkan maka siswa mudah untuk belajar. Salah satu contoh pendekatan yang bisa digunakan untuk mencapai itu adalah dengan menggunakan pendekatan kooperatif karena memiliki penekanan tujuan dalam pengembangan sosial peserta didik sekaligus memunculkan kerja sama peserta didik dalam kelompok sehingga memunculkan aktivitas belajar siswa.

Proses belajar tidak bisa dilepaskan dari aktivitas, sehingga bisa dikatakan tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itu disebabkan aktivitas belajar merupakan prinsip yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. Pentingnya aktivitas belajar pada pembelajaran tematik yaitu: (1) Melatih siswa yang aktif yaitu melatih siswa untuk mandiri, memupuk siswa untuk lebih berinteraksi dengan gurunya maupun dengan teman, (2) Siswa akan lebih bersemangat serta pembelajaran akan mudah dimengerti dan diserap siswa, (3) Aktivitas belajar yang dilakukan siswa dalam mengamati akan mendorong timbulnya

perbuatan langsung dalam pembelajaran tematik, (4) Aktivitas belajar peserta didik akan menciptakan interaksi antara guru dengan peserta didik atau sesama peserta didik dalam sebuah kelas. Sehingga terwujudlah suasana kelas yang mendukung kegiatan pembelajaran dimana masing-masing siswa dapat berperan aktif untuk mengoptimalkan kemampuannya dalam bentuk kegiatan siswa bekerja sama dan mengalami secara langsung pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran aktivitas belajar sangat diharapkan muncul secara maksimal baik aktivitas fisik, mental maupun emosional. Dengan munculnya aktivitas belajar secara optimal selanjutnya diharapkan berdampak pada hasil belajar yang meningkat. Namun, kenyataannya pada pengamatan awal yang dilakukan pada tanggal 04 Februari 2020, pada pembelajaran tematik di kelas IV SDN 15 Parit Bintang, aktivitas belajar siswa masih rendah hal tersebut ditunjukkan dari keseluruhan siswa di kelas tersebut yakni 17 orang, hanya 35,29% yang melakukan aktivitas belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas menunjukkan adanya kesenjangan antara pentingnya aktivitas belajar dengan kenyataan yang terjadi. Untuk mengatasi kondisi tersebut, maka dibutuhkan jalan keluar agar masalah pembelajaran kesenjangan tersebut dapat diatasi. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang berorientasi pada meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran tematik. Untuk menciptakan sebuah pembelajaran tematik di sekolah dasar yang menyenangkan sekaligus bermakna maka dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Seorang pendidik hendaknya mampu melaksanakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran sehingga materi pembelajaran tematik dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh siswa. Salah satu ikhtiar yang dapat ditempuh oleh guru dalam rangka merencanakan sekaligus pengelolaan pembelajaran tematik yang bermakna dan menyenangkan sehingga meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu menggunakan metode diskusi kooperatif model *Jigsaw*.

Menurut Asmarawaty (2000:38), pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengondisikan siswa agar dapat berbagi antara siswa dengan siswa yang lain, mengajar dan sosialisasi yang berkeseimbangan dalam proses belajar". Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif model *Jigsaw* adalah pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil secara heterogen dan bekerja sama saling berintergantungan yang bertanggung jawab atas penguasaan materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada kelompok lain.

Menurut Abdurrahman (2015) Pembelajaran kooperatif menunjukkan suatu sistem yang di dalamnya terdapat bagian-bagian yang saling terkait. Adapun pelbagai bagian dalam

pembelajaran kooperatif yaitu adanya: (1) memiliki keterikan yang baik antara siswa; (2) interaksi tatap muka; (3) akuntabilitas individual, dan (4) keterampilan untuk menjalin hubungan antara siswa dan siswa atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan kepada peserta didik. Oleh karena itu, bagian-bagian atau elemen ini harus ada dalam pembelajaran kooperatif.

Johnson & Johnson (1983) dalam Slavin (2008) menjelaskan ada lima bagian utama yang termasuk di dalam struktur ini, yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok. Oleh karena itu, sistem pembelajaran *cooperative learning* dapat diartikan sebuah kerja atau belajar kelompok yang terstruktur.

Strategi pembelajaran yang memastikan setiap peserta didik diberi sebuah tanggung jawab yang terperinci dalam kelompoknya. Dalam pembelajaran sebuah kelas tersebut, siswa dibagi kedalam beberapa kelompok yang disebut kelompok pangkalan, ini merupakan temuan dari Jigsaw. Jigsaw menekankan perlunya dikembangkan keterampilan bekerja sama yang setiap siswa diberikan tanggung jawab tentang topik belajar khusus atau produk kelompok sehingga pembelajaran dapat berlangsung yang setiap siswa terlibat sehingga memunculkan aktivitas belajar siswa. Tanggung jawab tentang topik belajar khusus atau produk kelompok akan dipertang jawabkan siswa kedalam kelompok asalnya untuk berbagi dan memperoleh informasi secara utuh.

Dalam proses pembelajaran kooperatif peserta didik diharapkan mampu bekerja sama dalam kelompok kecil saling membantu untuk mempelajari suatu topik khusus atau produk kelompok. Thomson dan Smith (1995) dalam Slavin (2008) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif, peserta didik bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk mempelajari materi akademik dengan keterampilan pribadi untuk saling membantu dan melengkapi dalam pembelajaran. Hal inilah yang mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik di kelas sebab peserta didik melakukan pembelajaran yang benar-benar melibatkannya dalam pembelajaran dengan tanggung jawab yang melekat dari masing-masing siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik menggunakan metode diskusi kooperatif model *Jigsaw*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan desain penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart yang dilakukan 2 siklus dengan prosedur penelitian yang dilakukan melalui empat tahap yaitu persiapan atau perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (*observasi*) dan refleksi (*reflection*). Penelitian ini dilakukan pada semester dua (gasal) tahun pelajaran 2019/2020, pada bulan Februari. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas IV SDN 15 Parit Bintang yang berjumlah 17 orang. Objek penelitian ini ialah aktivitas belajar siswa. Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, posisi peneliti merupakan guru yang melaksanakan penelitian yang melibatkan rekan sejawat sebagai kolaborator yang berperan sebagai salah satu observator. Kedudukan peneliti sebagai partisipan perannya adalah memimpin, mengobservasi sekaligus mengevaluasi kegiatan penelitian yang dilaksanakan.

Instrumen penelitian ini berbentuk lembar observasi aktivitas belajar siswa dan rekap nilai tematik peserta didik kelas IV SDN 15 Parit Bintang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara. Data dianalisis dengan cara deskriptif dan disampaikan dalam bentuk tabel. Data aktivitas belajar siswa dan prestasi belajar siswa setelah melaksanakan siklus I dan siklus II dikumpulkan dengan teknik observasi dan tes tertulis tematik. Supaya data yang diperoleh dinyatakan valid, maka peneliti melakukan teknik *triangulation* dengan melakukan wawancara dengan beberapa pihak yang diperlukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian selama dua siklus yang dilakukan empat kali tindakan pembelajaran, diperoleh data bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa. Peningkatan aktivitas belajar merupakan hasil dari penerapan metode diskusi kooperatif model *Jigsaw* dalam pembelajaran selama 2 siklus. Hasil observasi terhadap penerapan metode diskusi kooperatif model *Jigsaw* dengan rincian: dalam pelaksanaan siklus kesatu aktivitas belajar siswa sebesar 70,59% dengan kriteria baik, sedangkan pada siklus II mencapai 82,35% dengan kriteria sangat baik. Hasil observasi aktivitas belajar siswa menggunakan metode diskusi kooperatif model *Jigsaw* meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 11,76%. Hasil tersebut dapat dicermati pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Siklus Kesatu	Siklus Kedua
70,59%	82,35%
Baik	Sangat Baik

Peningkatan aktivitas belajar siswa juga diketahui dari hasil evaluasi siswa pada siklus I dan II sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Penilaian Peserta Didik Siklus Kesatu dan Siklus Kedua

Uraian	Nilai	
	Siklus I	Siklus II
Rerata	64,20	81,70
Nilai Tertinggi	87	100
Tuntas KKM	12	14
Belum Tuntas KKM	5	3
Persentase tuntas KKM	70,59	82,35

Setelah melaksanakan tindakan sebanyak dua siklus, didapat informasi bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik melalui penerapan metode diskusi kooperatif model *Jigsaw* mengalami peningkatan. Rerata nilai siswa mengalami kenaikan dari siklus I sebesar 64,20 menjadi 81,70 pada siklus II. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa peserta didik yang telah memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada siklus I sebanyak 12 peserta didik dari seluruh jumlah peserta didik dengan persentase 70,59%. Pada siklus II terjadi peningkatan mencapai 82,35% yang terdiri dari 14 siswa yang telah lulus KKM. Pencapaian hasil evaluasi siswa secara keseluruhan di dalam kelas pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan karena peserta didik mengalami ketuntasan belajar individual ≥ 70 .

Hasil observasi aktivitas guru menggunakan metode diskusi kooperatif model *Jigsaw* pada siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru

Siklus I		Siklus II	
Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
74,28%	86,72%	100%	100%

Hasil observasi keterampilan guru siklus I pertemuan I memperoleh persentase 74,28% dengan kriteria baik. Siklus I pertemuan II terjadi peningkatan skor menjadi 86,72% dengan kriteria sangat baik. Siklus II pertemuan I memperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat baik. Pada siklus II pertemuan II memperoleh hasil kriteria sangat baik. Keterampilan guru siklus I pertemuan I ke siklus I pertemuan II mengalami kenaikan persentase dikarenakan pada menutup pelajaran guru telah mengalami ketuntasan dalam semua deskriptornya.

Penerapan metode diskusi kooperatif model *Jigsaw* dalam pembelajaran tematik menjadikan proses pembelajaran tematik menjadi lebih optimal, sehingga memunculkan aktivitas belajar siswa karena metode diskusi kooperatif model *Jigsaw* menitik beratkan keterlibatan seluruh siswa untuk terlibat dalam pembelajaran untuk mencari jawaban suatu permasalahan melalui proses berpikir melalui diskusi yang penuh tanggung jawab.

Implementasi pembelajaran metode diskusi kooperatif model *Jigsaw* mengharuskan peserta didik terlibat dalam pembelajaran secara aktif baik aktif secara fisik maupun mental. Aktivitas mental yang dilakukan dalam model pembelajaran metode diskusi kooperatif model *Jigsaw* menciptakan pembelajaran lebih bermakna sekaligus menyenangkan sehingga seluruh tujuan pembelajaran dapat dilalui siswa dengan baik. Hasilnya siswa akan memperoleh kompetensi-kompetensi yang termuat dalam kurikulum.

Model pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Mailinda (2017: 53) yang mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* menjadikan peserta didik lebih aktif. Ini menandakan bahwa siswa ada kecenderungan positif untuk mengikuti tahapan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Sehingga menjadikan proses pembelajaran sangat disukai siswa. Siswa yang berkemampuan kurang dalam bertanya pada kelompoknya tanpa rasa malu dan dapat menerima materi serta dapat memupuk kekompakan antar kelompok.

Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* membuat siswa sangat terfokus kepada topik yang didiskusikan dalam kelompok ahli sehingga partisipasi dan tanggung jawab pada topik yang dibahas hal ini membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Hal tersebut juga selaras dengan apa yang telah diungkapkan oleh Jumarddin (2014: 87) yang menyatakan bahwa berdasarkan temuan di lapangan, model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih baik sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, semakin banyaklah siswa yang aktif, baik mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, lebih menghargai teman dan telah terlihat kerjasama yang cukup baik antara siswa dalam kelompoknya. Dengan terciptanya kondisi yang kondusif, siswa akan terdorong untuk terlibat aktif dalam pembelajaran karena lebih tertarik dan bersemangat.

Bila ditinjau dari hasil observasi, aktivitas peserta didik dalam pembelajaran tematik melalui metode diskusi kooperatif model *Jigsaw* dengan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I pertemuan I dan II persentase rata-rata aktivitas peserta didik 64,71% dan 70,59% yang termasuk dalam kategori baik. Pada siklus II pertemuan I dan II

persentase rata-rata aktivitas aktivitas peserta didik 76,47% dan 82,35% termasuk dalam kategori baik dan sangat baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode diskusi kooperatif model *Jigsaw* dalam pembelajaran tematik di kelas IV SDN 15 Parit Bintang dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Pelaksanaan metode diskusi kooperatif model *Jigsaw* mengalami peningkatan. Rerata persentase aktivitas belajar pada pra siklus sebesar 35,29% (kategori kurang) meningkat menjadi 70,59% (kategori baik) pada siklus I. Penerapan metode diskusi kooperatif model *Jigsaw* pada siklus I terdapat kelemahan-kelemahan dalam penerapan pembelajaran salah satunya adalah masih terdapat siswa yang mendominasi dalam kelompok diskusi sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II. Adapun perbaikan yang dilakukan berupa pemberian motivasi atau dorongan kepada siswa agar lebih memiliki tanggung jawab terhadap topik khusus yang dibebankan kepadanya sehingga siswa tersebut melakukan aktivitas belajar. Memberikan dorongan agar siswa mampu mengungkapkan ide-ide tanpa takut merasa berbuat salah. Peneliti dan teman sejawat melakukan refleksi kekurangan yang dilakukan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dalam rangka perbaikan pembelajaran berikutnya dengan menentukan analisis situasi untuk merancang strategi apa yang tepat yang digunakan. Setelah dilaksanakan perbaikan-perbaikan, terjadi peningkatan pada siklus II berupa rerata persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 82,35% (kategori sangat baik).

Peneliti menyampaikan beberapa saran perbaikan pada dunia pendidikan, sebagai berikut: 1) bagi pihak sekolah, hendaknya menyelenggarakan workshop atau pelatihan kepada guru dilingkungan sekolah untuk mengenalkan dan mempraktikkan model-model pembelajaran yang bervariasi yang mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik sehingga guru tidak melaksanakan pembelajaran dengan model biasa saja, salah satu contoh mengenalkan metode diskusi kooperatif model *Jigsaw*, sehingga proses belajar mengajar tidak kaku sekaligus mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. 2) bagi guru, hendaknya metode diskusi kooperatif model *Jigsaw* dapat digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran dalam rangka meningkatkan aktivitas belajar siswa. 3) bagi peneliti, hendaknya melakukan kajian-kajian yang lebih mendalam sehingga pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi kooperatif model *Jigsaw* lebih optimal dengan memperhatikan aspek-aspek pendukung dari penerapannya sehingga aktivitas belajar siswa muncul dan meningkat dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Alwiyah, & Sari. (2015). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Davies, Ivor K., (terj.), *Pengelolaan Belajar*, Jakarta: Rajawali Perss. 1991, Cet. Ke-2
- Fua, Jumarddin La. (2014). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Materi Hubungan Manusia dan Lingkungan Mata Kuliah Ilmu Alamiah Dasar (IAD) pada Kelas PAI-C Jurusan Tarbiyah STAIN Kendari. *AL-IZZAH*, Vol. 9 No. 1, Juli 2014. Diunduh dari <https://core.ac.uk/download/pdf/231138556.pdf>
- Joni, T. Raka. (1980). *Cara Belajar Siswa Aktif: Wawasan Pendidikan dan Pembaharuan Pendidikan Guru*. Malang: IKIP Malang.
- Mailinda. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Type Jigsaw IV untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar IPS Siswa Kelas V SD Sidomulyo Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru. *EDUCHILD*, Vol. 6 No. 1 Tahun 2017.
- Santosa, Donald Samuel Slamet. (2017). Dampak Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa Volume 3, Nomor 2, Oktober 2017*.
- Semiawan, Conny. (1998). *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Dirjen Dikti Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Slavin, Robert. (2008). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Usman, H. (2014). *Manajemen Teori, Praktik, dan Riset Manajemen Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

PENGEMBANGAN MODEL LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS MEDIA SOSIAL ZOOM MEETING

Martinus Tinyu Diaz*

Magister Teknologi Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak
azatinus@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam penggunaan media sosial untuk pembelajaran melalui layanan bimbingan kelompok. Tahap-tahap yang dilakukan dalam bimbingan kelompok adalah (1) tahap pembentukan, (2) tahap peralihan, (3) tahap kegiatan, (4) tahap pengakhiran. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Teknik Observasi dengan alat lembar observasi, (2) Teknik Wawancara dengan alat pedoman wawancara. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Dalam penelitian ini juga disertakan guru kelas VI sebagai kolaborator peneliti dan siswa kelas VI. Hasil penelitian sebelum tindakan bimbingan kelompok motivasi penggunaan media pembelajaran rendah dan masuk dalam kategori cukup dengan skor rata-rata 5,2 (26%). Setelah diberi layanan bimbingan kelompok pada siklus I, motivasi penggunaan media pembelajaran meningkat menjadi kategori cukup dengan skor rata-rata 5,8 (29%). Sedangkan pada siklus II motivasi penggunaan media pembelajaran meningkat menjadi kategori baik dengan perolehan skor rata-rata 7,5 (37,5%). Hasil analisis upaya meningkatkan hasil belajar dalam penggunaan media sosial untuk pembelajaran melalui bimbingan kelompok menunjukkan respon peserta didik terhadap guru sudah baik dan motivasi belajarnya mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Bimbingan kelompok, Media sosial, Pembelajaran

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes in the use of social media for learning through group guidance services. The stages carried out in group guidance are (1) the formation stage, (2) the transition stage, (3) the activity stage, (4) the termination stage. This research uses a descriptive method. The data collection instruments used in this study were: (1) Observation techniques with observation sheets, (2) Interview techniques with interview guides. The data analysis used in this research is qualitative. In this study also included sixth grade teachers as research collaborators and sixth grade students. The results of the study before the group guidance action, the motivation to use learning media was low and included in the sufficient category with an average score of 5.2 (26%). After being given group guidance services in cycle I, the motivation to use learning media increased to a sufficient category with an average score of 5.8 (29%). While in the second cycle the motivation to use learning media increased to a good category with an average score of 7.5 (37.5%). The results of the analysis of efforts to improve learning outcomes in the use of social media for learning through group guidance show that the response of students to teachers is good and their learning motivation has increased.

Keywords: Group guidance, Social media, Learning

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini telah menunjukkan kemajuan yang sangat pesat seiring dengan perkembangan *Information Communication and Technology (ICT)*. Perkembangan tersebut menuntut adanya usaha dari pendidik dan peserta didik agar dapat berpartisipasi dalam upaya pengembangan *Information Communication and Technology* dengan memanfaatkan teknologi dalam upaya perkembangan pendidikan. Media sosial merupakan sebuah tempat untuk bersosialisasi, berbaur dan bergabung dengan orang lain.

Bagi orang pintar, media sosial dapat dimanfaatkan untuk mempermudah hidupnya, memudahkan dalam belajar, mencari kerja, mengirim tugas, mencari informasi, berbelanja dan lain-lain (Elsa, dkk, 2015).

Dalam dunia pendidikan, media sosial digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk mempermudah kegiatan belajarnya. Pada kenyataannya, penggunaan media sosial yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar masih kurang memberi hasil yang baik untuk peserta didik. Hal tersebut karena sedikitnya kemauan peserta didik dalam memanfaatkan aplikasi media sosial yang sudah ditentukan oleh pendidik atau sekolah. Hasil observasi yang dilakukan di SD Bruder Kanisius Pontianak pada bulan Desember 2020 - Januari 2021 pada kelas VI dan dari hasil wawancara dengan guru kelas di sekolah tersebut, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran, yakni peserta didik kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas, kurang disiplin dalam belajar, setiap diberikan tugas (PR) tidak mengerjakannya, sukar atau lambat menerima serta memahami pelajaran yang diberikan di kelas sehingga aspek kognitif peserta didik juga belum mencapai ketuntasan. Beberapa aplikasi media sosial yang dipakai oleh pendidik, dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) khususnya di SD Bruder Kanisius Pontianak, seperti whatsapp, google classroom, zoom, dan youtube. Berdasarkan studi dokumen hasil belajar menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar klasikal belum tercapai dengan baik, dimana terdapat 78,12% (26 dari 36 siswa yang tuntas) dan 21,87% (10 dari 36 siswa yang belum tuntas). Dewa Ketut Sukardi (2008:64), menyatakan bahwa bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari pembimbing/konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupannya sehari-hari baik individu maupun pelajar, anggota keluarga dan masyarakat serta untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan. Sukiman (2011:111) memberikan penjelasan tentang bimbingan kelompok sebagai berikut: Guru BK memberikan layanan bimbingan kepada peserta didik melalui kelompok-kelompok

kecil (5-15 orang). Bimbingan ini ditujukan untuk merespon kebutuhan dan minat peserta didik.

Topik yang didiskusikan dalam bimbingan kelompok ini adalah masalah yang bersifat umum (*common problem*) dan tidak rahasia, seperti: cara belajar yang efektif, kiat-kita menghadapi ujian, dan mengelolah stress. Layanan bimbingan kelompok ditujukan untuk mengembangkan keterampilan dan perilaku baru yang lebih efektif dan produktif.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti terdorong untuk mengembangkan model layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan minat belajar peserta didik serta informasi sekolah dan sebagai sarana pengembangan bakat. Alasan lain dilakukannya layanan bimbingan kelompok ini mengajak peserta didik untuk benar-benar menggunakan media sosial sebagai sarana untuk belajar dan pengembangan diri, tidak hanya sebagai sarana untuk permainan atau hiburan semata.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengacu pada desain penelitian dan pengembangan atau Rasearch and Development (R&D), artinya metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan kemudian menguji keefektifitas produk tersebut. Dalam penelitian ini mengambil model desain ADDIE sebagai dasar mengikuti langkah-langkah model desain intruksional. Model ADDIE adalah proses desain instruksional berulang, dimana hasil evaluasi formatif dari setiap fase dapat mengarahkan perancang instruksional kembali ke fase sebelumnya untuk mengatasi masalah yang mungkin dialami saat mengajar. Hal ini senada dengan pendapat: *Aldoobie (2015), the ADDIE model is one of the most common models used in the instructional design field. It helps instructional designers and teachers to create an efficient, and effective teaching design by applying the processes of the ADDIE model on any instructional product (Aldoobie, 2015).* Artinya model ADDIE adalah salah satu model yang paling umum digunakan dalam bidang desain pembelajaran. Ini membantu perancang pengajaran dan guru untuk membuat desain pengajaran yang efisien, dan efektif dengan menerapkan model ADDIE pada setiap produk pengajaran (Aldoobie, 2015). Prayitno (2004:40-60) menjelaskan bahwa tahap-tahap bimbingan kelompok ada empat, yaitu: (1) tahap pembentukan; merupakan tahap pengenalan dan perlibatan dari anggota ke dalam kelompok dengan tujuan agar anggota memahami maksud bimbingan kelompok, (2) tahap peralihan; merupakan tahap penjelasan kegiatan yang akan dilaksanakan dan pemimpin kelompok dapat menegaskan jenis kegiatan bimbingan kelompok tugas atau bebas, (3) tahap kegiatan; merupakan tahap inti dalam bimbingan kelompok dengan suasana yang ingin

dicapai, (4) tahap pengakhiran; merupakan tahap penilaian (evaluasi) dan tindak lanjut (follow up).

Dede Rahmat Hidayat dan Aip Badrujaman (2011:12), mengemukakan: “Penelitian tindakan pada hakikatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat yang terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat komponen tersebut dipandang sebagai satu siklus penelitian tindakan. Dengan demikian pengertian siklus pada penelitian tindakan adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Teknik Observasi dengan alat lembar observasi, (2) Teknik Wawancara dengan alat pedoman wawancara. Menurut Suharsimi Arikunto (2010), subjek penelitian adalah batasan penelitian dimana bisa menentukannya dengan benda, hal atau orang untuk melekatnya variabel penelitian. Maka subjek yang menjadi fokus penelitian adalah 10 peserta didik kelas VI. Dalam penelitian ini juga disertakan guru kelas VI sebagai kolaborator peneliti. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Prosesnya adalah data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan dianalisis secara deskriptif menggunakan narasi deskriptif dalam bentuk matriks dan diinterpretasikan secara rasional. “Matriks deskriptif bertujuan untuk membantu agar memudahkan pemahaman dan melihat kevalidan atas pemahaman dari hasil penelitian suatu tindakan” (Miles dan Huberan, 1984: 213-214).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur Pelaksanaan Awal Sebelum Tindakan Bimbingan Kelompok

Berdasarkan data awal survei studi dokumen hasil belajar kelas VI menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar klasikal belum tercapai dengan baik, dimana terdapat 78,12% (26 dari 36 siswa yang tuntas) dan 21,87% (10 dari 36 siswa yang belum tuntas). Setelah melakukan proses analisis terkait hasil belajar peserta didik tersebut, peneliti menetapkan aspek yang akan diamati dalam tindakan layanan bimbingan kelompok. Adapun aspek yang akan diamati adalah peserta didik yang memiliki hasil belajar yang rendah seperti: (1) Kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas, (2) Kurang disiplin dalam belajar, (3) Setiap diberikan tugas (PR) tidak mengerjakannya, (4) Sukar atau lambat menerima serta memahami pelajaran yang diberikan di kelas. Kesulitan-kesulitan yang dirasakan peserta didik ini menjadi masukan bagi peneliti dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok, sehingga pemilihan topik untuk

bimbingan kelompok selain disesuaikan secara teori untuk meningkatkan hasil belajar juga disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Kondisi awal siswa sebelum dilakukan kegiatan bimbingan kelompok bahwa ada 2 siswa dengan kategori kurang dan 8 siswa masuk dalam kategori cukup. Keterangan hasil ini akan ditanggapi dengan pelaksanaan tindakan bimbingan siklus 1.

Hasil kondisi awal siswa pra tindakan bimbingan kelompok dapat ditunjukkan pada tabel dan grafik berikut:

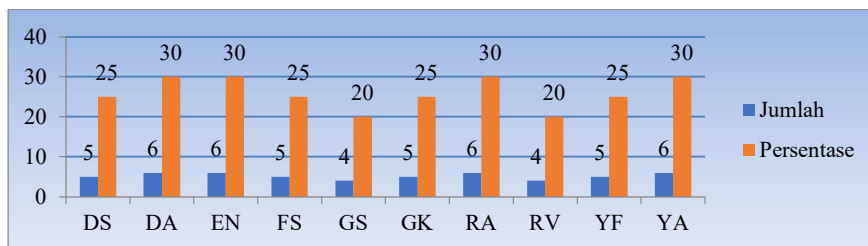
Hasil Observasi Kondisi Awal Siswa pra Tindakan Bimbingan Kelompok

Tabel 1. Hasil Observasi Kondisi Awal Siswa Pra Tindakan Bimbingan Kelompok

Nama Siswa	Aspek yang diamati				Jumlah	Persentase	Kategori
	1	2	3	4			
DS	2	1	1	1	5	25%	C
DA	1	1	2	2	6	30%	C
EN	1	2	1	2	6	30%	C
FS	2	1	1	1	5	25%	C
GS	1	1	1	1	4	20%	K
GK	1	1	1	2	5	25%	C
RA	2	1	2	1	6	30%	C
RV	1	1	1	1	4	20%	K
YF	2	1	1	1	5	25%	C
YA	1	3	1	1	6	30%	C
Jumlah	14	13	12	13	52		

Tabel 2. Kriteria Anaisisi Kondisi Awal Siswa

Nilai	Kategori	Skor
1	Sangat Kurang	1 - 10
2	Kurang	11 - 20
3	Cukup	21 - 30
4	Baik	31 - 40
5	Sangat Baik	41 - 50



Grafik 1. Hasil Observasi Awal Siswa pra Bimbingan Kelompok

Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Siklus I

Pelaksanaan bimbingan kelompok pada siklus I terlaksana dengan baik namun belum menunjukkan hasil sesuai yang diharapkan meskipun di setiap pertemuan mengalami perubahan. Hal ini karena peserta yang sebelumnya belum pernah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok, nampak masih merasa malu dan minder dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok. Keterangan hasil ini dapat ditunjukkan pada tabel dan grafik berikut:

Hasil Observasi terhadap Siswa dalam Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Siklus I

Tabel 3. Hasil Observasi Terhadap Siswa Dalam Bimbingan Kelompok Siklus I

No	Tahapan BKlp	Pertemua ke-			Hasil Maksimal
		1	2	3	
1	Pembentukan	10	13	14	25
2	Peralihan	8	11	15	25
3	Kegiatan	9	14	19	30
4	Penutup	9	13	13	20
Jumlah		36	51	61	100
Persentase		34,2%	48,6%	58%	100%

Tabel 4. Kriteria Analisis Observasi Siswa

Nilai	Kategori	Skor
1	Sangat Kurang	1 - 20
2	Kurang	21 - 40
3	Cukup	41 - 60
4	Baik	61 - 80
5	Sangat Baik	81 - 100

Hasil Observasi terhadap Kondisi Siswa setelah Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Siklus I

Tabel 5. Kondisi Siswa Setelah Pelaksanaan Siklus I

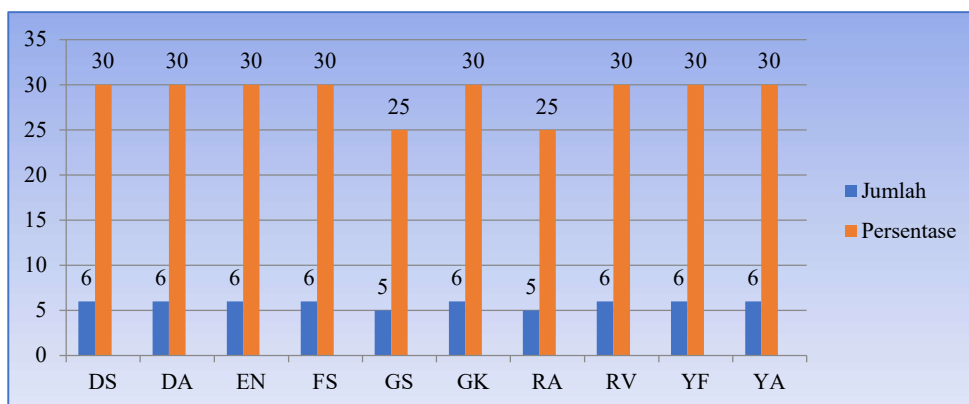
Nama Siswa	Aspek yang diamati				Jumlah	Persentase	Kategori
	1	2	3	4			
DS	1	3	1	1	6	30%	C
DA	2	1	1	2	6	30%	C
EN	1	2	2	1	6	30%	C

FS	2	1	2	1	6	30%	C
GS	1	1	1	2	5	25%	C
GK	2	2	1	1	6	30%	C
RA	2	1	1	1	5	25%	C
RV	1	2	1	2	6	30%	C
YF	1	1	2	2	6	30%	C
YA	2	1	2	1	6	30%	C
Jumlah	15	15	14	14	58		

Tabel 6. Kriteria Analisis Terhadap Kondisi Siswa

Nilai	Kategori	Skor
1	Sangat Kurang	1 - 10
2	Kurang	11 - 20
3	Cukup	21 - 30
4	Baik	31 - 40
5	Sangat Baik	41 - 50

Grafik 2. Kondisi Siswa Setelah Pelaksanaan Siklus I



Kondisi siswa setelah pelaksanaan bimbingan kelompok siklus I belum menunjukkan hasil yang maksimal. Kendati demikian namun terjadi peningkatan dari kondisi awal sebelum pelaksanaan bimbingan kelompok dengan setelah dilaksanakannya kegiatan ini. Sebelum pelaksanaan kegiatan, ada 2 siswa yang masuk dalam kategori kurang, setelah dilaksanakan bimbingan kelompok pencapaian siswa meningkat dengan kategori cukup.

Hasil Wawancara Peneliti dengan Siswa setelah Siklus I

Siswa merasa senang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok, akan tetapi masih ada siswa yang merasa malu dalam mengungkapkan pendapat, sehingga belum maksimal dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok. Pada pertemuan awal siswa masih merasa kesulitan, setelah melalui 3 kali pertemuan, siswa merasa senang dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok ini dengan lebih baik. Pada dasarnya antusias dan motivasi siswa mulai meningkat tiap pertemuan.

Refleksi

Berdasarkan keterangan hasil pelaksanaan bimbingan kelompok siklus 1 menunjukkan belum sepenuhnya berhasil. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor baik dari peneliti, siswa, maupun situasi dan kondisi dari pelaksanaan bimbingan kelompok. Rata-rata dari jumlah penilaian masuk dalam kategori cukup. Keterangan hasil tersebut maka perlu dilakukan pelaksanaan bimbingan kelompok pada siklus II.

Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Siklus II

Pelaksanaan bimbingan kelompok pada siklus II terlaksana dan menunjukkan kategori baik. Kondisi dalam pelaksanaan siklus II ini pun, dipandang lebih baik dari siklus I yakni mengalami perubahan yang sesuai harapan. Hal ini sudah menunjukkan peserta didik sudah mampu menyesuaikan serta memahami materi layanan bimbingan kelompok dengan sangat baik. Keterangan hasil ini dapat ditunjukkan pada tabel dan grafik berikut:

Hasil Observasi terhadap Siswa dalam Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Siklus II

Tabel 6. Observasi terhadap Kondisi Pelaksanaan Bimbingan Kelompok pada Siklus II

No	Tahapan Bimbingan Kelompok	Pertemuan ke -		
		1	2	3
1	Tahap Pembentukan	15	22	25
2	Tahap Peralihan	11	12	13
3	Tahap Kegiatan	21	23	26
4	Tahap Pengakhiran	22	23	26
Jumlah		69	80	90
Persentase %		65,8 %	76,1%	85,8%

Tabel 7. Kriteria Analisis Observasi Siswa

Nilai	Kategori	Skor
1	Sangat Kurang	1 - 20
2	Kurang	21 - 40
3	Cukup	41 - 60
4	Baik	61 – 80
5	Sangat Baik	81 - 100

Setelah pelaksanaan bimbingan kelompok pada siklus II, hasil pengamatan menunjukkan bahwa kondisi siswa meningkat dengan kategori baik.

Hal ini juga dipengaruhi banyak faktor, baik dari peneliti, siswa, maupun kolaborator. Dalam hal ini sangat membutuhkan kerja sama agar motivasi belajar peserta didik semakin meningkat.

Keterangan hasil kondisi siswa dapat ditunjukkan pada tabel dan grafik berikut:

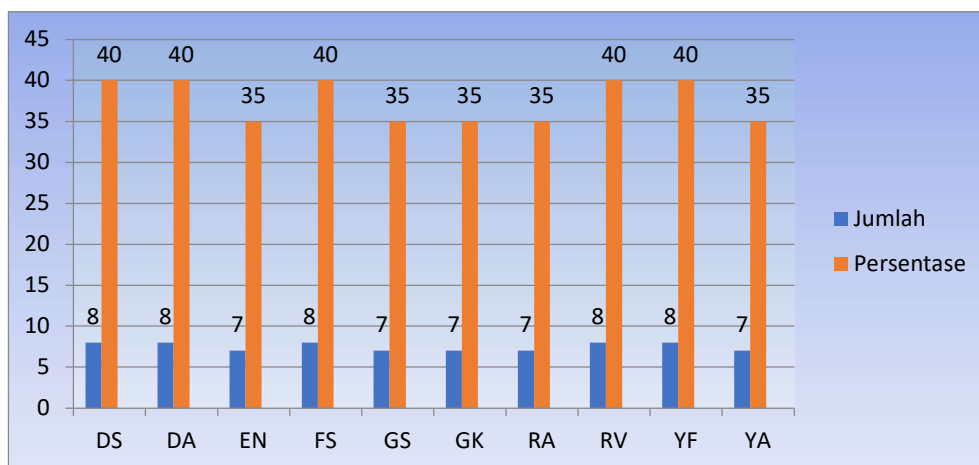
Hasil Observasi terhadap Kondisi Siswa setelah Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Siklus II

Tabel 8. Kondisi Siswa setelah Tindakan Bimbingan Kelompok Siklus II

Nama Siswa	Aspek yang diamati				Jumlah	Persentase	Kategori
	1	2	3	4			
DS	2	3	1	2	8	40%	B
DA	2	2	2	2	8	40%	B
EN	1	2	2	2	7	35%	B
FS	2	3	2	1	8	40%	B
GS	2	2	1	2	7	35%	B
GK	2	2	1	2	7	35%	B
RA	2	1	2	2	7	35%	B
RV	2	2	2	2	8	40%	B
YF	2	2	2	2	8	40%	B
YA	2	1	2	2	7	35%	B
Jumlah	19	20	17	19	75		

Tabel 9. Kriteria Anaisisi Terhadap Kondisi Siswa

Nilai	Kategori	Skor
1	Sangat Kurang	1 - 10
2	Kurang	11 - 20
3	Cukup	21 - 30
4	Baik	31 - 40
5	Sangat Baik	41 - 50



Grafik 5. Kondisi Siswa setelah Pelaksanaan Siklus II

Hasil Wawancara Peneliti dengan Siswa setelah Siklus II

Pada siklus II ini semangat dan motivasi siswa dalam melaksanakan bimbingan kelompok terlihat meningkat. Mereka berpendapat serta terlibat aktif dalam proses pelaksanaan bimbingan kelompok.

Pemahaman terhadap topik dan materi yang didiskusikan dalam bimbingan kelompok pun meningkat. Mereka mengaku bahwa menemukan pemahaman yang baik dan tepat serta mau berusaha memanfaatkan media sebagai sarana untuk belajar. Hasil yang dicapai dalam siklus II lebih baik dari siklus I.

Refleksi

Berdasarkan analisis dan refleksi tindakan pada siklus II sudah mengalami peningkatan. Oleh karena itu penelitian tindakan melalui siklus II dipandang cukup. Karena hasil observasi menunjukkan bahwa pencapaian siswa menunjukkan kategori baik. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Suryosubroto (2002:117) siswa dikatakan berhasil secara individual atau klasikal bila siswa menguasai materi sebesar 75% atau dalam kategori baik.

Analisis Kondisi Siswa Secara Keseluruhan Per Individu

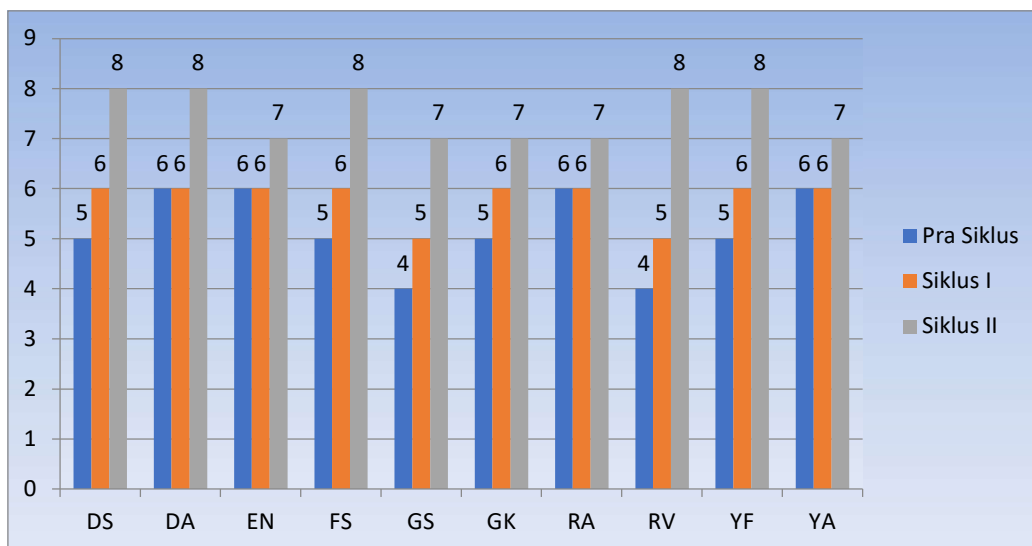
Dari tabel dan grafik analisis kondisi siswa secara keseluruhan per individu, dapat dijelaskan bahwa terjadi peningkatan 6 poin dengan 3% pada siklus I. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 17 poin dengan 8,5%. Keterangan hasil kondisi siswa secara keseluruhan dapat ditunjukkan pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 10. Analisis Kondisi Siswa Secara Keseluruhan

Nama Siswa	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
DS	5	25	6	30	8	40
DA	6	30	6	30	8	40
EN	6	30	6	30	7	35
FS	5	25	6	30	8	40
GS	4	20	5	25	7	35
GK	5	25	6	30	7	35
RA	6	30	6	30	7	35
RV	4	20	5	25	8	40
YF	5	25	6	30	8	40
YA	6	30	6	30	7	35
Jumlah	52	260	58	290	75	375
Rata-rata	5,2	26%	5,8	29%	7,5	37,5%

Tabel 11. Kriteria Analisis Indikator

Nilai	Kategori	Skor
1	Sangat Kurang	1-20
2	Kurang	21-40
3	Cukup	41-60
4	Baik	61-80
5	Sangat Baik	81-100



Grafik 6. Analisis Keseluruhan per Individu

Uji Hipotesis Tindakan

Dari hasil penelitian pada siklus I dan siklus II, diperoleh hasil bahwa melalui pelaksanaan bimbingan kelompok sebagai upaya peningkatan motivasi penggunaan media pembelajaran dan informasi sekolah menunjukkan hasil yang meningkat dari siklus I ke siklus II. Keaktifan peneliti dan siswa dalam proses pelaksanaan bimbingan terjadi peningkatan, hal ini dapat diketahui dari keterangan penilaian melalui observasi, wawancara. Kenaikan rata-rata sebesar 37,5%. Temuan hasil penelitian ini dikuatkan oleh hasil penelitian sebelumnya bahwa penekanan dari peneliti terhadap aspek-aspek motivasi belajar sehingga peserta didik lebih dapat memahami motivasi belajar tersebut melalui layanan bimbingan kelompok (Purwanita, Dantes, dan Setuti, 2013).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka hipotesis penelitian ini menyatakan bimbingan kelompok dapat meningkatkan motivasi penggunaan media pembelajaran dan informasi sekolah di SD Bruder Kanisius Pontianak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, secara khusus dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan motivasi penggunaan media sosial untuk pembelajaran. Tahap-tahap yang dilakukan dalam bimbingan kelompok adalah (1) tahap pembentukan, (2) tahap peralihan, (3) tahap kegiatan, (4) tahap pengakhiran.

Dari hasil analisis upaya meningkatkan motivasi penggunaan media sosial untuk pembelajaran melalui bimbingan kelompok menunjukkan respon peserta didik terhadap guru sudah baik dan motivasi belajarnya mengalami peningkatan.

Saran

Kepala sekolah harus memotivasi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran, misalnya dengan melakukan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) dan lebih memperhatikan siswa-siswa yang mengalami kesulitan atau hambatan agar tujuan pendidikan nasional dapat terwujud. Guru diharapkan selalu mengarahkan siswa dengan memberikan layanan bimbingan kelompok berkaitan dengan motivasi penggunaan media sosial secara intensif sesuai dengan kebutuhan siswa agar potensi siswa dapat berkembang secara optimal. Para siswa diharapkan memanfaatkan media sosial dengan baik dan benar agar semakin menambah keterampilan komunikasi, sosial dan juga dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, M. T. (2011). *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Abdurrahman, M. (2010). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alhabash, S., & Mengyan Ma. (2017). A Tale of Four Platforms: Motivations and Uses of Facebook, Twitter, Instagram, and Snapchat Among College Students?. <https://doi.org/10.1177/2056305117691544>.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Junawan, H., & Laugu, N. (2020). Eksistensi Media Sosial, Youtube, Instagram dan Whatsapp Ditengah Pandemi Covid-19 Dikalangan Masyarakat Virtual Indonesia. *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 4(1), 1-17.
- Hidayat, D. R., & Badrujaman, A. (2012). *Penelitian Tindakan Dalam Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: PT Indeks.
- Hadi, S. (2002). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Handoko, M. & Riyanto, T. (2010). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Jauhar, M. dan Wardati. (2011). *Implementasi Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sukardi, D. K., & Nila, K. (2008). *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2018). *Memaksimalkan Penggunaan Media Sosial dalam Lembaga Pemerintah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Fajar, M., & Machmud, H. (2020). Penggunaan Media Sosial di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *DINIYAH Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 1-7.
- Purwanti, N. W. H., Dantes, N., Setuti, N. M. (2013). Penerapan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Yang Mengalami Kesulitan Belajar di Kelas VII C SMP Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling*, 1(1), 1-11.
- Theo, R. (2010). *Memotivasi Diri Langkah Menuju Sukses*. Yogyakarta: Kanisius.
- Salehudin, M. (2020). Dampak Covid-19: Guru Mengadopsi Media Sosial Sebagai E-Learning Pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Mudarrisuna*, 10(1), 1-14.

Winataputra, U. S. (2008). Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yusuf, S. L. N. (2009). Program Bimbingan dan Konseling Di Sekolah. Bandung: Rizqi Press.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN VALUE CLARIFICATION
TECHNIQUE (VCT) TERHADAP KEMAMPUAN MENGANALISIS MASALAH
SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN**

Chica

Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP
Universitas Tanjungpura Pontianak
chicasambas82@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bermaksud menggambarkan pengimplemintasian Teknik pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) terhadap kecakapan mengenal masalah sosial dalam pembelajaran PKn, memiliki peranan yang penting karena tak jarang dampak masalah sosial tersebut berimbas ke lingkungan sekolah dan sikap peserta didik. *Value clarification technique* (VCT) yaitu salah satu teknik pembelajaran yang Teknik bimbingan untuk menemukan dan menetapkan nilai yang dinilai baik dalam berhadapan sebuah masalah dengan prosedur penguraian nilai yang sudah ada tertanam pada diri peserta didik. Pengetahuan diharapkan sesuai dengan kepentingan masyarakat yang selalu bertambah dampak globalisasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media pembelajaran puzzle dalam pembelajaran PKn sangat efektif dalam menyampaikan pendidikan karakter. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian desain metode Kualitatif deskriptif. Proses penelitian hanya melibatkan satu kelas V yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi, wawancara dan dokumentasi. Selanjutnya, metode triangulasi digunakan saat mengambil kesimpulan. Hasil analisis terhadap data observasi memperlihatkan bahwa selama 3 kali pertemuan peserta didik berhasil melaksanakan penerapan pembelajaran nilai sikap tanggung jawab peserta didik meningkat. Faktor yang teramati mempengaruhi jalannya proses pembelajaran meliputi kesiapan guru dan peserta didik baik dalam hal: perencanaan, pelaksanaan, evaluasi. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran *Value Clarification Technique* berhasil di terapkan untuk mengembangkan pendidikan moral.

Kata Kunci: Masalah Sosial, Model Pembelajaran VCT, Puzzle.

ABSTRACT

This study aims to describe the application of learning model Value Clarification Technique (VCT) on the ability to recognize social problems in Civics Learning, it has an important role because not infrequently the impact of the social problems that affected the school environment and student's behaviour. Value Clarification Technique (VCT) is one of the learning models teaching techniques to find and determine the value that is considered good in dealing with a problem through an assessment process that already exists in students. Education is required relevant to the needs of the society that is always evolving due to advances in science and technology, the used of audio puzzel learning media in civics learned was very effective in adding character education. The type of research used by the researcher is descriptive qualitative research. This research process involves only one class which is class V as much as 3 times of the meeting. The data was collected used observation sheet, interview and documentation. Furthermore, the method of triangulation used when taking conclusion. The results of the analysis of the observation data shows that during 3 meetings the students succeeded in applying the learning attitude of the students' increased responsibility. Factors that seem to affect the learning process includes the readiness of teachers and students better in terms of: planning, implementation and evaluation. The results of this study indicate that the learning model of Value Clarification Technique is successfully applied to develop moral education.

Keywords: Social Problems, Value Clarification Technique, Puzzle

PENDAHULUAN

Masalah Sosial adalah suatu pembatasan yang tidak cocok dengan nilai-nilai yang di anut oleh sebagian warga, yang sepakat bahwa suatu kegiatan bersama diperlukan usaha untuk mengubah pembatasan itu. Menurut Rubington dan Weinberg (1989). Masalah sosial dapat di artikan menjadi suatu hubungan terikat dengan konsistensi dan menurut pola yang umum di masyarakat dan nilai-nilai, landasan luhur bersama dari masyarakat. Terdapat beberapa indikator yang bisa di lakukan dalam mengukur ciri masalah sosial yaitu: 1) masalah sosial itu bersifat relatif, 2) masalah sosial saling berhubungan satu dengan yang lainnya, 3) masalah sosial selalu kompleks, 4) masalah sosial selalu berbeda sepanjang rentang kehidupan, 5) masalah sosial dapat dikelompokkan, dan 6) masalah sosial akan berdampak normal dalam pelaksanaan nilai-nilai sosial. Menanamkan kemampuan mengenal masalah sosial dalam pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses kegiatan pembelajaran karena tak jarang dampak masalah sosial tersebut juga berimbas ke lingkungan sekolah dan kehidupan peserta didik.

Prosedur kegiatan pembelajaran mementingkan persiapan yang sistematis. Guru harus deskriminatif menentukan dan mengimplementasikan strategi yang tepat sehingga peserta didik antusias dalam proses belajar, terdorong dan tidak jenuh, sehingga mampu memetik manfaat dari pembelajaran. Diantaranya model yang bisa di implementasikan pada pembelajaran PKn adalah model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT). Tujuan Pembelajaran menggunakan model VCT yaitu dapat melibatkan peserta didik untuk bertindak aktif melakukan analisis masalah social, dengan seperti itu peserta didik lebih menguraikan makna-makna yang sedang ditekuninya. Dengan media puzzel maupun gambar dapat antraktif perhatian peserta didik, sampai peserta didik tidak bosan ataupun tumpat.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran PKn masih banyak Peserta didik yang seluruhnya 20 siswa memperoleh skor hasil belajar PKn melalui eksamen tertulis dengan nilai rata-rata kelas 56 dan nilai tersebut termasuk kategori rendah karena masih dibawah KKM 70. Bertepatan dengan itu peneliti melakukan penelitian/pengamatan dalam proses pembelajaran yang di lakukan guru ternyata kurang adanya penerapan strategi, alat peraga dan teknik yang tepat. Guru cenderung bersungguh-sungguh dan siswa stagnan, hasil dari dengar pendapat antara observer dengan peserta didik, terdapat kabar bahwa siswa cenderung jemu dengan pembelajaran lantaran ada beberapa yang harus dihafalkan oleh peserta didik.

Melihat permasalahan di lapangan, maka perlu usaha agar merevisi dan mengembangkan tingkat pembelajaran agar tujuan pembelajaran berhasil dengan menggunakan model VCT. VCT merupakan upaya yang dapat digunakan sebagai metode pelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam mendeteksi dan memastikan sebuah makna yang dipandang positif ketika menemui sebuah masalah, melewati prosedur menguraikan makna yang sudah ada lebih dahulu dan tersembunyi dalam diri peserta didik. Diantaranya ciri VCT seperti suatu versi pada teknik pembelajaran prilaku dalam proses penanaman nilai dilaksanakan melalui teknik kajian makna yang sedia ada sebelumnya pada diri peserta didik, terus menyesuaikan apa makna-makna terkini dan apa yang akan dikembangkan.

Berdasarkan paparan pembahasan yang telah terperinci, maka arah riset ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan guru dalam merancang, melaksanakan dan melakukan evaluasi dalam menumbuhkan kemampuan menganalisis masalah sosial dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan puzzle dan gambar, dan memastikan keefektifan dampak dari penggunaan model pembelajaran VCT. Sehingga dapat di simpulkan pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) menggunakan alat peraga puzzle dan gambar menyumbang dampak baik tentang makna karakter peserta didik pada materi Pendidikan kewarga negaraan pada peserta didik kelas V.

METODE PENELITIAN

Teknik penelitian yang dipakai adalah teknik kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif di mana observer turut terjun langsung pada kegiatan penelitian. Dengan seperti itu observer bisa mengetahui ketimpangan antara kejadian di kelas dengan tujuan pembelajaran, kemudian observer mengetahui, memaklumi dan mencari solusi persoalan yang bertemu pada objek penelitian akhirnya peneliti dapat mencari jalan keluar untuk menyelesaikan permasalahan, membimbing dan mengarahkan pada kondisi yang terselesaikan. dan subjek penelitian berjumlah 20 peserta didik terdiri atas 8 laki-laki, dan 12 perempuan.

Instrumen yang di gunakan dalam penghimpunan data penelitian ini yaitu instrumen tes hasil belajar peserta didik, observasi, wawancara, Kajian data pada penelitian ini yaitu mempertimbangkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang di laksanakan oleh peneliti dan peserta didik di kegiatan proses pembelajaran. Data yang di dapat berbentuk catatan yang di olah menjadi kalimat-kalimat yang bermakna dan supaya bisa membuat data/informasi yang pengabsahan dan realiablel, trigulasi harus melalui beberapa tahapan: 1)

Perencanaan triangulasi perlu direncanakan secara sistematis, 2) Pada tahap pelaksanaan triangulasi, 3) Aktivitas yang dilakukan untuk mengkomsumsikan data/ informasi hasil triangulasi.

Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai sejumlah sasaran buat peserta didik. Sasaran pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berlandaskan Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah (BSNP, 2006) sebagai berikut: a) Cakap dan mampu berpikir rasional, produktivitas, dan kursorial dalam mengimbangi perkara kesulitan hidup maupun masalah kependudukan. b) Berperan serta pada semua ranah aktivitas, ikut berkontribusi dan konsekwen, diharapkan mampu mengambil Langkah yang bijaksana, dan c) Bertumbuh dengan benar dan bebas, dan di harapkan bisa hidup berdampingan dengan negara lain dan mampu menjalin hubungan dengan baik, dan cakap menggunakan IPTEK. Manfaat pembelajaran moral di Sekolah Dasar diharapkan melahirkan yaitu warga negara bisa berpikir cermat terhadap masalah kewarganegaraan dan menjadi warganegara yang bisa memanfaatkan IPTEK

Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan sanggup berkembang sesuai perubahan zaman, menurut (BPSDMPK & PMP, 2014) diharapkan pengetahuan yang cocok dengan keperluan waktu yang akan datang hanya akan bisa terwujud ketika terdapat perubahan kerangka berpikir dalam kegiatan pembelajaran yaitu dari guru sebagai pusat rujukan menjadi peserta didik menjadi pusat pembelajaran sehingga lebih interaktif dan kolaboratif, peserta didik ikut aktif dalam kelas yang berdasarkan bentuk kelompok kecil, membimbing pada teknik pembelajaran dari luas menuju pada pembelajaran kelebih sempit, menggunakan berbagai media pembelajaran, meninggalkan cara mengajar ceramah ke metode mengajar kelompok,

Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT)

Kemampuan peserta didik dalam mengenal masalah sosial, dengan mengimplementasikan model *Value clarification technique* (VCT) saat pembelajaran PKn di sekolah dasar sehingga bisa di implementasikan pada metode pembelajaran agar menjadi bentuk prosedur atau Teknik akan menunjang individu mendapatkan makna melewati tingkah laku, rasa dan pikiran dan melewati pilihan utama yang telah ada dan melalui pilihan penting yang sudah ada disiapkan untuk berkepanjangan, berikutnya menerapkan pada aktivitas setiap waktu menurut Hall (Adisusilo, 2013). Sementara Djahiri (Zakiyah, Qiqi Yuliati; Rusdiana, 2014) menurut metode Value Clafication Technique (VCT) adalah salah satu cara dalam mengembangkan makna-makna bagi peserta didik untuk mengeksplorasi

sehingga mengutarakan sebuah makna khusus mulai dari diri peserta didik. Metode pembelajaran VCT yaitu sebuah prosedur lanjut mempermudah peserta didik ketika mengembangkan makna-makna melewati sikap, pandangan, ide, dan melewati pengutaraan sebuah makna sebagai berkepanjangan.

Prosedur klarifikasi ada tiga nilai menurut Hall (Adisusilo, 2013) strategi model VCT. Tiga tahapan prosedur tertera terlihat prosedur seperti ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 1 Prosedur eksplanasi Makna

a. Menentukan	a) Menentukan selaku universal
	b) Menentukan menggunakan berbagai solusi
	c) Menentukan beberapa ragam peninjauan berkaitan dengan bermacam akibat yang di timbulkan
b. Menilai/menghormati	d) Menilai serta percaya diri apa pun pilihannya
	e) Sanggup menerima dan menyatakan keputusannya di depan umum
c. Mengambil Langkah	f) Memperlakukan/bersikap berdasarkan pilihannya
	g) Berkali-kali mengambil langkah cocok lewat keputusannya sampai hujungnya menjadi gaya hidupnya

Penggunaan *Value clarification technique* (VCT) merupakan sebuah bentuk pembelajaran pada metode pembimbingan dalam menemukan dan menetapkan makna apa saja dinilai positif saat mengalami sesuatu masalah melewati prosedur penguraian makna apa yang telah dimiliki individu peserta didik sehingga setelah makna apa yang dinilai positif, hendak dikembangkan setiap peserta didik menurut Djahiri (1979: 115). Sehingga peserta didik lebih memahami makna yang terkandung dalam masalah sosial. metode pembelajaran kira-kira mampu melengkapi sasaran makna.

Tujuan model pembelajaran *value clarification Technique* (VCT) yaitu seperti sebuah strategi ketika teknik pendidikan budi pekerti fungsi: 1) memperkirakan dan memahami tahap pengetahuan peserta didik berkaitan sebuah makna; 2) membangun pengetahuan peserta didik berkaitan makna-makna yang sudah ada, bagi jenjang positif

ataupun prilakunya (baik dan buruk) sehingga dibimbing ke tujuan pengembangan serta penyempurnaan; 3) mengembangkan makna-makna penting pada peserta didik melewati trik bagaimana masuk akal sehingga sesuai bagi peserta didik hingga hujungnya makna itu punyai oleh peserta didik; 4) membimbing peserta didik teknik mengukur, menyetujui, dan membuat pilihan kepada sebuah masalah yang ada kaitannya bagi aktivitas kebiasaan di umum, (Zakiah dan Rusdiana dalam Azis, 2018:40).

Dalam meraih hal di atas terkandung berdasarkan pendapat Piaget dibutuhkan langkah sebagai berikut: 1) langkah mengakomodasi, disaat peserta didik mempunyai peluang mendalami apa penghayatan makna serta budipekerti; 2) langkah asimilasi mengintegrasikan makna bagaimana metode makna yang lain setelah dimiliki tentang pribadinya; 3) tahap equilibrasi maupun membimbing keselarasan dan memstandarkan seperti bentuk makna aktual yang standar. Bersumber pandangan sejumlah pakar diatas, bisa dibuat kesimpulan bahwa strategi pembelajaran VCT yaitu strategi pengajaran akan mencari dan menentukan makna apa yang dinilai positif pada melihat sebuah permasalahan melewati prosedur penguraian makna apa yang telah dimiliki oleh pribadi peserta didik sehingga setelah itu makna apa dinilai positif sehingga dibantu mengembangkannya perindividu peserta didik. Pengetahuan makna bukan hanya sebuah strategi distingtif akan dibimbing melewati bermacam bidang study, sehingga membentuk keutuhan strategi pengetahuan. Hakam (2000: 05) mengutarakan Pengetahuan makna yaitu pengetahuan apa yang melihat tujuan dari sisi budipekerti dan sisi penglihatan tidak resmi, melibatkan keindahan, yakitu mengukur tujuan dari sisi panglihatan.

Teknik Pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) Berhubungan pada metode pembelajaran makna John Jarolimek (1970) menyarankan sebagian cara yaitu: 1) Metode penilaian pribadi (*self evaluation*) serta penilaian anggota (*grup evaluation*), 2) Metode memberikan kuliah (*Lecturing*) 3) Metode mengambil dan meneruskan tauladan, 4) Pada metode saat memberi tauladan (*exampel of axamplary behavior*) metode pengajaran serta pengstandaran kebiasaan, 5) Teknik penguasaan dan penstandaran kebiasaan, 6) Metode wawancara, 7) Metode menguraikan makna melewati permainan (*games*).

Tujuan penelitian ini adalah menggambarkan pengembangan aktifitas guru dan peserta didik saat dalam aktivitas pembelajaran, mendeskripsikan bentuk evaluasi dan sikap perilaku peserta didik yang timbul dan solusi dengan cara implementasi pembelajaran value clarification Technique dalam tercapai tujuan dari penelitian ini. Tahapan-tahapan dalam pembelajaran value clrification Technique harus di perhatikan.

Langkah-langkah teknik pembelajaran *value clarification Technique* (VCT) yaitu: 1) Buat ringkasan ide utama dari sebuah kejadian masalah sosial, 2) Arahkan tujuan setelah dikaji/analisis masalahnya, 3) Identifikasi siapa saja actor yang terlibat, 4) Pastikan semua actor tersebut berperan sesuai dengan kecakapannya (keahliannya), 5) Arahkan kajian memahami aktornya tidak Cukup melihat sisi baik dari apa yang diperbuat tapi lihat juga sisi pemanfaatan dari penyelesaian masalah sosialnya, seperti pandangan marx melihat actor yang mencari kepentingan atau keuntungan dari masalah sosial tersebut, 6) Buatlah perencanaan sosial yang matang dengan memberikan model penyelesaian yang tidak hanya sementara tapi permanen, 7) Lakukan monitoring dan evaluasi pada setiap apa yang telah dicapai dengan terus berbenah apa yang menjadi kekurangan dari penyelesaian.

Keunggulan teknik *Value Clarification Technique* (VCT), meliputi yaitu: (1) Pembelajaran nilai membantu peserta didik untuk berproses memahami dan pengenalan nilai-nilai dari diri sendiri serta nilai-nilai orang lain; (2) Pembelajaran nilai membantu peserta didik untuk mampu berinteraksi secara terbuka dan jujur dengan orang lain, berhubungan dengan nilai-nilainya sendiri; dan (3) pendidikan nilai membantu peserta didik agar peserta didik mampu memanfaatkan secara kelompok kemampuan berpikir rasional dan kesadaran emosional, untuk memahami perasaan, nilai-nilai, sikap dan pola tingkah laku (Sutarjo, 2012). Dalam metode VCT bentuk nilainya berupa moral dan tingkah laku. Pengertian nilai dalam pembelajaran VCT adalah sesuatu yang dianggap baik, memiliki manfaat dan bersifat paling benar menurut pandangan keyakinan.

Kelemahan model *value clarification Technique* (VCT) yakni konsisten terjadi dalam kegiatan pembelajaran nilai atau perilaku adalah proses pembelajaran yang dilakukan secara langsung oleh guru, maknanya guru mengembangkan nilai-nilai yang dinilai baik tanpa mencermati nilai yang sudah ada tertanam dalam diri peserta didik. Akhirnya sering terjadi pertentangan dalam diri peserta didik karena perselisihan antara nilai yang sudah ada terbentuk dengan nilai baru yang ditanamkan oleh guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pertemuan Ke 1

Berdasarkan data dari Sebelum penelitian dilakukan, hasil belajar peserta didik kelas V SDN 22 Tebing Karang tergolong rendah. Bersumber dari hasil ulangan harian rata-rata 58,30 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 30 dari 20 peserta didik. Ada 7 peserta didik yang nilainya memenuhi batas kriteria ketuntasan Minimal (KKM) yakni 70% dan 13 siswa atau 65% berada dibawah KKM yang di tentukan.

Pertemuan Ke 2

Kegiatan siswa pada pertemuan ke 2 berlangsung dengan skenario pembelajaran menggunakan Metode Value clarification technique (VCT) dengan teknik menyediakan puzzle merupakan gambar yang dipotong-potong berbagai bentuk. Masing-masing kelompok dituntut menyusun bagian-bagian gambar dan mengelem pada LKPD. Peserta didik disuruh bertukar pikiran secara berkelompok membahas perilaku yang ada sesuai gambar. Pemakaian puzzle diharapkan akan melahirkan peserta didik bertambah aktif dan bersungguh-sungguh dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik leluasa mengungkapkan ceritakan yang ada pada gambar dan menceritakan pengalaman pribadinya. Setelah berdiskusi, utusan setiap kelompok diharapkan dapat menyampaikan hasil diskusi kelompoknya. Guru membimbing peserta didik bertukar pikiran supaya peserta didik bisa mengutarakan perilaku mana perilaku yang baik dan perilaku yang tidak baik. Pada saat kegiatan pembelajaran peserta didik mengalami adanya keikutsertaan dirinya dan kebermaknaan pada kegiatan pembelajaran. Peserta didik tidak merasa terpaksa dalam pembelajaran justru peserta didik dan kelompoknya belajar semangat. Pada kegiatan pembelajaran pertemuan pertama ini sesudah eksamen didapat hasil belajar yaitu: nilai tertinggi yang didapat peserta didik 95 sedangkan nilai yang terendah 40 dengan nilai rata-rata 71,08 data dari hasil belajar peserta didik pertemuan kedua dapat di lihat bahwa terdapat 13 peserta didik sekitar 65% sampai mencapai KKM mata pelajaran PKn 70 dan 7 peserta didik 35% masih kurang mendekati KKM 70 dan tingkat ketuntasan klasikal 65 %

Pertemuan ke 3

Pada pertemuan ke 3 ini peserta didik semakin tertarik dalam pembelajaran. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, 19 Maret 2020. Guru mengulang lagi memakai puzzle. Gambar yang disusun peserta didik memperlihatkan sekumpulan anak SD yang beradu mulut dan bermaksud ingin berkelahi. Peserta didik disuruh bertukar pikiran dengan teman kelompoknya berkaitan perilaku anak SD pada gambar. Peserta didik bertambah rasa ingin tahu, merasa senang dan tertarik dalam menyelesaikan tugas yang di tampilkan dalam bentuk puzzle dibanding tugas yang diberikan dalam bentuk cerita. Saat kegiatan pembelajaran peserta didik juga dapat menyampaikan ide dan pendapatnya secara bebas serta menciptakan hubungan kerja sama yang baik antara guru dan peserta didik. Peserta didik dengan peserta didik yang lainnya. Pada saat kegiatan pembelajaran peserta didik menunjukkan dan memiliki perilaku tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Peserta didik sudah mulai berani tampil dan saling berebut untuk mempersentasikan tugas yang di berikan guru dalam kegiatan pembelajaran. Hasil pertemuan ketiga dapat di ketahui

hasil belajar siswa meningkat dengan nilai rata-rata 87,50. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan kemajuan dibandingkan pada pertemuan pertama. Dilihat nilai rata-rata kelas dan jumlah peserta didik yang mencapai KKM sudah sampai hasil yang memenuhi ketuntasan yaitu dengan rata-rata hasil belajar adalah 87,50. Peserta didik sudah yang tuntas mencapai 20 peserta didik ataupun 100% dari jumlah keseluruhan peserta didik.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar

No	Kinerja	Perkembangan		
		Pertemuan 1	Pertemuan Ke 2	Pertemuan Ke 3
1.	Nilai Rata-rata	58,3	71,8	87,50
2.	Ketuntasan Klasikal	35%	65%	100%

Dari data di atas adalah hasil kegiatan pembelajaran mengalami perkembangan jika di bandingkan dengan hasil pertemuan pertemuan pertama kemudian pertemuan kedua. Pengembangan tersebut telah mencukupi standar keberhasilan pada proses penelitian ini, pada pertemuan ke tiga persentase ketuntasan klasikal peserta didik mengalami kemajuan, hal tersebut sudah memenuhi salah satu indikator penilaian ini yaitu jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal sebesar 70. Dari itu hingga penelitian ini di hentikan.

Kegiatan guru saat pertemuan pertama menampilkan secara keseluruhan lebih baik, namun berdasarkan penilaian observer masih ada ketidak sempurnaan yaitu dalam hal penugasan kurang tepat dan kurang mengaktifkan siswa. Kekurangan pada pertemuan pertama kemudian di perbaiki pada peretemuan ke dua dan pertemuan ke tiga keaktifan peserta didik dan guru secara keseluruhan sudah baik. Dari paparan di atas dapat dilihat adanya peningkatan nilai hasil belajar yang di peroleh dari hasil evaluasi dari setiap pertemuan. Di mana data tersebut di peroleh dengan cara memberikan serangkaian tugas yang berbentuk soal dalam LKPD yang telah tersusun dari materi yang telah disampaikan materi kepada peserta didik. Penyusunan tugas dilaksanakan secara bersama-sama dengan mengikut sertakan guru wali kelas yang mengajar materi pembelajaran PKn. LKPD di berikan untuk mengetahui pemahaman peserta didi terhadap materi yang di sampaikan guru pada saat penelitian berlangsung.

Bersumber dari keadaan pada waktu itu, observer berkerjasama dengan guru merancang untuk menerapkan metode pembelajaran *Value Clarification Technique* pada mata pelajaran PKn. Penetapan penggunaan metode pembelajaran VCT dikarenakan kelebihan yang ada pada model VCT. Peningkatan hasil belajar setiap pertemuan pertama, kedua, dan ketiga. Mengenai nilai rata-ratanya meningkat dari yang sebelumnya.

Penerapan pembelajaran model VCT berjalan dengan baik, pengimplementasian pembelajaran VCT membuat pembelajaran lebih bermacam-macam. Secara keseluruhan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, hal ini terbukti dengan mengikutsertakan peserta didik lebih bersungguh-sungguh dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik juga lebih leluasa menampilkan dalam mendeskripsikan gambar dan mendeskripsikan pengalaman yang ada dalam dirinya. Tujuan yang diinginkan selain siswa aktif diharapkan siswa mampu menganalisis masalah sosial yang ada di dalam pembelajaran PKn. Data peningkatan keaktifan belajar peserta didik di peroleh menggunakan lembar observasi yang digunakan guru mata pelajaran. Penelitian dilakukan selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung, *observer* mengamati dan merangkum dalam sebuah instrumen yang telah disediakan.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa hal yang menjadi catatan penting dalam pengembangan nilai tanggung jawab peserta didik tersebut. Terutama penggunaan tata bahasa di kelas yang kadang masih perlu pembenahan diakibatkan kebiasaan penggunaan bahasa di lingkungan rumah, sehingga masih terucap di lingkungan sekolah.

Nilai karakter di kembangkan melalui berbagai tahap, mulai pengetahuan pelaksanaan dan pembeiasaan. Nilai karakter itu tidak hanya terbatas pada sekedar mengetahui, melainkan perlu terlatih dalam melakukan kebaikan itu sehingga menjadi darah daging dalam dirinya yang terwujud dalam prilaku. Adanya peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran VCT yang digunakan dapat menumbuhkan pengertian peserta didik terhadap materi pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik secara pribadi mengalami pengembangan yang cukup baik, hal ini membuat nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan secara klasikal juga meningkatkan. Karena ada peningkatan tersebut, maka terbukti bahwa penerapan metode pembelajaran *Value Clarification Technique* dapat membantu siswa dalam menganalisis masalah sosial.

Dari paparan di atas hasil observasi ini mendukung hasil penelitian Abdul Azis (2018) yaitu menunjukkan bahwa model value clarification Technique telah berhasil meningkatkan mengimplimentasikan pendekatan VCT di materi pelajaran PKn, peserta didik kelas IV B, lokasi penelitian SD Inpres Pampang I Makasar dapat di lihat hasil penelitiannya menyampaikan, meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran yaitu memberi positif terhadap kemampuan menyampaikan gagasan, ide terbangun hubungan kerja sama antara peneliti dan siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari data hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, secara keseluruhan dapat di buat kesimpulan bahwa metode pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) sebagai upaya pengembangan kemampuan menganalisa masalah sosial pada pelajaran PKn di kelas V SDN 22 Tebing Karang dapat dilaksanakan sesuai dengan nilai karakter yang telah di miliki dalam diri peserta didik. Pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) yang dilakukan dalam upaya pengembangan kemampuan menganalisa masalah sosial peserta didik melalui sikap karakter berani, bertanggung jawab, semangat, berempati, peduli, amanah, dan bersemangat dapat dilaksanakan secara maksimal jika guru dapat membuat perencanaan dan penerapan secara maksimal pula. Pengintegrasian pembelajaran PKn dalam kegiatan belajar mengajar dapat berpengaruh positif jika pelaksanaan secara simultan dengan menggunakan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, S. (2013). *Pembelajaran Nilai Karakter: Konstruktivismedan VCT Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astawa, WayanWira I dkk. (2020). *Pembelajaran PPKn dengan Model VCT Bermuatan Nilai Karakter Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa*. JP2, Vol. 3 No. 2, Tahun 2020, pp. 199-210 p-ISSN: 2614-3909 e-ISSN : 2614-3895 [Http: //C:/Users/USER/Downloads/25677-49034-3-PBvct%20nilai.pdf](http://C:/Users/USER/Downloads/25677-49034-3-PBvct%20nilai.pdf) JP2, Vol. 3 No. 2, Tahun 2020, pp. 199-210 p-ISSN : 2614-3909 e-ISSN : 2614-3895
- Azis, Abdul (2018): Implementasi Pembelajaran Value Calrification Tehnique (VCT) Pada Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(2),pp. 37-47. DOI: <http://dx.doi.org/10.24269/jpk.v3.n2.2018.pp37-47>
- Bretz, Rudi. (1971). *A Taxonomy of Cpmmunication Media*. Education Tecnology Publication, Englewood. Cliffs, N.j.
- Djahiri, K.A. (1985). *Pengmabangan Model Pembelajaran Nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Moeleong, Lexy J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nurdyansyah, dan Eni Fariyatul Fahyuni (2016). *Model-Model Pembelajaran sesuai kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Tangdilitin, Paulus dan Bambang Prasetyo (2016). *Masalah-Masalah Sosial* (Edisi3). Tangerang Sealatan: Universitas Terbuka.
- Taniredja, T., dkk. (2015). *Model-model pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta
- Wirawan. (2012). *Evaluasi Kinerja Sumberdaya Manusia, Teori Aplikasi dan Penelitian*. Jakarta: Selemba Empat

**PEMANFAATAN MEDIA *TELEGRAM* PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH
SEBAGAI MEDIA LITERASI DIGITAL**

Tiara Nur Fadilah

Magister Teknologi Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak
tiaranurfadila@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media *telegram* dalam pembelajaran di salah satu SMA Negeri Tebas. Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu metode deskriptif kualitatif. Instrumen pengumpul data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 10 siswa SMAN 1 kelas X yang memanfaatkan *telegram* untuk pengiriman tugas ada yang selalu (0,4%), ada yang sering (0,6%), ada yang jarang (2%) dan tidak pernah (2%). Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 10 siswa SMAN 1 kelas X yang memanfaatkan *telegram* untuk pengiriman pesan atau chatting bersama teman ada yang selalu (3,8%), ada yang sering (3,6%), ada yang jarang (2,6%), tidak pernah chatting bersama teman (0%).

Kata Kunci: Telegram, Pembelajaran Jarak Jauh

ABSTRACT

This study aims to determine the use of *telegram* media in learning at one of the Tebas state Senior High Schools. The method used in this research is descriptive qualitative method. The data collection instruments used were observation and interviews. The result of the observations showed that of the 10 students of SMAN 1 class X who used *telegrams* for sending assignments, there were always (0,4%), there is often (0,6%), some rarely (2%) and never (2%). Observation results show that of 10 students of SMAN 1 class X who use *telegrams* for sending messages or chatting with friends some are always (3,8%), some are often (3,6%), some are rare (2,6%), never chat with friends (0%).

Keywords: Telegram, Distance Learning

PENDAHULUAN

Teknologi pada masa globalisasi saat ini semakin maju dan semakin berkembang dengan sangat pesat, begitu pula dengan media sosial yang semakin dibutuhkan juga di dalam kehidupan. Penggunaan media sosial saat ini sangat dekat dengan kehidupan manusia baik dalam kegiatan bersosialisasi, pendidikan, maupun bisnis. Tidak bisa kita hindari bahwa media sosial dapat berpengaruh besar di dalam kehidupan kita, khususnya pada kalangan remaja. Masa pandemi *covid-19* menjadi kendala pada proses belajar mengajar di sekolah sehingga guru dan siswa mencoba berbagai aplikasi yang membuat pembelajaran tidak lagi dilakukan dengan tatap muka. Pandemi ini mengharuskan pendidik dan peserta didik melakukan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang kita lakukan secara jarak jauh dengan menggunakan berbagai media komunikasi (Permendikbud No. 109/2013).

Kaplan dan haenlein (2010) menjelaskan bahwa media sosial merupakan kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas fondasi ideologis dan teknologi *web* yang dapat memungkinkan pengguna untuk membuat dan menukar berbagai konten. Hubungan yang baik dapat terjadi melalui dialog antar pengguna yang dapat mendorong media sosial menjadi pendukung utama terjadinya perubahan sosial di masyarakat (Dotulong, 2019). Media sosial saat ini yang sedang berkembang di masyarakat salah satunya adalah *telegram*. *Telegram* merupakan aplikasi pesan instan berbasis *cloud* yang fokus pada kecepatan dan keamanan. *Telegram* dirancang untuk memudahkan pengguna untuk saling berkiriman pesan teks, audio, video, gambar dan sticker dengan aman (Fahana, Umar, & Ridho, 2017). *Telegram* ini dapat memudahkan pengguna untuk mengakses satu *account telegram* dari perangkat yang berbeda secara bersamaan serta dapat membagikan jumlah berkas yang tak terbatas hingga 1,5 GB secara gratis atau tanpa membayar.

Pada kenyataannya, penggunaan media sosial yakni *telegram* khususnya di salah satu SMA Negeri Tebas kurang memberi dampak hasil yang baik pada peserta didik. Hal ini ditandai dengan rendahnya hasil belajar. Sementara *telegram* menjadi salah satu pilihan media dalam pembelajaran di sekolah tersebut.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan pendidik di sekolah tersebut, diketahui bahwa kebanyakan peserta didik tidak merespon balik setiap tugas belajar yang diberikan dari sekolah. Sementara di pihak peserta didik berdasarkan hasil wawancara bahwa penggunaan *telegram* kebanyakan dimanfaatkan untuk mengirim pesan atau chat dengan teman-teman. Berdasarkan paparan keterangan tersebut, peneliti ingin melakukan

penelitian untuk mengetahui seberapa besar pemanfaatan media *telegram* untuk pembelajaran di sekolah tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif. Penelitiannya merupakan penelitian kualitatif. Metode deskriptif berarti peneliti menganalisa data yang dikumpulkan berupa kata, gambar, dan bukan angka-angka. Datanya berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, video, dokumen pribadi, catatan atau memo dan dokumentasi resmi lainnya. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang atau perilaku yang dapat diamati. Data yang sudah terkumpul diperoleh dari hasil wawancara dan observasi kepada siswa SMAN 1 Tebas kelas X.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik wawancara dan observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis data interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dilakukan oleh pendidik dan peserta didik yang tergabung didalam satu grup. Pembelajaran ini bisa dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan kesepakatan dari keduanya. PJJ ini bisa terjadi apabila ada pengumuman dari guru kepada siswa untuk melangsungkan pembelajaran jarak jauh sesuai waktu yang tepat dan telah ditentukan. Dalam pembelajaran jarak jauh ini bisa menggunakan media sosial *telegram*.

Telegram dapat digunakan sebagai media untuk berdiskusi. Sebagai sarana media komunikasi yang menunjang proses pembelajaran. Penggunaan *telegram* menjadi salah satu sumber komunikasi yang dapat memudahkan peserta didik dalam memperoleh informasi pembelajaran.

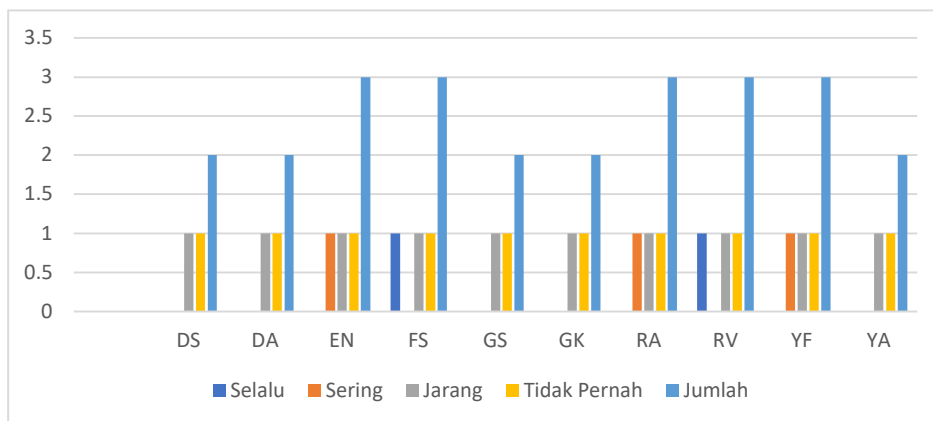
Manfaat dari penggunaan *telegram* yang bisa diterapkan untuk pembelajaran adalah *telegram* bisa lebih cepat memberikan pesan daripada aplikasi lainnya, *telegram* bisa mengakses pesan dari beberapa perangkat, server dari *telegram* tersebar di seluruh dunia untuk kemanaan dan kecepatan, *telegram* dapat di unduh secara gratis di *smartphone*, dan *telegram* tidak memiliki batas pada ukuran media dan *chatting*, *telegram* juga tanpa iklan jadi tidak ada biaya berlangganan membuat pesan-pesan dari *telegram* aman dari *hacker* sehingga penggunaan *telegram* bisa dengan mudah diterapkan kepada peserta didik sebagai sarana dalam menunjang proses pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 10 siswa SMAN 1 kelas X yang memanfaatkan *telegram* untuk pengiriman tugas ada yang selalu (0,4%), ada yang sering (0,6%), ada yang jarang (2%) dan tidak pernah (2%). Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik banyak yang sudah menggunakan *telegram* sebagai sarana untuk berkomunikasi namun tidak sebagai sarana untuk mengirimkan tugas belajar kepada gurunya. Sementara itu *telegram* tidak hanya dapat digunakan sebagai sarana untuk berkirim pesan saja, namun juga dapat digunakan untuk menelpon, berkirim video dan audio tanpa ada batasan ukuran pesan.

Berdasarkan hasil yang diamati mengenai pemanfaatan telegram dari 10 siswa SMAN 1 kelas X dapat ditunjukkan dengan tabel :

Tabel 1. Respon Pengiriman Tugas Kepada Guru

Nama Siswa	Selalu	Sering	Jarang	Tidak Pernah	Jumlah	Persentase
DS	0	0	1	1	2	10%
DA	0	0	1	1	2	10%
EN	0	1	1	1	3	15%
FS	1	0	1	1	3	15%
GS	0	0	1	1	2	10%
GK	0	0	1	1	2	10%
RA	0	1	1	1	3	15%
RV	1	0	1	1	3	15%
YF	0	1	1	1	3	15%
YA	0	0	1	1	2	10%
Jumlah	2	3	10	10		

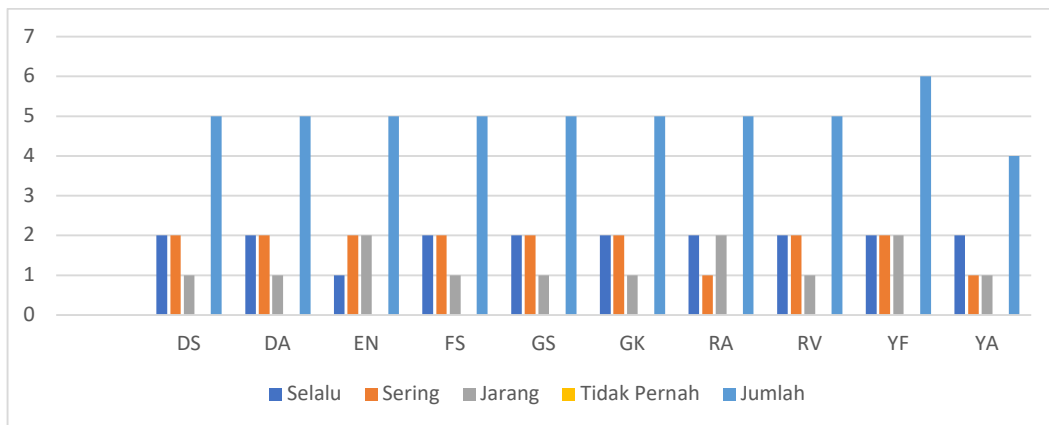


Grafik 1. Pengiriman Tugas Belajar Kepada Guru

Selain dari hasil observasi, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih banyak menggunakan aplikasi *telegram* untuk chattingan bersama teman-teman mereka. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 10 siswa SMAN 1 kelas X yang memanfaatkan *telegram* untuk pengiriman pesan atau chattingan bersama teman ada yang selalu (3,8%), ada yang sering (3,6%), ada yang jarang (2,6%), tidak pernah chattingan bersama teman (0%). Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik banyak yang menggunakan *telegram* sebagai sarana untuk berkomunikasi bersama teman-temannya. Hasil ini dapat ditunjukkan dengan tabel:

Tabel 2. Respon Pengiriman Status/Chattingan bersama teman

Nama Siswa	Selalu	Sering	Jarang	Tidak Pernah	Jumlah	Persentase
DS	2	2	1	0	5	25%
DA	2	2	1	0	5	25%
EN	1	2	2	0	5	25%
FS	2	2	1	0	5	25%
GS	2	2	1	0	5	25%
GK	2	2	1	0	5	25%
RA	2	1	2	0	5	25%
RV	2	2	1	0	5	25%
YF	2	2	2	0	6	40%
YA	2	1	1	0	4	20%
Jumlah	19	18	13	0		



Grafik 2. Pengiriman Status/Chattingan bersama teman

Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini & Djatmiko (2019) menyimpulkan bahwa tujuan yang diharapkan dari pemanfaatan media sosial adalah kearah yang lebih baik. Zaman teknologi saat ini *gadget* memang menjadi hal yang sangat digemari bagi peserta didik. Oleh karena itu pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif didalam melaksanakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan media sosial sebagai sarana dalam menunjang pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Pemanfaatan media sosial dengan menggunakan aplikasi *telegram* secara baik dan benar dapat membuat kegiatan belajar siswa didalam maupun diluar jam sekolah dapat dikontrol secara langsung oleh tenaga pendidik (guru).

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Telegram sebagai sumber media komunikasi dan informasi yang dapat memudahkan pendidik dan peserta didik dalam berinteraksi didalam pembelajaran. Jika dikelola atau digunakan dengan baik dan benar maka media *telegram* dapat memberikan dampak hasil belajar yang baik bagi peserta didik. Sebaliknya jika tidak digunakan atau dimanfaatkan sesuai kebutuhan terutama dalam pembelajaran maka akan membawa kesan yang baik. Hal ini dapat dibuktikan dalam penelitian ini bahwa kebanyakan peserta didik memanfaatkan media telegram lebih kepada mengirim pesan atau chattingan bersama teman-temannya ketimbang mengirim tugas belajar kepada guru. Oleh karena itu, pemanfaatan media telegram secara baik dan benar sesuai kebutuhan akan membawa dampak baik atau positif menuju kehidupan yang diharapkan yakni tercapainya cita-cita dalam belajar.

SARAN

Kepala Sekolah baiknya selalu memotivasi pendidik dan peserta didik untuk benar-benar memanfaatkan media sosial khususnya telegram untuk kegiatan pembelajaran sehingga sesuai dengan kebutuhan dan situasi yang ada. Guru senantiasa selalu kreatif dan inovatif dalam menggunakan media sosial untuk menjalankan tugas mengajarnya. Peserta didik hendaknya selalu mengutamakan tugas belajar dengan sebaik mungkin memanfaatkan media sosial seperti telegram untuk menyelesaikan tugas belajar bukan untuk kegiatan hiburan semata.

DAFTAR PUSTAKA

- Fahana, J., Umar, R., & Ridho, F. (2017). Pemanfaatan Telegram sebagai Notifikasi Serangan untuk Jaringan Forensik. *Query: Journal of Information Systems*, 1(2), 6–14. Diambil dari <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/query/article/view/1036>
- Permendikbud. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 109 Tahun 2013.* , (2013).
- Elwani, R. S., & Kurniawan. F. (2020). Pemanfaatan Media Sosial Dalam Pemasaran Sosial Bagi Remaja. *Jurnal Komunikasi*, 12(1), 1-17.
- Fitriansyah, F., & Aryadillah. (2020). Penggunaan Telegram Sebagai Media Komunikasi Dalam Pembelajaran Online. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 20(2), 1-7.
- Fahana, J., Umar, R., & Ridho, F. (2017). Pemanfaatan Telegram Sebagai Notifikasi Serangan untuk Keperluan Forensik Jaringan. *Jurnal Sistem Informasi*, 1(2), 1-9.
- Jamalludin. (2016). Manfaat Media Komunikasi Dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *Jurnal At-Tabligh*, 1(1), 1-13.
- Kurnianingsih, I., Rosini, & Ismayati, N. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 1-16.
- Mamluah, S. K., & Maulidi, A. (2021). Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Masa Pandemi COVID-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1-9.
- Sumiati, E., & Wijonarko. (2020). Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat dan Sektor Pendidikan PAda Pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 1-16.

MEDIA INTERAKTIF *WORDWALL* DALAM KEGIATAN APERSEPSI PEMBELAJARAN DARING

Umi Maftuhah Sandra

Magister Teknologi Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak
umi.maftuhah88@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan apersepsi merupakan kegiatan pendahuluan yang menentukan kegiatan inti dan kegiatan penutup dalam pembelajaran. Media interaktif wordwall digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Media interaktif wordwall ini memiliki 18 template yang berbeda. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan tampilan media interaktif wordwall dalam kegiatan apersepsi pembelajaran daring pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Metode yang digunakan adalah deskriptif. Subjek penelitian merupakan siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Pontianak berjumlah 34 siswa. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan angket tertutup. Alat pengumpul data berupa daftar pertanyaan dan pilihan jawaban yang langsung ditanggapi oleh responden melalui google form. Pertanyaan angket meliputi 5 (lima) aspek tentang tampilan media interaktif wordwall dalam kegiatan apersepsi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa template yang disajikan variatif, sesuai dengan topik, instruksi jelas, mudah dipahami dan efisien. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tampilan wordwall yang menarik dan interaktif memberi kontribusi positif pada kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Kegiatan Apersepsi, Media Interaktif, Pembelajaran Daring, Wordwall

ABSTRACT

Apperception is a pre activity which determines the main and the post activity in learning. Wordwall interactive media is used to create engaging and enjoyable learning for students. As an interactive media wordwall has 18 different templates. The study was aimed to describe the display of wordwall interactive media in online learning activities on English subjects. This research was qualitative research. The method was descriptive. The research subjects were students of class VIII of Junior High School 3 Pontianak which consisted of 34 students. Data collection technique was carried out by using a closed questionnaire. The tool of data collecting consisted of list of questions and answer which were responded by respondents through google form. The questionnaire covered five aspects about the display of wordwall interactive media in apperception activity. The results showed that the templates presented were varied, topic-oriented, clear instructions, easy to understand and efficient. Based on the results of the stud, it can be concluded that the display of attractive and interactive wordwall gives a positive contribution to learning activities.

Keywords: *Apperception Activity, Interactive Media, Online Learning, Wordwall*

PENDAHULUAN

Sejak Maret 2020, sistem pendidikan di Indonesia mengalami peralihan dari sistem pembelajaran luring menjadi sistem pembelajaran daring berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19). Pembelajaran yang selama ini dilakukan disekolah yang terputus dari jejaring internet harus berubah menjadi pembelajaran dari rumah dengan menggunakan internet atau disebut pembelajaran daring. Menurut Gusty (2020:2) pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang terhubung dengan jaringan internet yang mencakup aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk menghadirkan berbagai cara dalam interaksi pembelajaran.

Apersepsi merupakan kegiatan pendahuluan yang dilakukan guru sebelum memasuki kegiatan pembelajaran berikutnya. Menurut KBBI, apersepsi adalah pengamatan yang dapat dimengerti tentang segala sesuatu yang menjadi dasar perbandingan serta prinsip untuk menerima ide baru. Pada kegiatan apersepsi guru melakukan pendekatan kepada siswa guna menarik perhatian agar konsentrasi siswa terbangun dan fokus pada materi yang akan disampaikan oleh guru (Mardati et al., 2021:14). Apersepsi yang disajikan secara menarik akan membangkitkan motivasi siswa untuk belajar sehingga mereka lebih siap untuk mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu guru hendaknya memilih media yang tepat untuk disajikan dalam kegiatan apersepsi. Kegiatan apersepsi merupakan kegiatan awal yang sangat menentukan proses pembelajaran pada kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Dalam pembelajaran daring, apersepsi dilakukan dengan menggunakan perangkat digital yang terhubung dengan internet. Aplikasi berbasis IT yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan apersepsi diantaranya adalah *quizzis*, *canva*, *padlet*, *tiktok*, *edpuzzle*, *jamboard*, dan sebagainya. Irwan et al., (2019:2) menyatakan bahwa kompetensi guru tidak semata pada mata pelajaran yang diampu, tetapi juga harus menguasai teknologi guna meningkatkan proses pembelajaran. Apersepsi yang disajikan pada *google meet* atau *zoom meeting* menjadi lebih menarik karena guru dapat mempresentasikan langsung aplikasi tersebut pada mode berbagi layar dan siswa melihat tampilan aplikasi tersebut pada perangkat digital masing-masing sehingga siswa bersemangat untuk mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian Prasetyo et al., (2020:2) yang melibatkan 300 mahasiswa seni rupa ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan adalah yang berbasis humor yang dapat ditampilkan pada kegiatan apersepsi. Selanjutnya hasil penelitian Octaviani et al., (2020:4) menemukan bahwa apersepsi berbasis lingkungan dapat dimanfaatkan untuk

pemusatan fokus pembelajaran. Akan tetapi, penelitian ini berbeda dengan kedua penelitian diatas karena peneliti fokus kepada tampilan penggunaan media interaktif berbasis IT yang disajikan dalam kegiatan apersepsi dalam pembelajaran daring. Alasan ini sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan terhadap beberapa siswa tentang tampilan media dalam kegiatan apersepsi. Peneliti menemukan bahwa media yang ditampilkan kurang variatif. Guru menampilkan aplikasi yang sama dalam beberapa topik pembelajaran sehingga timbul rasa bosan pada siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibutuhkan media yang tepat, menarik, interaktif, dan berbasis IT yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan apersepsi pembelajaran daring. *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi berbasis game yang interaktif dan edukatif. Aplikasi *wordwall* dapat menjadi media pembelajaran yang mengasyikkan karena tampilan media ini sangat variatif. Guru dapat memilih template dan merancang kuis sesuai dengan materi. Guru juga dapat mengalokasikan waktu yang digunakan dalam kegiatan apersepsi ini. Dengan demikian siswa akan bersemangat dalam belajar. Selanjutnya tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan tampilan media interaktif *wordwall* yang disajikan dalam kegiatan apersepsi pembelajaran daring. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih media yang tepat untuk pembelajaran daring.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif untuk mengetahui tampilan media interaktif *wordwall* dalam kegiatan apersepsi pada pembelajaran daring mata pelajaran Bahasa Inggris. Menurut Sukmadinata (2011) penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Pontianak berjumlah 34 siswa yang dipilih dengan teknik random sampling.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket tertutup dengan alat pengumpul data berupa daftar pertanyaan dan pilihan jawaban yang langsung ditanggapi oleh responden melalui *google form*. Angket berjumlah 5 pertanyaan tentang tampilan media interaktif *wordwall* pada kegiatan apersepsi pembelajaran daring mata pelajaran Bahasa Inggris seperti terlihat pada table berikut:

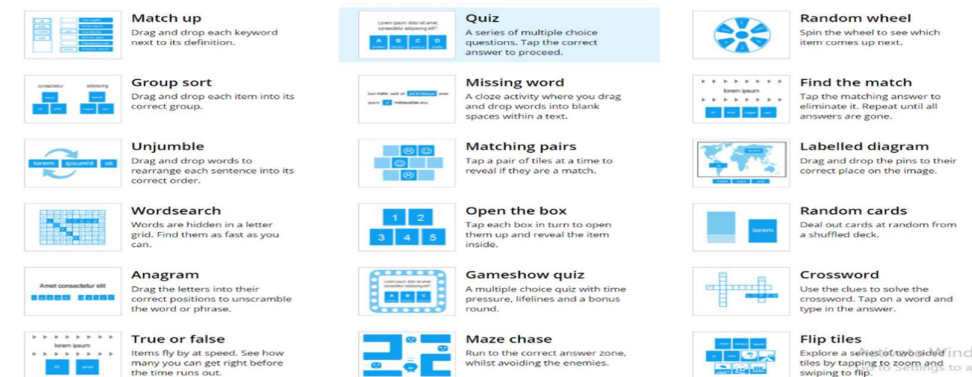
Tabel 1. Instrumen Kuisiонер

No	Pertanyaan
1	Variasi template <i>wordwall</i>
2	Keterkaitan topik dengan kegiatan inti
3	Instruksi saat penyajian <i>wordwall</i>
4	Kosakata yang digunakan
5	Waktu yang dialokasikan

Adapun jawaban angket dikategorikan kedalam 5 respon: 1. Sangat Setuju (SS); 2. Setuju (S); 3. Cukup Setuju (CS); 4. Tidak Setuju (TS); 5. Sangat Tidak Setuju (STS). Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif berbasis website yang menyediakan 18 template yang dapat menjadi pilihan dalam pembelajaran terutama pada kegiatan apersepsi. Kegiatan ini merupakan aktivitas pendahuluan yang bertujuan untuk membangkitkan motivasi peserta didik sebelum memulai pembelajaran (Panggabean: 2021). Template *wordwall* yang dapat disajikan dalam kegiatan apersepsi meliputi *quiz*, *random wheel*, *unjumble*, *word search*, *anagram*, *true false*, dan sebagainya sebagaimana terlihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Template aplikasi *wordwall*

Berdasarkan hasil angket tentang tampilan media interaktif *wordwall* dalam kegiatan apersepsi pembelajaran daring yang telah direspon oleh siswa, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Template *wordwall* yang disajikan selalu bervariasi di setiap pertemuan.

Tampilan template *wordwall* yang disajikan secara berbeda dalam pembelajaran akan membuat siswa tidak bosan. Setiap template *wordwall* memiliki perbedaan satu dengan yang lain. Baik dari segi tampilan (bentuk, warna, dan topik) serta cara memainkan. Berdasarkan hasil respon siswa, diperoleh 61,8% siswa sangat setuju, 29,4% siswa setuju, 8,8% siswa cukup setuju jika template *wordwall* yang disajikan variatif. Berdasarkan hasil prosentase dapat diketahui bahwa seluruh responden menyatakan template *wordwall* yang disajikan dalam setiap pertemuan selalu berbeda. Hal ini terlihat pada diagram berikut:

Kuis yang disajikan selalu bervariasi dan berbeda di setiap pertemuan.

34 responses

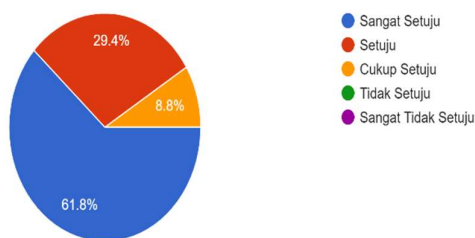


Diagram 1. Variasi template *wordwall* yang digunakan pada setiap pertemuan

2. Template *wordwall* selalu dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari.

Template *wordwall* yang ditampilkan dalam kegiatan apersepsi memuat topik yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Hal ini bertujuan agar siswa fokus pada satu topik. Topik yang disajikan didalam kuis akan menggiring siswa pada materi yang akan dipelajari. Hal ini dapat terlihat pada respon siswa yang menunjukkan hasil 76,5% siswa menyatakan sangat setuju, 17,6% siswa menyatakan setuju, dan 5,9% siswa menyatakan cukup setuju jika *wordwall* yang disajikan sesuai dengan topik pembelajaran. Hal ini terlihat pada diagram berikut:

Kuis yang disajikan dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari.

34 responses

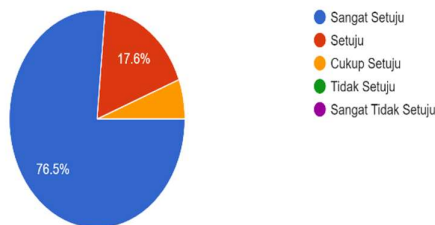


Diagram 2. Keterkaitan media interaktif *wordwall* dengan topik yang dibahas

3. Instruksi disampaikan dengan jelas sebelum template *wordwall* dimainkan.

Sebelum kuis dalam media interaktif *wordwall* dimainkan, instruksi tentang cara memainkan kuis atau menjawab pertanyaan disampaikan dengan jelas. Instruksi menjadi

acuan bagi siswa untuk memainkan kuis. Ketika siswa memahami instruksi dengan baik, maka akan mudah bagi siswa untuk menyelesaikan kuis tersebut, begitu pula sebaliknya. Berdasarkan hasil angket yang diberikan terdapat 61,8% siswa sangat setuju, 23,5% siswa setuju, dan 14,7% siswa cukup setuju jika instruksi yang diberikan saat penyajian media *wordwall* jelas dan bisa dipahami. Data ini terlihat pada diagram berikut:

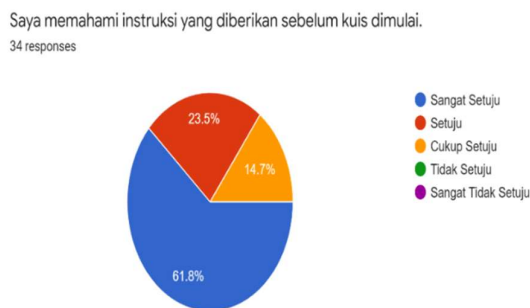


Diagram 3. Kejelasan instruksi sebelum media interaktif *wordwall* disajikan

4. Kosakata yang digunakan mudah dipahami.

Guru memilih kosakata yang tepat dan sesuai dengan level siswa sebelum menyajikan media interaktif *wordwall* dalam kegiatan apersepsi pembelajaran daring. Hal ini dilakukan agar siswa dapat menjawab pertanyaan pada kuis. Hasil respon siswa menunjukkan bahwa 50% siswa sangat setuju, 47,1 % siswa setuju, 2,9% siswa cukup setuju jika kosakata yang digunakan guru dapat dipahami. Data ini terlihat pada diagram berikut:



Diagram 4. Kosakata yang digunakan dalam media interaksi *wordwall*.

5. Waktu yang dialokasikan.

Kegiatan apersepsi yang merupakan kegiatan pembuka yang menjadi awal yang menentukan proses pembelajaran berikutnya. Kesan yang baik terhadap kegiatan apersepsi yang dilakukan guru akan berpengaruh pada kesiapan siswa mengikuti pembelajaran. Kegiatan yang tepat dengan alokasi waktu yang sesuai menjadi pertimbangan guru dalam membuat scenario kegiatan. Dari hasil angket dapat diketahui bahwa 23,5% siswa sangat setuju, 50% siswa setuju, 8,8% siswa cukup setuju, 14,7% siswa tidak setuju, dan 1,9% siswa sangat tidak setuju jika waktu yang dialokasikan

efisien. Dapat dilihat bahwa 28 siswa menyetujui jika waktu yang digunakan dalam penyajian media interaktif *wordwall* efisien dan 6 siswa tidak menyetujui jika alokasi waktu yang digunakan efisien. Data ini terlihat pada diagram berikut:



Diagram 5. Efisiensi waktu dalam penyajian media interaktif *wordwall*

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa tampilan media interaktif *wordwall* dalam kegiatan apersepsi pembelajaran daring pada mata pelajaran Bahasa Inggris telah menampilkan template yang bervariasi. Selanjutnya topik yang disajikan sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Instruksi tentang kuis yang diberikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa sehingga siswa dapat memainkan kuis atau menjawab pertanyaan dengan benar. Kosakata yang digunakan dalam kegiatan ini dapat dimengerti oleh siswa sehingga siswa memahami arti kalimat atau pertanyaan yang terdapat didalam kuis. Berdasarkan hasil angket yang diberikan, lebih dari 50% siswa menyatakan bahwa waktu yang dialokasikan untuk kegiatan ini efisien.

Adapun saran yang dapat disampaikan terkait dengan penelitian ini adalah: (1) kepala sekolah diharapkan agar dapat menyarankan para guru untuk menggunakan media interaktif *wordwall* dalam pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan. 2) Kepada guru diharapkan untuk dapat menggunakan media interaktif *wordwall* dalam pembelajaran yaitu pada kegiatan apersepsi. Selanjutnya guru dapat mengkreasikan media interaktif ini pada kegiatan inti maupun kegiatan penutup. 3) Kepada siswa diharapkan untuk menggunakan media interaktif *wordwall* ini dalam pembelajaran di kelas maupun diluar kelas karena media interaktif *wordwall* ini sangat mudah diakses secara online sehingga sangat dimanapun dan kapanpun dengan cara yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Gusty, S. (2020). *Belajar Mandiri : Pembelajaran Daring Ditengah Pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.
- Mardati, A., Sukma, H. H., Martaningsih, S. T., & Maryani, I. (2021). *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa*. Yogyakarta: UAD Press.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Octaviani, F. R., Murniasih, A. T., & Dewi, D. K. (2020). *Apersepsi Berbasis Lingkungan Sekitar sebagai Pemusatan Fokus Pembelajaran Biologi Selama Pembelajaran Daring*. 2, 7.
- Prasetyo, A., Rahmawati, N., & Sidiyawati, L. (2020). Comedy Sebagai Apersepsi Dalam Pembelajaran. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 158–165. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p158>
- Panggabean, S. (2021). *Konsep dan Strategi pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tumanggor, M. (2021). *Berfikir Kritis (Cara Jitu Menghadapi Pembelajaran Abad 21)*. Ponorogo: Gracias Logis Kreatif.

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PETUNJUK ARAH (DIRECTION) MELALUI PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI GAMBAR VIGNETTE

Kornelin Letroiwen Darabaliatn

Magister Teknologi Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak
letroiwenkornelin@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan video animasi gambar vignette materi petunjuk arah. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek Penelitian adalah siswa SMK N 1 Ngabang kelas X TKR A yang berjumlah 26 siswa. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, hal ini ditunjukkan dari 76,92 % hasil belajar siswa tuntas pada siklus 1 dan meningkat menjadi 92,30 % pada siklus 2. Skor rata-rata hasil belajar siklus 1 yaitu 71,15 dan pada siklus 2 skor rata-rata meningkat menjadi 78,84. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi gambar vignette materi petunjuk arah dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: hasil belajar, petunjuk arah (*direction*), video animasi gambar vignette

ABSTRACT

This research aims to improve student learning outcomes by using animation video of vignette at direction material. This research is a classroom action research conducted in two cycles. The subject of the research was the first grade student of mechanic class (TKR A) of SMK N 1 Ngabang. The data was obtained through observation and test. The result showed that the student learning outcomes increased from 76,92 % students who reached minimum standard of pass (KKM) in the first cycle and became 92,30 % in cycle 2. The mean score of student learning outcomes was 71,15 in cycle 1 and in cycle 2, the mean score was 78.84. This result showed animation video of vignette can improve student learning outcomes.

Keywords: animation video of vignette, direction, student learning outcomes

PENDAHULUAN

Salah satu hal yang penting dalam kegiatan belajar mengajar yaitu siswa tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru. Adanya ketertarikan terhadap materi yang disampaikan maka siswa akan memperhatikan penjelasan guru pada saat menyampaikan materi pelajaran. Salah satu cara untuk menarik minat siswa untuk belajar yaitu penggunaan media pembelajaran.

Menurut Muhammad (2002) dalam Andi Irawan et.al (2017 : 105) menyatakan bahwa pentingnya penggunaan media sebagai perangsang proses belajar. Media pembelajaran penting untuk menarik perhatian dan minat siswa pada saat proses belajar. Pada penelitian ini media yang digunakan yaitu video animasi. Video animasi dapat menarik minat siswa karena gambar yang menarik serta adanya suara narasi serta musik.

Menurut Utami (2011) dalam Efendi et.al (2020: 98) media animasi merupakan media yang berupa rangkaian gambar yang menghasilkan gerakan. Pada penelitian ini video animasi menggabungkan audio serta visual berupa gambar *vignette* (*vinyet*) tentang petunjuk arah (*direction*).

Vignette (*vinyet*) merupakan gambar ilustrasi yang berbentuk dekoratif biasanya mempunyai fungsi sebagai pengisi bidang kosong pada kertas narasi. Menurut Riza (2012) dalam Apri Yuliyana dan Syafii (2018 :14) kata *Vinyet* berasal dari bahasa Perancis yaitu *Vignette* yang artinya batang anggur.

Menurut Susanto dalam Apri Yuliyana dan Syafii (2018 : 14) *Vinyet* merupakan karya seni yang pada dasarnya adalah karya sketsa yang dikembangkan lebih dari sketsa yang dalam penggunaannya menggunakan unsur dekoratif yang tinggi. Jadi gambar *vignette* atau *vinyet* dapat berupa sketsa yang berbentuk sketsa dekoratif yang tinggi.

Petunjuk arah (*direction*) merupakan materi tentang cara menuju suatu tempat atau letak suatu tempat. Pada materi ini siswa diajarkan untuk memahami pernyataan petunjuk arah (*direction*). Berikut merupakan contoh materi petunjuk arah (*direction*) menurut Wens Jemahut et.al (2004 : 67) yaitu *go straight, walk along this street, turn right*.

Setelah mengalami proses belajar mengajar, siswa diharapkan menunjukkan perubahan perilaku dan keterampilan yang diukur sebagai hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima materi pelajaran pembelajaran (La Ode Nggawu, 2020 :55) . Dalam hal ini yaitu diharapkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam materi petunjuk arah atau *direction* dalam pembelajaran bahasa Inggris yang diukur sebagai hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dilakukan dengan cara *Classroom Action Research* atau penelitian tindakan kelas. Dalam pelaksanaannya dilakukan dua kali siklus.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas menurut Kemmis and Taggart dalam Auliah Sumitro et.al (2017:1190) dimana setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan dipersiapkan RPP, materi, media video animasi, alat tes dan observasi. Pada tahap pelaksanaan dilakukan kegiatan belajar mengajar sembari melakukan observasi untuk melihat aktivitas siswa dikelas serta keterlaksanaan kegiatan pembelajaran, kemudian dilakukan refleksi pada akhir siklus.

Subjek penelitian yaitu siswa kelas X TKR A tahun 2021/2022. yang berjumlah 26 siswa. Seluruh siswa berjenis kelamin laki-laki.

Teknik pengumpulan data adalah tes dan non tes. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Menurut Fitri dan Haryanti (2020: 114) teknik tes merupakan pengumpulan data yang diambil melalui pemberian soal maupun tugas.

Teknik non tes dilakukan melalui observasi, menurut Fitri dan Haryanti (2020:114) observasi merupakan pengambilan data menggunakan mata tanpa pertolongan alat standar lain. Dalam hal ini ketika melakukan observasi peneliti menggunakan indra mata untuk melihat berbagai hal selama penelitian.

Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda, lembar observasi. Teknik analisis data yaitu analisis deskriptif. Deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil belajar berupa nilai tes siswa, deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data berupa lembar observasi.

Data Hasil tes pilihan ganda

Data hasil tes pilihan ganda dianalisis untuk mengetahui hasil belajar setelah dilakukan pembelajaran materi petunjuk arah dengan menggunakan video animasi gambar vignette. Nilai siswa dihitung dengan rumus menurut Majid dan Firdaus dalam Endarwati dan Widjayanti (2016 : 57) :

$$skor\ siswa = \frac{skor\ jawaban\ benar}{banyak\ soal} \times 100$$

Siswa dikategorikan tuntas bila nilainya mencapai KKM yaitu 70.

Setelah mendapat nilai dari tes hasil belajar siswa, kemudian dihitung rata – rata kelas dengan rumus menurut Kumiadi dan Manfaat dalam Endarwati dan Widjayanti (2016:57):

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan :

n = banyaknya siswa

\bar{X} = mean

$\sum Xi$ = jumlah nilai siswa

Langkah selanjutnya yaitu menghitung persentasi ketuntasan belajar pada setiap siklus, rumus berikut menurut Endarwati dan Widjayanti (2016 : 57):

$$\% \text{ ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tindakan Sebelum Penerapan Siklus

Sebelum penelitian maka dilakukan observasi atau pra tindakan mengenai hasil belajar siswa pada materi petunjuk arah atau *direction*. Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh bahwa hasil belajar siswa pada materi petunjuk arah atau *direction* masih rendah hal ini dilihat dari masih banyak siswa yang memperoleh nilai rendah atau dibawah KKM 70. Seperti yang ditunjukkan pada table hasil belajar siswa sebelum tindakan:

Tabel 1. Hasil belajar siswa sebelum tindakan

No	Hasil Belajar	frekwensi	Kriteria KKM (70)
1	30	2	Tidak Tuntas
2	40	5	Tidak Tuntas
4	50	3	Tidak Tuntas
6	60	8	Tidak Tuntas
7	70	6	Tuntas
8	80	2	Tuntas
Total		26	

Dari table dapat dilihat bahwa kemampuan siswa pada materi petunjuk arah atau *direction* rendah karena ada 18 (69.23 %) siswa yang nilainya rendah atau di bawah KKM 70. (30,77 %) Siswa yang hasil belajarnya tuntas hanya berjumlah 8 (30,77 %) siswa.

Dari hasil observasi awal tersebut maka diadakan pembelajaran dengan metode Penelitian Tindakan Kelas dalam 2 siklus untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi petunjuk arah atau *direction*.

Tiap siklus terdiri atas beberapa tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Peneliti melakukan penelitian sebanyak 2 siklus dan melaksanakan observasi selama proses penelitian berlangsung dengan bantuan rekan guru.

Siklus I :

- perencanaan , hasil perencanaan yaitu : (1) tersusun jadwal penelitian, (2) tersusun Rencana Pelaksanaan pembelajaran atau RPP, (3) tersedianya video animasi gambar vignette tentang petunjuk arah, (4) tersusunnya kisi-kisi dan soal tes hasil belajar siswa, (5) tersusunnya lembar observasi
- pelaksanaan, dilakukan kegiatan belajar mengajar yaitu mengajarkan materi, penayangan video animasi, terjadi diskusi kelas dan tes.
- Observasi, dilakukan pada saat pelaksanaan siklus I untuk melihat aktivitas siswa. Hasilnya terlihat siswa terlihat antusias mengikuti pelajaran, namun guru terlalu banyak memotivasi siswa.
- refleksi, hasil refleksi pada siklus I ini guru terlalu banyak memotivasi siswa , sehingga waktu untuk menyampaikan materi sedikit, kemudian tes hasil belajar menunjukkan terdapat 6 siswa tidak tuntas. Hasil ini kemudian akan di tindak lanjuti pada siklus 2.

Berdasarkan tes hasil belajar siswa siklus 1 diperoleh :

Tabel 2. Ketuntasan Hasil belajar siklus I

No	Kategori	Jumlah siswa	Persentase
1	Tuntas	20	76,92 %
2	Belum tuntas	6	23,08 %
Jumlah		26	100 %

Tabel 3. Nilai Rata-rata siklus I

No	Hasil Belajar (nilai)	frekwensi	persentase	Nilai X frekwensi	Kriteria KKM (70)
1	60	6	23,08 %	360	Tidak Tuntas
2	70	11	42,30 %	770	Tuntas
3	80	9	34,62 %	720	Tuntas
Total		26	100 %	1850	
Rata-rata = $1850 : 26 = 71.15$					

Berdasarkan data hasil belajar Siklus I, diperoleh 6 (23,08 %) siswa tidak tuntas, Sedangkan siswa yang tuntas 20 orang (76,92 %). Dengan perincian 11 siswa memperoleh nilai 70 (42,30 %), 9 siswa memperoleh nilai 80 (34,62 %). Dan rata – rata siklus I yaitu 71.15.

Siklus II

- perencanaan , hasil perencanaan yaitu : (1) tersusun jadwal penelitian siklus II, (2) tersusun Rencana Pelaksanaan pembelajaran atau RPP, (3) tersedianya video animasi gambar vignette tentang petunjuk arah, (4) tersusunnya kisi-kisi dan soal tes hasil belajar siswa, (5) tersusunnya lembar observasi siklus II
- pelaksanaan , dilakukan kegiatan belajar mengajar, video animasi ditayangkan , terjadi diskusi kelas dan tes.
- Observasi, dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran siklus II untuk melihat aktivitas siswa dikelas serta keterlaksanaan pembelajaran. Hasilnya terlihat siswa lebih antusias dan memahami pelajaran, dan guru sudah dapat memanfaatkan waktu sesuai dengan yang tercantum dalam RPP siswa.
- refleksi, dilakukan diakhir KBM pada siklus II ini siswa terlihat lebih antusias dengan penggunaan video animasi gambar *vignette* dan kegiatan pembelajaran lebih baik dari siklus I, hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan tes hasil belajar siswa siklus II diperoleh :

Tabel 4. Ketuntasan Hasil belajar siklus II

No	Kategori	Jumlah siswa	Persentase
1	tuntas	24	92,30 %
2	Belum tuntas	2	7,69 %
	Total	26	100 %

Tabel 5. Hasil belajar siklus II

No	Hasil Belajar (nilai)	frekwensi	Persentase	Nilai x frekwensi	Kriteria KKM (70)
1	60	2	7,69 %	120	Tidak Tuntas
2	70	4	15,38 %	280	Tuntas
4	80	15	57,69 %	1200	Tuntas
5	90	5	19,23 %	450	Tuntas
	Total	26	100 %	2050	
Rata-rata = 2050 : 26 = 78,84					

Pada siklus II bahwa hanya 2 siswa yang tidak tuntas (7,69 %). Sedangkan Siswa yang hasil belajarnya tuntas ada 92,30 %. Berikut perinciannya, 5 siswa yang memperoleh nilai 90 (19,23 %), 15 siswa yang memperoleh nilai 80 (57,69 %), 4 siswa yang memperoleh nilai 70 (15,38 %), 2 siswa yang memperoleh nilai 60 (7,69 %). Sedangkan rata – rata siklus II yaitu 78,84.

Berdasarkan hasil penelitian pada pembelajaran di atas melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam hal ini video animasi gambar *vignette* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin baiknya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru. Ketuntasan belajar meningkatkan dapat terlihat pada siklus I ada 6 orang siswa tidak tuntas kemudian pada siklus II terdapat hanya 2 orang siswa yang tidak tuntas. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I hanya 76,92% (20 siswa yang tuntas) sedangkan pada siklus II mencapai 92,30 % (24 siswa yang tuntas). Pada Siklus I rata-rata hasil belajar yaitu 71,15 kemudian meningkat pada siklus II yaitu 78,84.

Berdasarkan hasil penelitian perbaikan pembelajaran melalui refleksi yang dilakukan guru hasil belajar siswa meningkat karena hal-hal berikut yaitu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru telah menunjukkan kemajuan yang cukup baik, hal ini disebabkan guru telah mempersiapkan diri dengan menggunakan media pembelajaran video animasi gambar *vignette* pada materi petunjuk arah (*direction*) sehingga memberikan rangsangan yang positif dan motivasi siswa untuk fokus mengikuti pelajaran. Guru telah memanfaatkan waktu dengan baik sehingga pelaksanaan tahap-tahap kegiatan pembelajaran tercapai.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil Penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi gambar *vignette* pada materi petunjuk arah / *direction* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa . Hal ini terlihat dari meningkatnya hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II.

Saran

Media pembelajaran dalam hal ini video animasi gambar *vignette* dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa inggris materi petunjuk arah (*direction*). Pendidik diharapkan untuk menggunakan media video animasi ini sehingga dapat membuat siswa tertarik dalam proses belajar mengajar ,yang kemudian dapat rningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Efendi, Yudha Aldila, Adi, Pramono Eka & Sulthoni. (2020). *Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics Pada Mata Pelajaran IPA di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang*. Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran. Vol 6 (2). 96-102
- Endarwati, Eni Dwi dan Widjajanti, Djamilah Bondan. (2016). Improving Motivation and Integer Arithmetic Operation Learning Achievement Of The 4th Grade Students Through Interactive Visual Media. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan. Vol 9 (1). 53-69
- Fitri, Agus Zaenul dan Nik Haryanti. (2020). *Metodologi Penelitian*. Madani Media. Malang
- Irawan, Andi et.al. (2017). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Biologi Pembuatan Tempe dan Yoghurt*. Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran. Vol 3 No.2. 105-109
- Jemahut, Wens dkk. The English Team for SMK. (2006). *Learning English 1B For SMK Students First Grade Second Semester Modul A*. PT Galaxy Puspa Mega. Bekasi
- Nggawu, La Ode. (2020). *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Self Efficacy Terhadap Hasil Belajar Manulis*. Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol 22, No. 1. 53-64
- Sumitro H, Auliah, Punaji Setyosari, Sumarni. (2017). *Penerapan Model ProblemBased Learning Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS* Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp>. Vol.2 No. 9. 1188-1195
- Yuliyana, Apri dan Syafii. 2018. *Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Vinyet Dengan Tema Potensi Laut Pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 3 Semarang*. Eduarts : Journals of Arts Education. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart> . 7 (1). 14-24

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING BAHASA INGGRIS MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SMAN 1 NGABANG

Kornelia Katorowilian Kusumajayati

Magister Teknologi Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak
korneliangabang@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring Bahasa Inggris melalui penggunaan media pembelajaran di SMAN 1 NGABANG. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dengan tahapan kegiatan berupa kegiatan observasi, perencanaan, tindakan serta refleksi. Subjek penelitian merupakan siswa kelas 10 SMAN 1 Ngabang tahun pelajaran 2021/2022. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan tes. Media Pembelajaran dimanfaatkan sebagai alat/ sarana komunikasi diantara guru dan siswa didalam pembelajaran daring Bahasa Inggris dimana media dapat berupa video pembelajaran, media audio, media visual ataupun media audio visual. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup baik pada siklus II. Pada siklus I hasilnya kurang memuaskan dimana nilai rata-rata perolehan hasil belajar siswa adalah 69,67 yang masih dibawah KKM yaitu 70. Pada siklus II nilai rata-rata perolehan hasil belajar siswa menjadi 78,33 diatas KKM yaitu 70. Dengan kata lain media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran daring Bahasa Inggris.

Kata kunci: hasil belajar, media pembelajaran, pembelajaran daring

ABSTRACT

This study aims to describe rising student learning outcomes in online learning English through the use of learning media at SMAN 1 NGABANG. The research method used is Classroom Action Research (CAR) which consists of two cycles with stages of activity in the form of observation, planning, action and reflection. The research subjects are 10th grade students of SMAN 1 Ngabang in the 2021/2022 academic year. Research data obtained through observation and tests. Learning Media is used as a means of communication between teachers and students in online learning English where the media can be in the form of learning videos, audio media, visual media or audiovisual media. Student learning outcomes have increased quite well in the second cycle. In the first cycle the results were unsatisfactory where the average value of student learning outcomes was 69.67 which was still below the KKM, which was 70. In the second cycle the average value of student learning outcomes was 78.33 above the KKM, which was 70. In other words, the media learning is able to improve student learning outcomes in the online learning process of English.

Keywords: learning media, learning outcome, online learning

PENDAHULUAN

Tujuan utama pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa internasional untuk menguasai kompetensi bahasa yang menjadi tolak ukur keberhasilan seorang pembelajar bahasa. Ratminingsih (2017:13) mengemukakan bahwa secara umum terdapat 4 (empat) keterampilan berbahasa yang harus dimiliki peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Inggris yaitu keterampilan membaca (*reading*), keterampilan menulis (*writing*), keterampilan berbicara (*speaking*), dan keterampilan mendengarkan (*listening*).

Gagne, Briggs, dan Wager dalam Prawiradilaga (2012:84) menyatakan bahwa pembelajaran sebagai suatu perangkat kegiatan yang melibatkan peserta didik itu sendiri yang terjadi secara bertahap. Bentuk pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka secara langsung antara guru dengan peserta didik namun dilakukan melalui online dengan menggunakan jaringan internet adalah bentuk pembelajaran dalam jaringan atau daring. Karwono & Achmad Irfan Muzni (2020: 150) menyatakan sumber belajar bisa meliputi apa saja yang bisa dimanfaatkan untuk membantu setiap orang dalam hal ini peserta untuk belajar dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki.

Menurut Gernalch & Elly (1971) di dalam Azhar Asyad menyatakan bahwa media dapat berupa manusia (guru), materi (buku teks), atau kejadian (lingkungan) yang dapat membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau mengembangkan sikap. Terdapat empat kelompok media pembelajaran, berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Azhar Arsyad, 2019:31).

Berdasarkan hasil refleksi awal pembelajaran daring Bahasa Inggris pada siswa kelas 10 SMA Negeri 1 Ngabang terdapat permasalahan dalam proses KBM daring yaitu rendahnya hasil belajar siswa dimana hanya 69,67 % siswa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal 70. Siswa merasa jenuh, bosan dan bingung pada saat diminta untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Pada saat menyampaikan materi pembelajaran daring melalui Whatsapp, google classroom, google meet atau zoom meeting guru hanya memberikan teks ringkasan materi pembelajaran dan soal latihan saja. Oleh sebab itu, perlu digunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses KBM daring agar hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran daring Bahasa Inggris di SMAN 1 Ngabang dapat meningkat.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) merupakan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklusnya dilaksanakan dalam empat tahapan. Siklus I dilakukan berdasarkan refleksi awal (prasiklus). Hasil refleksi siklus I akan digunakan untuk melaksanakan siklus II berdasarkan. Suharsaputra (2018:281) menyatakan bahwa tujuan penelitian tindakan kelas adalah bagaimana meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran/ pendidikan, sehingga perbaikan secara berkelanjutan dalam bidang ini dapat berjalan secara maksimal sebagai bagian dari peningkatan/ perbaikan mutu praktik profesi sebagai pendidik/ guru. Laksono & Siswono (2018:5) menyatakan PTK pada dasarnya dilakukan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran.

Menurut Kemmis & Mc. Taggart dalam Aqib & Zainal (2019: 40) berikut tahapan-tahap dalam PTK, yaitu : 1) menyusun rencana penelitian, merumuskan masalah, tujuan penelitian, membuat rencana tindakan, mempersiapkan instrument, perangkat/ media pembelajaran, serta rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP); 2) pelaksanaan atau tindakan, peneliti bertindak selaku guru bidang studi yaitu melaksanakan KBM di kelas; 3) pengamatan, melakukan pengamatan terhadap aktifitas-aktifitas yang dilakukan guru dan peserta didik selama KBM berlangsung; 4) refleksi, guru selaku peneliti mengkaji, melihat serta menelaah hasil serta dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang telah diisi oleh pengamat (*observer*). Guru menentukan perencanaan tindakan selanjutnya dan melakukan perbaikan yang diperlukan dan menjadi perencanaan tindakan yang dapat dilaksanakan pada siklus berikutnya. Keempat tahapan itu merupakan satu siklus yang mana setiap tahap akan terus berulang sampai satu permasalahan dapat teratasi.

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Ngabang Jalan Ki Hadjar Dewantara Desa Hilir Tengah, Kecamatan Ngabang, Kabupaten Landak. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 10 SMA Negeri 1 Ngabang yang berjumlah 30 siswa, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa teknik non tes yaitu observasi langsung serta teknik tes. Adapun instrumen penelitian yang akan digunakan, yaitu: 1) lembar observasi. Instrumen observasi ini akan dipakai oleh pengamat untuk mengamati proses KBM; 2) dokumentasi, berupa silabus dan RPP; 3) soal tes (siklus 1, siklus 2, pra siklus).

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data sebagai berikut: 1) analisis data kualitatif, dimana data yang diperoleh melalui pengamatan dan catatan yang dibuat oleh pengamat, kemudian dianalisis dengan menggunakan metode analisis dari Miles dan Huberman (Uhar Suharsaputra, 2018: 218); 2) analisis data kuantitatif, Teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai peningkatan hasil belajar peserta. Hasil belajar peserta didik dihitung dengan mempersentasekan ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan rumus Zainal Aqib, dkk (2019: 79) berikut ini :

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan belajar

Indikator keberhasilan

Zainal Aqib, dkk (2019: 79) mengemukakan bahwa suatu kelas dianggap sudah tuntas belajar apabila 85 % siswa pada kelas tersebut telah mencapai daya serap lebih atau sama dengan KKM yang telah ditentukan. KKM mata pelajaran Bahasa Inggris SMA Negeri 1 Ngabang adalah 70. Penelitian ini dianggap berhasil apabila 85% dari jumlah siswa kelas 10 mencapai nilai minimal 70.

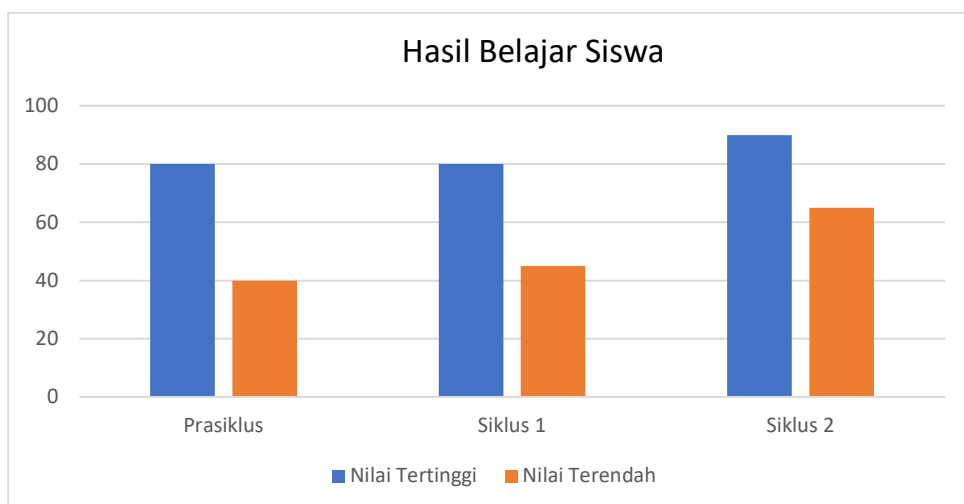
HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Pengamatan dalam kegiatan pembelajaran siklus I dilaksanakan dari awal hingga akhir proses KBM. Hasil observasi pada proses KBM memperlihatkan suatu perubahan yang positif pada hasil belajar peserta didik.

Tabel 1. Hasil belajar siswa

No	Keterangan	Skor		
		Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Nilai Tertinggi	80	80	90
2	Nilai Terendah	40	45	65
	Rata-rata	68,33	69,67	78,33
	Rentang Nilai	40	35	25



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Siswa

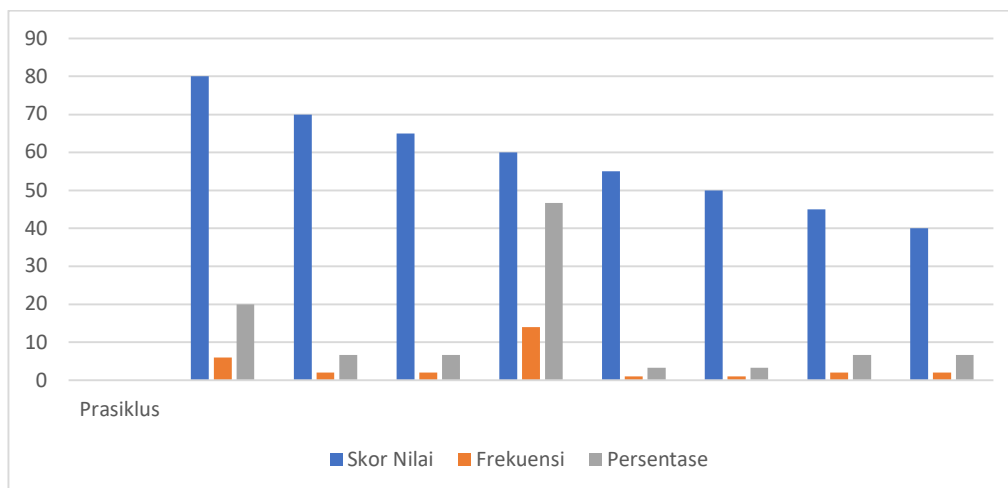
Dari hasil tes prasiklus diperoleh nilai 80 yang merupakan nilai tertinggi peserta didik, nilai 40 adalah nilai terendah peserta didik dan 68,33 merupakan nilai rata-rata kelas. Rentang nilai yang diperoleh pada prasiklus adalah 40.

Dari hasil tes siklus I nilai tertinggi peserta didik adalah 80 dan nilai 45 merupakan nilai yang terendah dengan rata-rata nilai adalah 69,67. Rentang nilai yang diperoleh pada siklus I adalah 35.

Dari hasil tes siklus II nilai 90 merupakan nilai tertinggi peserta didik dan nilai yang terendah peserta didik adalah 65 dengan rata-rata nilai adalah 78,33. Rentang nilai yang diperoleh pada siklus II ialah 25.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Prasiklus

NO	PraSiklus			
	Skor Nilai	Frekuensi	%	Skor x Frekuensi
1	85	1	3,34	85
2	80	5	16,67	400
3	75	12	40	900
4	70	2	6,67	140
5	65	2	6,67	130
6	60	2	6,67	120
7	55	1	3,34	55
8	50	1	3,34	50
9	45	2	6,67	90
10	40	2	6,67	80
	Total	30	100	2050
	Rata-rata			68,33



Gambar 2. Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Prasiklus

Pada kegiatan prasiklus diperoleh informasi terdapat 1 peserta didik mendapatkan skor 85 (3,34 %), terdapat 5 peserta didik (16,67) mendapatkan skor 80, terdapat 12 peserta didik (40%) mendapatkan skor 75, terdapat masing-masing 2 peserta didik (6,67%) mendapatkan skor 70, 65, 60, 45 dan 40, terdapat masing-masing 1 peserta didik (3,34 %) mendapatkan skor 55 dan 50. Total peserta didik yang mencapai KKM 70 sebanyak 20 orang. Dimana persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada prasiklus adalah 66,67 %.

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

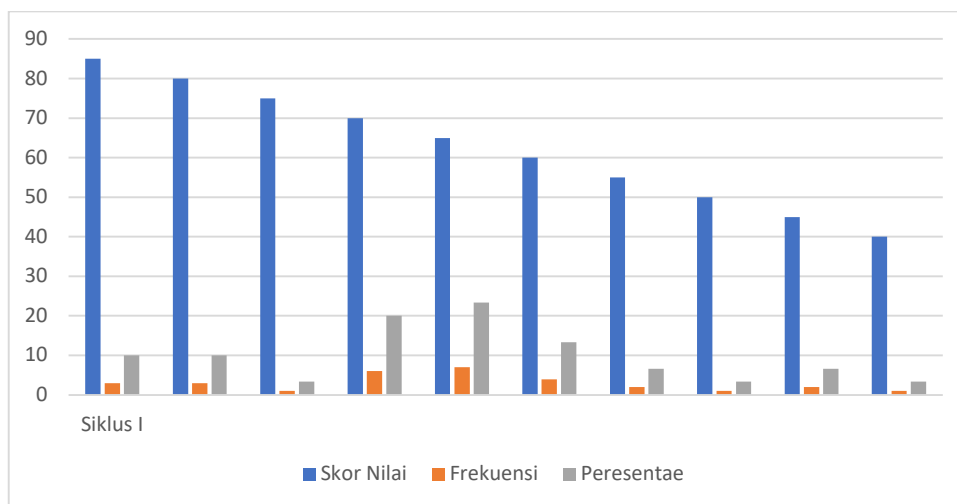
$$P = \frac{20}{30} \times 100\%$$

$$P = 66,67 \%$$

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus I

NO	Siklus I			
	Skor Nilai	Frekuensi	%	Skor x Frekuensi
1	90	0	0,00	0
2	85	2	6,67	170
3	80	4	13,34	320
4	75	12	40	900
5	70	4	13,34	280
6	65	1	3,34	65
7	60	1	3,34	60
8	55	2	6,67	110
9	50	1	3,34	50
10	45	3	10,00	135

NO	Siklus I			
	Skor Nilai	Frekuensi	%	Skor x Frekuensi
11	40	0	0,00	0
	Total	30	100	2090
	Rata-rata			69,67



Gambar 3. Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus I

Pada kegiatan Siklus I terdapat 2 peserta didik yang mendapatkan skor 85 (6,67 %), terdapat 4 peserta didik (13,34%) mendapatkan skor 80, terdapat 12 peserta didik (40,0%) mendapatkan skor 75, terdapat 4 peserta didik (13,34%) mendapatkan skor 70, terdapat 1 peserta didik (3,34%) mendapatkan skor 65, terdapat 1 peserta didik (3,34%) mendapatkan skor 60, terdapat 2 peserta didik (6,67%) mendapatkan 55 dan terdapat 1 peserta didik (3,34%) mendapatkan skor 50, terdapat 3 peserta didik (10,0%) mendapatkan skor 45. Jumlah peserta didik yang mencapai KKM 70 sebanyak 23 siswa. Terdapat 7 peserta didik (23,34%) belum mencapai nilai KKM 70. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dalam siklus I adalah 76,67 % (23 peserta didik).

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{23}{30} \times 100\%$$

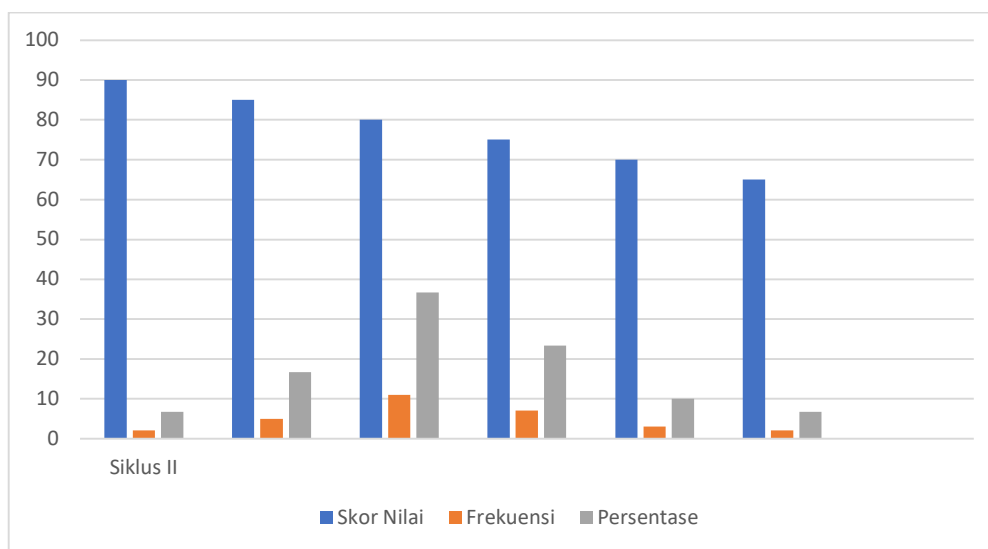
$$P = 76,67 \%$$

Berdasarkan perolehan hasil belajar siswa dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang positif terhadap pemahaman siswa terhadap pembelajaran pada siklus I.

Siklus II

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus II

NO	Siklus II			
	Skor Nilai	Frekuensi	%	Skor x Frekuensi
1	90	2	6,67	180
2	85	5	16,67	425
3	80	11	36,67	880
4	75	7	23,34	525
5	70	3	10	210
6	65	2	6,67	130
7	60	0	0	0
8	55	0	0	0
9	50	0	0	0
10	45	0	0	0
11	40	0	0	0
	Total	30	100	2350
	Rata-rata			78,33



Gambar 4. Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus II

Perbaikan yang dilaksanakan pada kegiatan siklus II memperlihatkan 2 peserta didik masing-masing mendapatkan skor 90 (6,67 %) dan skor 65 (6,67%), terdapat 5 peserta didik (16,67%) mendapatkan skor 85, terdapat 11 peserta didik (36,67%) mendapatkan skor 80, terdapat 7 peserta didik (23,34%) mendapatkan skor 75, terdapat 3 peserta didik (10%)

mendapatkan skor 70, terdapat 2 peserta didik (6,67%) mendapatkan skor 65. Jumlah peserta didik yang mencapai KKM 70 sebanyak 26 siswa. Terdapat 2 siswa (6,67%) belum mencapai nilai KKM 70. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa dalam Siklus II adalah 86,67 % (28 siswa).

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

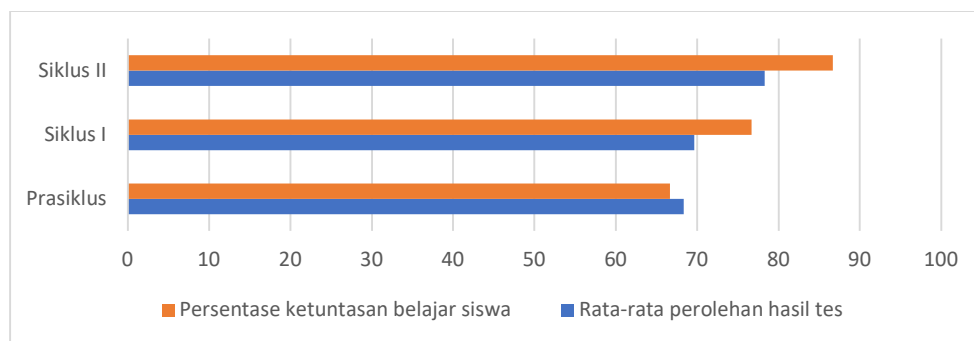
$$P = \frac{26}{30} \times 100\%$$

$$P = 86,67 \%$$

Hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil tes mengalami perubahan yang positif. Terdapat peningkatan yang positif dari hasil belajar peserta didik yaitu rata-rata perolehan skor siswa adalah 71,50 pada siklus I. Pada siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 78,33. Rata-rata hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa siswa telah dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal 70. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I ialah 76,67 dan pada siklus II adalah 86,67. Ini memperlihatkan bahwa persentase ketuntasan belajar peserta didik mampu mencapai 85%. Terdapat 86,67 % siswa kelas 10 telah mencapai nilai ketuntasan minimal 70.

Tabel 5. Ketuntasan Belajar Siswa dan Rata-rata Perolehan Hasil Belajar Siswa

	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Rata-Rata Perolehan Hasil Tes	68,33	69,67	78,33
Persentasi Ketuntasan Belajar Siswa	66,67 %	76,67 %	86,67 %



Gambar 5. Diagram Ketuntasan Belajar Siswa dan Rata-Rata Perolehan Hasil Belajar Siswa

Tabel 6. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

NILAI	SIKLUS I	SIKLUS II
≤ 70	23,34%	6,67%
≥ 70	76,67 %	86,67 %

Berdasarkan tabel 6 hasil kelompok belajar siswa pada siklus I, persentase peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 70 belum mencapai kriteria keberhasilan yaitu 85% sebab baru mampu mencapai 76,67%. Pada hasil belajar siklus II, siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sudah mencapai kriteria keberhasilan belajar siswa yang telah ditentukan yaitu 86,67%.

Tujuan penelitian ini untuk memperoleh informasi mengenai peningkatan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Ngabang dengan menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran daring Bahasa Inggris di SMA Negeri 1 Ngabang.

Hasil analisis yang terdapat pada siklus I dan siklus II memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran daring Bahasa Inggris di kelas X SMA Negeri 1 Ngabang. Hal ini didukung dengan informasi melalui data rata-rata persentase hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya sehingga dapat mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan pada siklus II.

Pada kegiatan siklus I, guru belum maksimal melakukan KBM, guru kurang mampu memberikan motivasi (apersepsi) pada awal pembelajaran dan hanya menjelaskan materi pembelajaran. Guru belum mampu melatih siswa memahami materi pembelajaran serta mengontrol kelas dengan baik. Guru belum mampu menggunakan waktu secara maksimal pada saat pembelajaran daring (zoom meeting/ google meet) berlangsung. Guru tidak menggunakan media yang bervariasi sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran daring Bahasa Inggris pada siklus I di kelas X SMA Negeri 1 Ngabang belum berhasil secara maksimal. Hal tersebut dilihat dari rata-rata persentase hasil belajar siswa baru mencapai 76,67%, dimana kriteria keberhasilan belajar yang telah ditetapkan adalah 85%. Siswa yang telah mencapai KKM 70 pada siklus I hanya sebanyak 23 siswa. Siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 23,34% atau sekitar 7 siswa.

Pada kegiatan pembelajaran siklus II, upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran daring Bahasa Inggris pada siklus II di kelas X SMA Negeri 1 Ngabang telah berhasil dengan maksimal. Meskipun, guru masih terlihat kurang dapat mengontrol kelas dengan baik. Hasil belajar siswa adalah 86,67 %, sedangkan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan adalah 85%. Siswa yang dapat memperoleh nilai KKM pada siklus II sebanyak 28 siswa. Siswa yang belum mampu mencapai nilai KKM pada siklus II sebanyak 6,67 % atau 2 orang siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan serangkaian pembahasan mengenai hasil penelitian tersebut diatas maka disimpulkan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas 10 dalam pembelajaran daring Bahasa Inggris melalui penggunaan media pembelajaran di SMAN 1 Ngabang mengalami peningkatan yang baik. Dimana hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 10% dari 76,67% pada siklus I menjadi 86,67% pada siklus II.

Saran

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara dalam mengatasi kesulitan belajar siswa khususnya pembelajaran daring Bahasa Inggris di kelas 10. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang dipilih guru dapat disesuaikan dengan karakteristik muatan pembelajaran Bahasa Inggris yang memerlukan sarana penyampai pesan (materi pembelajaran) dari guru (pemberi pesan) kepada siswa sebagai penerima pesan. Media pembelajaran yang digunakan harus bervariasi sesuai dengan materi yang akan disampaikan guru. Dengan kata lain guru harus mampu memilih atau mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan topik yang akan dipelajari oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Press.
- Dewi Salma Prawiradilaga. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Karwono; Achmad Irfan Muzni, (2020). *Strategi Pembelajaran Dalam Profesi Keguruan*. Depok: PT PT Rajagrafindo Persada.
- Kisyani-Laksono; Tatag Yuli Eko Siswono. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhibbin Syah. (2019). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Terbaru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ni Made Ratminingsih. (2017). *Metode Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Tim Pengembang Panduan. (2014). *Kurikulum 2013 Pedoman Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. Pusat Kurikulum Dan Perbukuan Badan Penelitian Dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. Jakarta.
- Uhar Suharsaputra. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Zainal Aqib; Mohammad Hasan Rasidi. (2019). *Metodologi Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.

PROFIL KEMAMPUAN AWAL RESILIENSI ONLINE PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Rachmawati

Teknologi Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak
rachwti@gmail.com

ABSTRAK

Resiliensi online adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan konsep resiliensi dalam dunia digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal resiliensi online pada siswa sekolah dasar. Metode survei adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 71 Kota Pontianak yang berjumlah 76 siswa. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner resiliensi online yang terdiri dari aspek literasi digital, literasi emosi, dan strategi koping. Analisis statistik deskriptif merupakan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase dari kemampuan awal resiliensi online pada siswa berkategori cukup dilihat dari aspek literasi digital sebesar 74%, literasi emosi sebesar 63%, dan strategi koping 68%. Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa pentingnya memperkenalkan anak dengan berbagai manfaat, risiko, dan konsekuensi dalam menggunakan teknologi digital sebagai usaha tindak pencegahan untuk mengurangi risiko anak mengalami situasi yang tidak menyenangkan khususnya menjadi korban kejahatan di dunia digital.

Kata Kunci: Resiliensi Online, Literasi Digital, Literasi Emosi, Strategi Koping

ABSTRACT

Online resilience is a term used to describe the concept of resilience in the digital world. This study aims to determine the elementary school student's early ability of online resilience. This study is quantitative research used survey method. The subjects of this study were sixth grade students of public elementary school 71 Pontianak city, consisted to 76 students. The data collection tool used is an online resilience questionnaire consisted of aspects digital literacy, emotional literacy, and coping strategy. To analyze the data, descriptive statistics analysis was used. The results showed that the average percentage of the student's early ability of online resilience which classified as good enough category from digital literacy 74%, emotional literacy 63%, and coping strategies 68%. Based on the results of this study, it can be concluded that it is important to introduce children to various benefits, risks, and consequences in using digital technology as a preventive measure to reduce the risk of children experiencing unpleasant situations, especially becoming victims of crime in the digital world.

Keywords: Online Resilience, Digital Literacy, Emotional Literacy, Coping Strategy

PENDAHULUAN

Studi pendahuluan dalam penelitian ini awalnya mengumpulkan informasi tentang aktivitas online yang dilakukan anak-anak melalui berita online sebagai sumber. Berdasarkan temuan awal yang dilakukan ECPAT Indonesia mengenai kerentanan anak dari eksploitasi seksual online di pandemi Covid-19, dari 1203 responden terdapat ditemukan 287 mendapatkan pengalaman buruk yang dialami responden saat berinternet di masa pandemi Covid-19. Pengalaman buruk tersebut diantaranya seperti dikirim pesan teks berupa gambar atau video yang membuat tidak nyaman atau berisi pornografi khususnya (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2020). Saat pandemi Covid-19 ini intensitas anak-anak dalam menggunakan internet sangat meningkat, selain memanfaatkannya untuk belajar, berkomunikasi dengan teman dan guru, serta mencari hiburan dengan mengakses media sosial, video di internet atau permainan yang menghibur agar tidak jenuh pada masa ini. Kondisi saat inilah dapat disalahgunakan oleh pelaku kejahatan, contoh kasus diantaranya adalah eksploitasi seksual anak online, pornografi, dan kekerasan.

Contoh dari kejahatan diatas yang mungkin dapat dialami oleh anak, dengan kemungkinan tersebut kemampuan resiliensi online sangat dibutuhkan oleh anak-anak yang ketika beraktivitas online mendapatkan pengalaman tidak menyenangkan karena terpapar konten yang berbahaya (d'Haenens, Vandoninck, & Donoso, 2013:1). Przybylski et. al. (2014:8) mengungkapkan resiliensi dapat dipahami sebagai kemampuan seseorang untuk beradaptasi secara akurat terhadap situasi yang mengancam dalam dunia digital, sehingga dengan adanya kemampuan ini anak dapat memberdayakan dirinya untuk menilai dan mengatasi situasi yang tidak menyenangkan secara mandiri. Dengan kata lain, resiliensi adalah kemampuan untuk menghadapi situasi atau pengalaman negatif secara online maupun offline dengan cara fokus terhadap masalah yang sedang dihadapi.

Resiliensi anak akan berkembang ketika dihadapkan pada situasi yang tidak menyenangkan, bagaimana cara anak fokus pada masalah yang dihadapi serta cara anak untuk mentransfer emosi negatif menjadi positif saat mencoba mengatasi masalah tersebut. d'Haenens et. al. (2013) mengungkapkan terdapat tiga aspek penting dalam membangun resiliensi online yang terdiri dari:

1. Literasi digital sebagai sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk tujuan tertentu dengan baik.

2. Literasi emosi sebagai kemampuan untuk mengenali, memahami, menangani, dan mengekspresikan emosi dengan tepat.
3. Strategi koping sebagai upaya yang dilakukan seseorang dalam bentuk kognitif perilaku, untuk mengatasi ketidaknyamanan dari berbagai tekanan yang ditemukan dalam aktivitas di dunia digital (Hendriani, 2018:75).

Analisis terhadap resiliensi online dari hasil penelitian Przybylski et. al. (2014:4) menyatakan bahwa regulasi diri berperan meningkatkan resilien anak sebagai upaya anak untuk dapat mengatur diri ketika bertemu dengan konten yang berpotensi berbahaya ketika beraktivitas online. Online resiliensi dibangun dari keterampilan digital dan keterampilan keamanan dalam beraktivitas online dari penelitian Sonck et. al. (2011:1). Penelitian yang dilakukan d'Haenens et. al. (2013:6) mengungkapkan bahwa ketika anak mendapatkan masalah saat aktivitas online, anak yang memiliki efikasi diri tinggi kemungkinan besar lebih percaya diri untuk menghadapi masalah yang muncul ketika beraktivitas online.

Berkaitan dengan resiliensi online, temuan ECPAT mengenai kerentanan anak dari bahaya beraktivitas online menyatakan secara tidak langsung bahwa anak masih memiliki resiliensi online yang rendah. Maka dari itu tujuan penelitian ini untuk mengetahui kemampuan awal resiliensi online pada siswa sekolah dasar. Identifikasi kemampuan awal siswa ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan dan karakteristik awal resiliensi online pada siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar penentuan kebijakan atau menjadi dasar pertimbangan guru terkait penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Metode survei merupakan teknik pengukuran dan pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data utama (Zainuddin, 2014:88). Subjek penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu siswa kelas VI SD Negeri 71 Kota Pontianak yang berjumlah 76 siswa. Alat pengumpul data kuesioner terdiri atas beberapa indikator-indikator kemampuan awal resiliensi online yang mencakup pada tiga aspek, yaitu literasi digital, literasi emosi, dan strategi koping. Dari ketiga aspek tersebut, selanjutnya dibuat sebanyak 49 butir pernyataan dilengkapi dengan pedoman penskoran menggunakan skala *Likert*, yaitu setiap jawaban diberi nilai mulai dari 1 – 5. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data kemampuan awal resiliensi online pada siswa diperoleh dari kuesioner yang memuat 49 butir pernyataan untuk mendeskripsikan kemampuan awal resiliensi online pada siswa kelas VI SD Negeri 71 Kota Pontianak.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Literasi Digital

Mean	70
Modus	72
Median	72
Skor Minimum	39
Skor Maksimum	93
Standar Deviasi	11,736

Tabel 2. Kategorisasi Skor Literasi Digital

Kategori	Jumlah Subjek	Persentase
Tinggi	10	13 %
Cukup	56	74 %
Rendah	10	13 %
Total	76	100 %

Pada tabel 1 dan 2, respons siswa untuk aspek literasi digital diperoleh skor rata-rata sebesar 70 dan standar deviasi sebesar 11,736. Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan awal resiliensi online pada aspek literasi digital diperoleh sebanyak 13% anak memiliki literasi digital tinggi, 74% anak memiliki literasi digital yang cukup, dan 13% memiliki literasi digital yang rendah. Sehingga diperoleh hasil bahwa siswa kelas VI SD Negeri 71 Kota Pontianak memiliki keterampilan literasi digital berkategori cukup.

Literasi digital digambarkan sebagai kemampuan seseorang untuk memahami dan menginterpretasikan data informasi dalam dunia digital. Literasi digital merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memanfaatkan teknologi digital berupa semua alat komunikasi yang terhubung dengan jaringan internet untuk mendapatkan informasi sesuai dengan kebutuhan. Pada masa pandemi Covid-19 ini siswa diharuskan dapat memiliki akses internet untuk bersekolah, maka dari itu siswa diharuskan untuk dapat memahami bagaimana memanfaatkan produk digital dengan bijaksana. Siswa harus memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk mengelola serta memahami informasi yang didapatkan dari dunia digital. Hal tersebut digunakan untuk mencari dan menemukan keterkaitan serta

kebenaran informasi untuk menyelesaikan masalah berkaitan dengan kegiatan belajar (Lankshear & Knobel, 2015; Yustika & Iswati, 2020).

Interaksi dalam dunia digital selain dapat memahami pemanfaatan informasi pesan yang beredar dunia digital secara positif, sangat diperlukan juga untuk mengetahui risiko yang mungkin ditemukan ketika menggunakan teknologi digital. Segala jenis risiko dapat berkaitan dengan materi informasi yang bersifat agresif, seksual, komersial, serta memuat nilai-nilai tertentu yang kontraproduktif berhubungan dengan perkembangan psikologis seseorang. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi risiko yang dapat ditemui anak-anak saat menggunakan teknologi digital, orang dewasa yang berada di sekitar anak dapat membimbing anak-anak untuk meningkatkan pemahaman tentang bagaimana menggunakan teknologi digital dengan bijaksana, serta bagaimana cara memanfaatkan peluang dan sumberinformasi yang tersedia dalam dunia digital. Dengan meningkatkan literasi digital pada anak, maka anak-anak akan menjadi lebih peka terhadap ancaman atau konten yang berbahaya seperti eksploitasi seksual, korban perundungan ataupun informasi yang tidak benar (Azzahra & Amanta, 2021; Hendriani, 2018; Livingstone & Haddon, 2012).

Tabel 3. Statistik Deskriptif Literasi Emosi

Mean	50
Modus	49
Median	49
Skor Minimum	39
Skor Maksimum	66
Standar Deviasi	6,365

Tabel 4. Kategorisasi Skor Literasi Emosi

Kategori	Jumlah Subjek	Persentase
Tinggi	16	21 %
Cukup	48	63 %
Rendah	12	16 %
Total	76	100 %

dengan tepat. Pada masa usia anak sekolah dasar kelas tinggi sudah mampu untuk mengelola dan mengekspresikan diri lebih beragam terutama mampu mengenali emosi positif dan negatif yang mereka rasakan, serta memiliki kemampuan berempati terhadap perasaan teman

sebayanya mereka. Anak yang memiliki perilaku empati tinggi, terlepas dari mereka memiliki perasaan cemburu terhadap teman sebaya seperti dalam meraih nilai ulangan baik, anak tersebut mampu mengelola emosi negatif untuk mempertahankan hubungan baik dengan teman mereka meskipun berada di situasi tidak menyenangkan. Seseorang yang paham akan emosinya berpotensi dapat mengubah secara signifikan kualitas dan kesejahteraan hidup agar dapat berbaur di segala lapisan masyarakat (Annapurna & Mundada, 2020; Fujino & Watanabe, 2015; Saeki, Watanabe, & Kido, 2015). Literasi emosi memegang peranan penting dalam mendukung pengembangan diri anak.

Tabel 5. Statistik Deskriptif Strategi Koping

Mean	60
Modus	59
Median	60
Skor Minimum	41
Skor Maksimum	72
Standar Deviasi	7,134

Tabel 6. Kategorisasi Skor Strategi Koping

Kategori	Jumlah Subjek	Persentase
Tinggi	13	17 %
Sedang	52	68 %
Rendah	11	14 %
Total	76	100 %

Pada tabel 5 dan 6, respons siswa untuk aspek strategi koping diperoleh skor rata-rata sebesar 60 dan standar deviasi sebesar 7,134. Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan awal pada aspek strategi koping diperoleh sebanyak 17 % anak memiliki strategi koping yang tinggi, 68% anak memiliki strategi koping cukup, dan 14% memiliki strategi koping rendah. Sehingga diperoleh hasil bahwa siswa kelas VI SD Negeri 71 Kota Pontianak memiliki keterampilan strategi koping berkategori cukup.

Strategi koping dalam dunia digital merupakan tindakan yang dilakukan seseorang dalam mengatasi situasi atau mengurangi ketidaknyamanan dari berbagai tekanan yang ditemui ketika beraktivitas online. Upaya yang dapat dilakukan untuk anak dapat memahami bagaimana menghadapi situasi yang tidak menyenangkan secara online dengan

memperkenalkan peluang, risiko dan konsekuensi secara komunikatif dan proaktif. Dengan memperkenalkan situasi-situasi yang tidak menyenangkan adalah sebagian dari tindak pencegahan agar anak-anak dapat mengatasi atau menghindarkan diri dari sumber ketidaknyamanan saat beraktivitas online. Hubungan yang kuat dengan orang tua dan teman sebaya sangat berperan penting dalam penerapan strategi koping, terutama dalam hal mengatasi situasi yang mengintimidasi saat beraktivitas online. Lingkungan sekitar yang menunjang serta komunikatif dapat meningkatkan kesadaran anak-anak betapa pentingnya melibatkan orang lain ketika mereka dihadapkan dalam situasi yang tidak menyenangkan (Hendriani, 2017, 2018; Vandoninck & d'Haenens, 2014, 2015).

Berdasarkan hasil uraian diatas, ketiga aspek sangatlah penting dalam membangun resiliensi saat beraktivitas online. Anak yang diperkenalkan dengan segala macam manfaat, risiko, serta konsekuensi dalam dunia digital akan menjadi pribadi yang resilien ketika dihadapkan pada situasi yang tidak menyenangkan atau mengancam diri. Situasi tersebut sebagai proses pembelajaran agar anak dapat belajar mengatasi situasi yang tidak menyenangkan saat beraktivitas online. Resiliensi online didapatkan dari pengalaman belajar langsung sebagai pengguna teknologi digital merupakan upaya untuk anak menjadi pribadi tangguh (resiliensi) serta mampu menyesuaikan diri secara positif ketika menghadapi kesulitan. Hal tersebut termasuk salah satu faktor dari pengembangan diri untuk menghadapi tantangan zaman khususnya dari dunia digital modern.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, penelitian ini menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar memiliki kemampuan awal resiliensi online yang cukup. Pada aspek literasi digital, menunjukkan bahwa siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar dalam menggunakan teknologi digital secara bijaksana. Pada aspek literasi emosi, siswa dapat memahami, mengelola, mengekspresikan emosi diri dan mengidentifikasi perilaku verbal-nonverbal orang lain dengan tepat. Pada aspek strategi koping, menunjukkan bahwa siswa mampu mengatasi atau mengendalikan situasi yang tidak menyenangkan ketika beraktivitas online. Dengan membangun resiliensi online melalui pengalaman belajar, anak-anak tidak hanya diharapkan dapat mengatasi situasi yang tidak menyenangkan dengan tepat, tetapi juga diharapkan dapat mentransformasikan pengalaman itu menjadi peluang yang bermanfaat untuk pengembangan diri.

Adapun saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan membangun resiliensi online pada anak yaitu: (1) Orang tua dapat mengontrol akses apapun teknologi digital yang digunakan, dengan mengatur privasi gawai orang tua memegang kendali atas konten yang dapat dilihat oleh anak. (2) Orang tua dapat memperkenalkan kepada anak batasan penggunaan teknologi digital secara komunikatif dan proaktif. (3) Guru diharapkan dapat mempertimbangkan manfaat, risiko dan konsekuensi penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran, upaya tersebut dilakukan agar terciptanya kondisi belajar yang kondusif, menyenangkan dan aman dari potensi risiko dunia digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Annapurna, & Mundada, I. (2020, March 20). Emotional Literacy. Retrieved August 19, 2021, from LinkedIn website: https://www.linkedin.cn/pulse/emotional-literacy-annapurna-a?trk=public_profile_article_view
- Azzahra, N. F., & Amanta, F. (2021, April 27). Policy Brief No. 11: Promoting Digital Literacy Skill for Students through Improved School Curriculum. Retrieved August 18, 2021, from Center for Indonesian Policy Studies website: <https://www.cips-indonesia.org/post/policy-brief-promoting-digital-literacy-skill-for-students-through-improved-school-curriculum>
- d'Haenens, L., Vandoninck, S., & Donoso, V. (2013). How to cope and build online resilience? *EU Kids Online*, (January), 1–15. Retrieved from <http://eprints.lse.ac.uk/id/eprint/48115>
- Fujino, S., & Watanabe, Y. (2015). Emotional Literacy among School Children. *The Asian Conference on Psychology & the Behavioral Sciences 2015*. Osaka: The International Academic Forum. Retrieved from http://papers.iafor.org/wp-content/uploads/papers/acp2015/ACP2015_09685.pdf
- Hendriani, W. (2017). Menumbuhkan Online Resilience pada Anak di Era Teknologi Digital. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1(0). Retrieved from <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2173>
- Hendriani, W. (2018). *Resilensi Psikologi Sebuah Pengantar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2020, July 18). Waspada Ancaman Terselubung Kejahatan Seksual Bagi Anak di Internet. Retrieved August 16, 2021, from Siaran Pers Nomor: B-161/Set/Rokum/MP 01/07/2020 website: <https://www.kemenpppa.go.id/index.php/page/read/29/2793/waspada-ancaman-terselubung-kejahatan-seksual-bagi-anak-di-internet>
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2015). Digital Literacy and Digital Literacies: Policy, Pedagogy and Research Considerations for Education. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 8–20. Retrieved from <https://www.idunn.no/file/pdf/66808577/#page=21>
- Livingstone, S., & Haddon, L. (2012). Theoretical framework for children's internet use. In *Children, Risk and Safety on the Internet: Research and Policy Challenges in Comparative Perspective* (pp. 1–14). Bristol: Policy Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt9qgt5z.6>

- Przybylski, A. K., Mishkin, A., Shotbolt, V., & Linington, S. (2014). A Shared Responsibility: Building Children's Online Resilience. *An Independent Research Paper Commissioned and Supported by Virgin Media and Parent Zone*, 13. Retrieved from <https://parentzone.org.uk/system/files/attachments/Building Online Resilience Report.pdf>
- Saeki, E., Watanabe, Y., & Kido, M. (2015). Developmental and gender trends in emotional literacy and interpersonal competence among Japanese children. *International Journal of Emotional Education*, 7(2), 15–35. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1088150>
- Sonck, N., Livingstone, S., Kuiper, E., & de Haan, J. (2011). Digital Literacy and Safety Skills. *Educational Research*, 1–4. Retrieved from <http://eprints.lse.ac.uk/33733/>
- Vandoninck, S., & d'Haenens, L. (2014). Ways to avoid problematic situations and negative experiences: Children's preventive measures online. *Communications*, 39(3), 261–282. Walter de Gruyter GmbH. <https://doi.org/10.1515/commun-2014-0116>
- Vandoninck, S., & d'Haenens, L. (2015). Children's online coping strategies: Rethinking coping typologies in a risk-specific approach. *Journal of Adolescence*, 45, 225–236. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2015.10.007>
- Yustika, G. P., & Iswati, S. (2020). Digital Literacy in Formal Online Education: A Short Review. *Dinamika Pendidikan*, 15(1), 66–76. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/DP/article/view/23779>
- Zainuddin, M. (2014). *Metodologi Penelitian Kefarmasian dan Kesehatan Edisi 2*. Surabaya: Airlangga University Press.

PEMBELAJARAN FISIKA DI MASA PANDEMI COVID-19 MENGGUNAKAN APLIKASI GOOGLE CLASSROOM

Elfi Husnawati

Magister Administrasi Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak
efipontianak@gmail.com

ABSTRAK

SMA Negeri 4 Pontianak, selama masa pandemi covid-19 telah menerapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan menggunakan aplikasi *google classroom*. Hal ini disebabkan aplikasi tersebut dapat mengakomodir kebutuhan siswa dalam belajar. Dalam penelitian ini beberapa indikator yang dijadikan dasar dalam menilai sejauh mana kebermanfaatannya *google classroom* antara lain 1) kemudahan dalam menggunakan, 2) keterserapan materi dalam pembelajaran, 3) efektifitas pembelajaran, 4) kemudahan dalam mempraktekkan konsep fisika. Metode dan teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif menggunakan survei. Sedangkan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket berbasis *google form* yang melibatkan siswa kelas XII Mipa tahun pelajaran 2021/2022 sebanyak 6 kelas sejumlah 211 orang siswa. Dari hasil survei didapatkan 65,95% siswa setuju bahwa aplikasi ini mudah digunakan. 61,65% siswa merasa materi yang disampaikan mudah diserap, 89,85 % siswa merasa pembelajaran sangat efektif, dan 78,05% siswa merasa mudah mempraktekkan konsep fisika. Selain itu dengan fitur yang bervariasi serta menarik juga sangat mendukung kegiatan siswa dalam mempelajari fisika secara PJJ. Akhirnya dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa pembelajaran jarak jauh pada pelajaran fisika menggunakan aplikasi *google classroom* cukup efektif.

Kata kunci: *google classroom*, pandemi covid-19, pembelajaran jarak jauh

ABSTRACT

During the Covid-19 pandemic, SMA Negeri 4 Pontianak implemented distance learning (PJJ) using google classroom application. The use of this application is because it can accommodate the needs of students in their studies. In this study, several indicators were used as the basis for assessing the extent of the benefits of Google Classroom, including 1) ease of use, 2) absorption of material in learning, 3) the effectiveness in studies, and 4) ease in practicing physics concepts. The methods and techniques used in this research are descriptive qualitative using surveys. Meanwhile, the instrument used is a google form-based questionnaire involving students of class XII Mathematics and Natural Sciences for the academic year 2021/2022 as many as six classes with a total of 211 students. From the survey results, 65,957% of students agreed that this application was easy to use. 81,65% of students feel that the material presented is easy to absorb, 89,85% of students experience that learning is very effective, and 78,05% of students find it easy to practice physics concepts. In addition, with various and engaging features, it is also very supportive of student activities in studying physics in PJJ. The conclusion is that distance learning in physics lessons using the google classroom application is quite effective.

Keywords: covid-19 pandemic, distance learning, google classroom

PENDAHULUAN

Sejak munculnya Sejak munculnya *Novel Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)* pada awal Maret 2020 yang kemudian dinyatakan oleh organisasi kesehatan dunia (*WHO*) sebagai pandemi global, seluruh aktifitas manusia di dunia berubah demi menghindari semakin menyebarnya virus tersebut. Tak terkecuali pada dunia pendidikan di Indonesia terutamapada sekolah-sekolah mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. SMA Negeri4 Pontianak berdasarkan surat edaran Gubernur Kalimantan Barat tertanggal 13 Maret 2020, mulai melakukan proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) sebagai usahanya untuk kesiapan dan kewaspadaan terhadap penyebaran virus *covid-19*.

Pembelajaran jarak jauh yang diterapkan di SMA Negeri 4 Pontianak menggunakan aplikasi yang sesuai untuk aktifitas pembelajaran dimana aplikasi yang dipilih adalah *google classroom*. Beberapa pertimbangan yang melandasi pemanfaatan aplikasi ini adalah *google classroom* memiliki berbagai fitur yang dapat memudahkan manajemen pembelajaran seperti forum, tugas kelas, anggota dan nilai. Menurut Abdullah,R (2013:48) dalam bukunya Inovasi Pembelajaran menyebutkan bahwa efektifitas proses pembelajaran dan pengajaran jika diduku sarana dan prasarana yang memadai. Sedangkan menurut Hakim (2016) *google classroom* merupakan media *e- learning* berbasis kelas virtual yang menggunakan internet yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh.

Pada fitur forum guru dan siswa dapat berinteraksi baik melalui tautan ataupun diskusi langsung pada kolom komentar. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran dapat dlakukan pada fitur tugas kelas dimana memungkinkan guru dapat memilih jenis tugas yang diberikan seperti tugas, tugas kuis, pertanyaan, materi dan lainnya. Kemudahan jugadiberikan pada fitur tersebut dimana guru dapat mengontrol waktu pengerjaan dengan menentukan batas waktu pengerjaan dan siswa akan dapat pemberitahuan tentang jenis tugas dan batas waktu pengerjaan. Menurut Fauziyah & Rinayanti. M (2020:20) guru akan diberikan kemudahan dalam memberikan materi kepada siswa melalui aplikasi *google classroom*. Selain itu guru juga dapat langsung melihat hasil kerjaan siswa dan dapat segera mengembalikan tugas tersebut setelah dikoreksi.

Gofur (2018) menyebutkan bahwa *google classroom* dapat digolongkan sebagai media pembelajaran yang menerapkan metode pembelajaran inkuiri. Hal ini karena dalam pembelajaran, siswa akan aktif dalam mencari, memahami, menyelidiki, menganalisis dan merumuskan hasil belajar yang di dapatkan.

Menurut Nurfalah (2019) pada pembelajaran jarak jauh, penggunaan aplikasi *google classroom* sebagai media pembelajaran akan membuat pembelajaran menjadi lebih efisien,

efektif, serta interaktif. Selain itu kemampuan siswa dalam keterampilan literasi dan literasi teknologi menjadi lebih baik

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang sejauh mana penggunaan aplikasi *google classroom* dapat memberikan kemudahan dalam penggunaan, keterserapan materi dalam pembelajaran, efektifitas pembelajaran, dan kemudahan dalam memprektekkan konsep fisika.

METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang menggunakan teknik survei dan observasi dalam pengumpulan datanya. Angket berbasis *google form* digunakan sebagai instrumen penelitian. Untuk sampel, menurut Husna, U (2014:36) bahwa sample tidak sembarangan diambil tetapi merupakan representatif dan harus ada target minimal. Total sampel berjumlah 211 siswa yang merupakan siswa kelas XII Mipa yang terdiri dari 36 siswa kelas XII Mipa 1, 33 siswa kelas XII Mipa 2, 34 siswa kelas XII Mipa 3, 36 siswa XII kelas Mipa 4, 35 siswa kelas XII Mipa 5 dan 36 siswa kelas XII Mipa 6 yang pada saat survei berlangsung sedang melaksanakan pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi *google classroom*.

Instrumen penelitian diberikan kepada siswa, dengan waktu pengumpulan data dimulai dari 2 – 8 Agustus 2021. Untuk mengukur seberapa berpengaruhnya penggunaan aplikasi *google form* dalam pembelajaran, maka dibuatlah instrumen penelitian dengan menggunakan skala *Likert*. Dimana menurut Sugiyono (2019:167) aspek pendapat, sikap dan persepsi seseorang atau sebuah kelompok tentang sebuah fenomena sosial dapat dilakukan dengan skala *Likert*.

Pilihan jawaban menggunakan redaksi: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Untuk skor setiap jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian

No	Jawaban	Keterangan	Skor	Nilai Sikap
1	SS	Sangat Setuju	4	Positif
2	S	Setuju	3	Positif
3	TS	Tidak Setuju	2	Negatif
4	TSS	Sangat Tidak Setuju	1	Negatif

Terdapat 15 butir pertanyaan yang merupakan penjabaran dari 4 buah indikator yang terdiri dari:

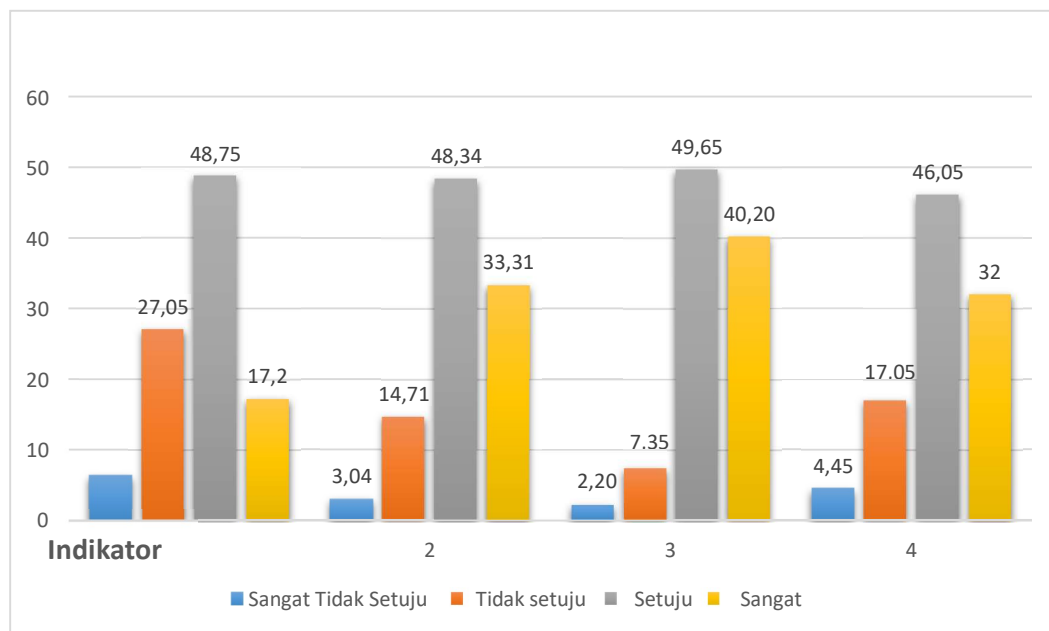
1. Kemudahan dalam menggunakan yang terdiri dari 2 pertanyaan,
2. Keterserapan materi dalam pembelajaran yang terdiri dari 9 pertanyaan,
3. Efektivitas pembelajaran yang terdiri dari 4 pertanyaan,
4. Kemudahan dalam mempraktekkan konsep fisika yang terdiri dari 2 pertanyaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil survei berdasarkan indikator pertanyaan digambarkan pada Gambar 1. Dari grafik 1 dapat dijelaskan secara menyeluruh sebagai berikut:

a. kemudahan dalam menggunakan

Pembelajaran fisika di masa pandemi *covid-19* berbasis aplikasi *google classroom* , ternyata dirasakan para siswa kelas XII Mipa di SMA Negeri 4 Pontianak cukup mudah digunakan, Hal ini di dasarkan pada data survei yang menunjukkan bahwa 49,8% siswa setuju dan 27,9% dangat setuju. Artinya 77,7% siswa merasakan kemudahan dalam menggunakan aplikasi *google classroom* dan hanya sedikit yang masih merasa sukar menggunakannya.



Gambar 1. Pembelajaran Fisika Masa Pandemi Covid-19 Berbasis Aplikasi *GoogleClassroom*

Untuk penerapan aplikasi ini dalam pembelajaran, sebanyak 37,4% siswa setuju dan 53,3% siswa sangat setuju. Artinya siswa merasa tidak mengalami kesulitan untuk

menggunakan aplikasi *google classroom* dalam pembelajaran jarak jauh. Hanya sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam penggunaan aplikasi ini dalam pembelajaran.

Jadi jika dirata-ratakan, maka sebanyak 48,75% siswa setuju dan 17,20% sangat setuju bahwa menggunakan aplikasi *google classroom* dirasakan mudah oleh siswa kelas XII Mipa pada mata pelajaran fisika selama PJJ. Namun penggunaan aplikasi ini juga masih dirasakan sukar digunakan oleh sebagian kecil siswa.

b. keterserapan materi dalam pembelajaran

Pembelajaran fisika di masa pandemi covid-19 berbasis aplikasi *google classroom* dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan guru pada saat PJJ. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang setuju sebesar 47,7% dan 6,5% sangat setuju. Sedangkan terdapat 7,9% siswa sangat tidak setuju dan 37,4% tidak setuju. Hal ini berarti hampir setengah siswa merasa kurang bisa memahami materi menggunakan aplikasi Pembelajaran fisika di masa pandemi *covid-19* berbasis aplikasi *google classroom*.

Fitur yang ada pada *google classroom* dianggap sesuai dengan kebutuhan pembelajaran selama PJJ sehingga siswa mudah menerima materi yang disampaikan guru. Sebanyak 43,5% siswa setuju dan 46,3% siswa sangat setuju. Sedangkan hanya 0,9% siswa sangat tidak setuju dan 8,9% tidak setuju.

Selama pelaksanaan PJJ, penggunaan aplikasi *google classroom* memberi kemudahan kepada siswa untuk belajar dimana saja dengan waktu yang terjadwal. Terdapat 50,5% siswa yang setuju dan 39,3% siswa sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Dan hanya 1,9% siswa sangat tidak setuju dan 7,9% tidak setuju.

Semua informasi terkait pembelajaran selama PJJ, materi, dan pengumpulan tugas terlaksana dengan mudah dan efektif, 45,8% siswa setuju dan 46,3% sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Hanya 0,9% siswa sangat tidak setuju dan 6,5% tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Penggunaan aplikasi *google classroom* lebih jelas dan terarah dibandingkan dengan aplikasi lainnya dalam PJJ. Sebanyak 52,3% siswa setuju dan 29,4% siswa sangat setuju bahwa aplikasi *google classroom* lebih mereka pilih dalam pembelajaran dibanding aplikasi lain. Hanya 3,7% sangat tidak setuju dan 14% tidak setuju, yang berarti lebih memilih aplikasi lain dalam pembelajaran.

Data survei tentang penyimpanan tugas dan dokumen penting terkait pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *google classroom* lebih teratur dan tersip dengan baik menunjukkan bahwa 44,9% siswa setuju dan 43% sangat setuju. Sisanya 2,3% siswa sangat

tidak setuju dan 9,3% tidak setuju, dan ini menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang merasa terkendala dalam pengarsipan dokumen.

Siswa merasa bahwa proses interaksi antara guru dan murid selama PJJ lebih lancar. Sebanyak 53,7% siswa setuju dan 22,4% sangat setuju. Sedangkan hanya 3,7% siswa sangat tidak setuju dan 19% tidak setuju, yang berarti siswa masih mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan guru pada saat PJJ menggunakan aplikasi *google classroom*.

Dari indikator ini dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran dapat mudah diserap dengan menggunakan aplikasi *google classroom*. Hal tersebut berdasarkan rata-rata dari pernyataan yang terjawab menunjukkan 48,33% setujuan 33,31% sangat setuju. Sedangkan hanya 3,04% siswa yang sangat tidak setuju dan 14,71%, yang mengalami kesulitan dalam menyerap materi ketika diberikan pembelajaran melalui aplikasi *google classroom*

c. efektivitas pembelajaran

Pembelajaran fisika di masa pandemi *covid-19* berbasis aplikasi *google classroom* selama PJJ jika ditinjau dari penggunaan kuota lebih hemat jika dibandingkan dengan aplikasi sejenis lainnya. Sebanyak 44,4% siswa setuju dan 43% sangat setuju. Adapun siswa yang merasa bawa penggunaan aplikasi *googleclassroom* selama PJJ tidak menghemat kuota terlihat dari data sebanyak 5,6% sangat tidak setuju dan 6,5% tidak setuju.

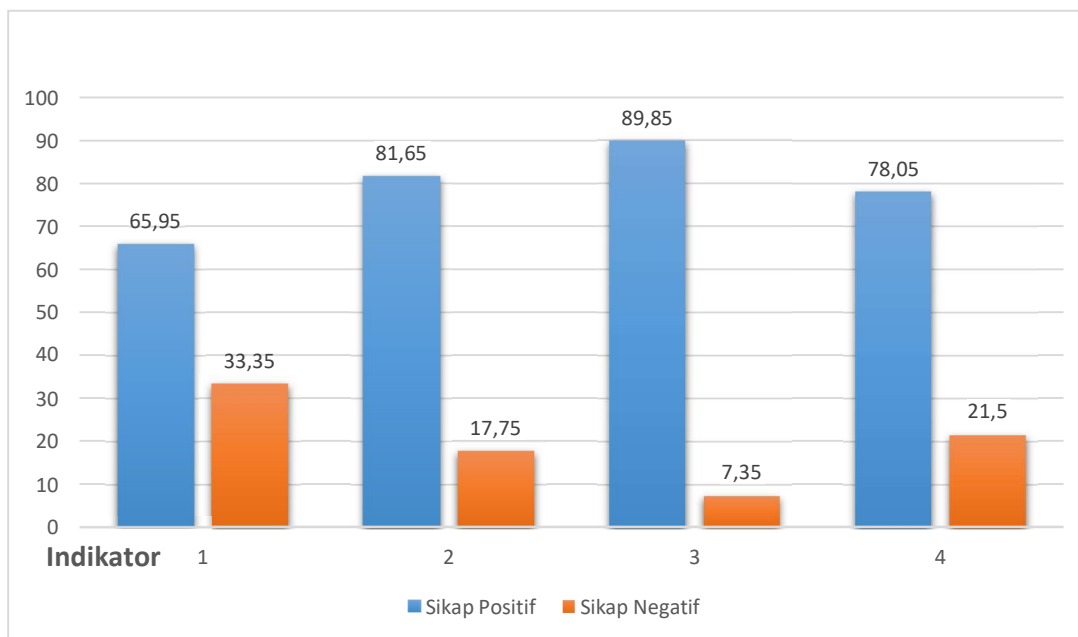
Pada proses evaluasi, fitur penugasan yang ada pada aplikasi *google classroom* membuat siswa dapat menyelesaikan tugas tepat waktu selama PJJ. Data survei menunjukkan bahwa hanya 0,9% sangat tidak setuju dan 9,8% tidaksetuju dengan pernyataan tersebut, namun sebagian besar menyatakan bahwa siswa merasa terbantu pada proses penugasan karena fitur yang tersedia dan dapat dilihat dari 50% siswa yang sangat setuju dan 38,8% setuju.

Peran guru dalam PJJ di *google classroom* dirasakan siswa sangat aktif terutama dalam memberikan diskusi pada saat pembelajaran. Hal ini dilihat dari data survei bahwa 50% siswa setuju dan 44,4% sangat setuju dengan pernyataan tersebut sedangkan hanya 0,9% sangat tidak setuju dan 4,2% tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Sebagian besar siswa merasakan bahwa penggunaan aplikasi *google classroom* lebih menghemat waktu selama PJJ. Hanya 1,4% siswa sangat tidak setuju dan 8,9% siswa tidak setuju dengan pernyataan tersebut sedangkan 54,2% siswa setuju dan 35% sangat setuju. Dari hasil rekapitulasi maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi *google classroom* berjalan efektif. Hal ini didasarkan pada pernyataan tersebut mendapat respon 49,65% siswa yang setuju, dan 40,3% siswa sangat setuju. Selebihnya hanya 2,2% sangat tidak setuju dan 7,35% tidaksetuju kalau aplikasi *google classroom* efektif dalam PJJ

d. kemudahan dalam mempraktekkan konsep fisika

Pada pembelajaran fisika dimasa pandemi covid-19, aplikasi google classroom dapat digunakan dalam kegiatan praktikum fisika. Hal ini berarti siswa dapat melaksanakan praktikum fisika meskipun dalam pembelajaran jarak jauh, hal ini dapat terlihat pad data survei dimana 45,8% siswa setuju dan 26,6% siswa sangat setuju. Sedangkan 5,6% sangat tidak setuju dan 21,5% tidak setuju. Namun penggunaan aplikasi google classroom untuk praktikum fisika selama PJJ perlu dikombinasikan dengan metode atau aplikasi lain. Hal ini sesuai dengan prosentase siswa yang setuju 46,3% dan siswa sangat setuju 37,4%. Sedangkan 3,3% siswa sangat tidak setuju dan 12,6% tidak setuju.



Gambar 2. Penilaian Siswa Terhadap Pembelajaran Fisika Masa Pandemi Covid-19 Berbasis Aplikasi Google Classroom

Untuk indikator kemudahan dalam mempraktekkan konsep fisika, aplikasi google classroom masih menjadi sebuah solusi terbaik namun masih perludikombinasikan dengan metode maupun aplikasi lain yang sesuai dengan jenis praktek yang dilakukan. Hal ini dapat dilihat dari 46,05% siswa setuju dan 32%siswa sangat setuju. Dan 4,45% siswa sangat tidak setuju dan 17,05% siswa tidaksetuju dengan penggunaan aplikasi google classroom untuk mempraktekkan konsep fisika.

Adapun hasil rekapitulasi data survei jika dikelompokkan dalam penilaian positif dan negatif terhadap kemudahan dalam menggunakan, ketersediaan materi dalam pembelajaran, efektifitas pembelajaran, dan kemudahan dalam mempraktekkan konsep fisika, digambarkan pada Gambar 2 (lihat halaman sebelumnya) .

Dari data yang sudah didapatkan terkait pembelajaran fisika masa pandemi *covid-19* berbasis aplikasi *google classroom* yang ditunjukkan pada grafik 2 tentang penilaian siswa terhadap pembelajaran fisika masa pandemi *covid-19* berbasis aplikasi *google classroom*, maka dapat dibuat beberapa bahasan yang merujuk pada beberapa teori para ahli dan penelitian yang telah ada sebelumnya.

Pada indikator kemudahan dalam menggunakan, 69,95% siswa memberikan penilaian positif bahwa aplikasi *google classroom* mudah digunakan. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh Hikmatiar dkk (2020) yang menyatakan bahwa sebagai media pembelajaran, *google classroom* layak digunakan. Penelitian lain oleh Faridatun Nadziroh (2017) yang membandingkan efektifitas beberapa sistem pembelajaran berbasis *e-learning* yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *google classroom* lebih mudah digunakan karena untuk bergabung ke dalam kelas pembelajaran, siswa dan guru hanya cukup menekan kode yang diberikan karena sudah terintegrasi dengan akun email *google*. Namun masih terdapat 33,35% siswa yang menganggap bahwa penggunaan aplikasi *google classroom* masih sukar digunakan. Hal tersebut dikarenakan masih sering terlambatnya *notifikasi* dari aplikasi *google classroom* sampai ke siswa.

Keterserapan materi yang dirasakan siswa baik dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *google classroom*. Sebesar 81,65% siswa merasa mudah memahami materi yang disampaikan guru pada saat PJJ, hal ini salah satunya disebabkan fitur yang ada pada *google classroom* sangat jelas dan sesuai kebutuhan pembelajaran. Selain itu penggunaan aplikasi ini juga memberi kemudahan kepada siswa untuk belajar dimana saja dengan waktu yang terjadwal. Semua informasi terkait pembelajaran selama PJJ, materi, dan pengumpulan tugas terlaksana dengan mudah dan efektif. Penggunaan aplikasi *google classroom* lebih jelas dan terarah dibandingkan dengan aplikasi lainnya dalam PJJ. Penyimpanan tugas dan dokumen penting terkait pembelajaran lebih teratur dan tersip dengan baik. Proses umpan balik dari guru ke siswa dan sebaliknya dalam PJJ berlangsung lebih cepat. Hal tersebut sesuai dengan studi pustaka yang dilakukan oleh Nurfalah, E (2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *google classroom* merupakan pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan dimana saja dan waktu kapan saja, siswa terlibat langsung dalam pembelajaran karena materi yang mudah dipelajari serta melatih literasi data dan teknologi. Selain itu pada kesimpulan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Daniati, Bambang Ismanto, Dwi Iga Luhsasi (2020) yang menyebutkan bahwa penggunaan aplikasi *google classroom* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi mahasiswa. Namun masih terdapat 17,75% siswa yang masih merasa kesulitan dalam memahami materi. Berdasarkan

observasi, hal ini disebabkan kondisi guru dan siswa tidak berada dalam suatu ruang secara langsung sehingga guru sukar mengontrol sikap dan perilaku siswa sehingga siswa tidak fokus pada pembelajaran.

Efektifitas pembelajaran menggunakan aplikasi *google classroom* dinilai siswa 89,85% positif. Hal ini ditinjau dari penggunaan kuota selama PJJ menggunakan aplikasi *google classroom* lebih hemat jika dibandingkan dengan aplikasi sejenis lainnya. Fitur penugasan pada *google classroom* juga membuat siswa dapat menyelesaikan tugas tepat waktu. Peran guru dalam PJJ menggunakan aplikasi *google classroom* sangat aktif terutama dalam memberikan diskusi pada saat pembelajaran. Selanjutnya penggunaan aplikasi *google classroom* lebih menghemat waktu selama PJJ. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sabran dan Edy Sabara (2020) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa secara keseluruhan penggunaan aplikasi *google classroom* cukup efektif digunakan dalam pembelajaran dengan tingkat kecenderungan sebesar 77,27%. Masih terdapat 7,35% siswa yang merasa penggunaan aplikasi *google classroom* tidak efektif, hal ini ditinjau dari kesiapan perangkat siswa yang tidak semuanya mendukung penggunaan aplikasi *google classroom*.

Pada indikator kemudahan dalam mempraktekkan konsep fisika, penilaian positif siswa sebanyak 78,05% dan 21% siswa menilai negatif. Hal ini didasarkan pada penggunaan aplikasi *google classroom* dapat digunakan dalam praktikum fisika dan penggunaan aplikasi *google classroom* perlu dikombinasikan dengan metode dan aplikasi lain untuk praktikum fisika selama PJJ. Ini berarti meskipun sebagian besar siswa masih menganggap aplikasi ini dapat digunakan dalam pembelajaran terutama untuk mempraktekkan konsep fisika, namun perlu diintegrasikan dengan metode atau aplikasi lain yang sesuai dengan kebutuhan praktikum atau dengan tatap muka. Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sugama Maskar dan Endah Wulantina (2019) yang mengatakan bahwa penggunaan aplikasi *google classroom* pada metode *Blended Learning* membuat siswa merasa pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga timbul sikap untuk belajar lebih mandiri, kreatif, aktif yang selanjutnya membuat motivasi untuk belajar secara efektif. Serta penelitian oleh Suhada, I, dkk (2020) yang menyebutkan bahwa dalam pembelajaran yang menggunakan praktikum harus dilakukan secara kolaboratif antara tatap muka dengan daring.

Pada kegiatan siklus I, guru belum maksimal melakukan KBM, guru kurang mampu memberikan motivasi (apersepsi) pada awal pembelajaran dan hanya menjelaskan materi pembelajaran. Guru belum mampu melatih siswa memahami materi pembelajaran serta

mengontrol kelas dengan baik. Guru belum mampu menggunakan waktu secara maksimal pada saat pembelajaran daring (zoom meeting/ google meet) berlangsung. Guru tidak menggunakan media yang bervariasi sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran daring Bahasa Inggris pada siklus I di kelas X SMA Negeri 1 Ngabang belum berhasil secara maksimal. Hal tersebut dilihat dari rata-rata persentase hasil belajar siswa baru mencapai 76,67%, dimana kriteria keberhasilan belajar yang telah ditetapkan adalah 85%. Siswa yang telah mencapai KKM 70 pada siklus I hanya sebanyak 23 siswa. Siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 23,34% atau sekitar 7 siswa.

Pada kegiatan pembelajaran siklus II, upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran daring Bahasa Inggris pada siklus II di kelas X SMA Negeri 1 Ngabang telah berhasil dengan maksimal. Meskipun, guru masih terlihat kurang dapat mengontrol kelas dengan baik. Hasil belajar siswa adalah 86,67 %, sedangkan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan adalah 85%. Siswa yang dapat memperoleh nilai KKM pada siklus II sebanyak 28 siswa. Siswa yang belum mampu mencapai nilai KKM pada siklus II sebanyak 6,67 % atau 2 orang siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dimasa pandemi *covid-19*, penggunaan aplikasi *google classroom* pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) khususnya pada matapelajaran fisika siswa kelas XII Mipa SMA Negeri 4 Pontianak berlangsung secara baik dan efektif. Hal ini ditinjau dari data survei yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan penilaian positif dalam penggunaan aplikasi *google classroom*. Sebagian besar siswa merasa mudah menggunakan aplikasi *google classroom* dan mudah menyerap materi dalam pembelajaran. Siswa juga merasa penggunaan aplikasi ini efektif digunakan dalam pembelajaran serta dapat memprektekkan konsep fisika.

Saran

Dalam memilih aplikasi *google classroom* sebagai media pembelajaran jarak jauh, hendaknya pihak sekolah perlu memperhatikan efektifitas dan efisiensi penggunaannya dalam pembelajaran. Selain itu kemudahan dalam mengakses aplikasi tersebut baik bagi guru maupun siswa juga haruslah menjadi prioritas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. 2013. Inovasi Pembelajaran. Jakarta. Bumi Aksara.
- Daniati, Bambang Ismanto, Dwi Iga Luhsasi (2020). *Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa Dengan Penerapan Model pembelajaran E-Learning Berbasis google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran . Vol.6, No.3
- Faridatun Nadziroh. 2017. *Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning. Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual. Volume 2 No. 1.*
- Fauziyah & Rinayanti. M. 2020. *Cara praktis menggunakan google classroom*. Jakarta. Deepublish.
- Gofur, A. (2018). *Using Google classroom on Inquiry Based Learning to Improve Student's Learning Participation*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 10(2), 1503-1509.
- Hakim, A. B. (2016). Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom dan Edmodo. *I-STATEMENT*, Vol. 2 No. 1 hal. 1-4
- Hikmatiar, A., Sulisworo, D., dan Wahyuni, M. (2020). Pemanfaatan Learning Management System Berbasis *Google classroom* dalam Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Fisika, 8(1), 1-9.
- Husna, U. 2013. Penulisan Karya Ilmiah. Pontianak. Fahrana Bahagia.
- Nurfalah, E. (2019). Optimalisasi E-Learning Berbasis Virtual Class dengan *Google classroom* sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics Education Research Journal*, 1(1), 46-55.
- Sabran, dan Edy Sabara. (2020). Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar.
- Maskar, S Dan Wulantina, E. (2019). *Persepsi Peserta Didik Terhadap Metode Blended Learning Dengan Google Classroom*. Jurnal Inovasi Matematika (Inomatika). Vol. 1, No. 2, 2019, Hal 110-12
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan). Bandung. AlfaBeta.
- Suhada, I., Kurniati, T., Pramadi, A., dan Listiawati, M. (2020). Pembelajaran Daring Berbasis *Google Classroom* Mahasiswa Pendidikan Biologi Pada Masa Wabah *Covid-19*. [Artikel]. Diperoleh dari <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/30584>

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI DI SMA

Nurdianingsih

Magister Administrasi Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak
nurdianingsih079@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mendiskripsikan sejauh mana penggunaan aplikasi *Google Classroom* yang diterapkan pada siswa di matapelajaran biologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah *action reserch* dimana dilaksanakan dalam latar belakang dan situasi pembelajaran di kelas sesuai tujuan yang diinginkan. Lokasi penelitian di SMA Negeri 4 Pontianak yaitu kelas XI Mipa 3 tahun pelajaran 2019/220 yang terdiri dari 35 orang siswa. Waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai dari bulan Maret hingga Juni 2020 dengan materi yang diajar pada saat dilakukan penelitian adalah sel, jaringan hewan dan jaringan tumbuhan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman dalam melaksanakan observasi, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa (LKS), lembar penilaian harian siswa dan dokumentasi. Standar penilaian berhasil atau tidaknya penelitian ini mengacu pada nilai kriteria ketuntasan belajar (KKM) mata pelajaran biologi kelas XI Mipa yaitu 79 dan persentase ketuntasan siswa minimal 80% dari total siswa kelas XI Mipa 3 Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan aplikasi Google Classroom pada mata pelajaran biologi di SMA Negeri 4 Pontianak pada kelas XI Mipa 3, dengan kriteria rata-rata nilai kelas semula 67,87 menjadi 82,50, dan dari persentase ketuntasan siswa kelas semula 46% menjadi 86%.

Kata kunci : Biologi Google Classroom, Hasil belajar

ABSTRACT

This research is a classroom action research that aims to describe the use of the Google Classroom application which is applied to students in biology subjects can improve student learning outcomes. The method used is action research which is carried out in the background and learning situations in the classroom according to the desired goals. The research location at SMA Negeri 4 Pontianak is class XI MIPA 3 for the academic year 2019/2020 which consists of 35 students. The implementation time of this research starts from March to June 2020 with the material taught at the time of the research are cells, animal tissues, and plant tissues. Data collection techniques used are interviews, observation, and documentation. While the research instruments used were guidelines for carrying out observations, lesson plans (RPP), student worksheets (LKS), student daily assessment sheets, and documentation. The standard of assessing the success or failure of this study refers to the value of the minimum criteria of mastery learning (KKM) for biology class XI MIPA, which is 79 and the percentage of student completeness is at least 80% of the total students of class XI MIPA 3. Based on the results of research that has been carried out, it can be concluded that there is an increase in student learning outcomes using the Google Classroom application on biology subjects at SMA Negeri 4 Pontianak in class XI MIPA 3, with the criteria for the average value of the original class from 67.87 to 82.50, and from the percentage of completeness of the original class students 46% to 86%.

Keywords: Biology, Google Classroom, Learning outcomes

PENDAHULUAN

Sejak wabah pandemi *covid-19* melanda, dunia pendidikan juga merasakan dampaknya. Pembelajaran yang semula dilaksanakan secara tatap muka harus mengalami perkembangan juga dalam rangka mengantisipasi menyebarnya wabah tersebut. Hal ini berdasarkan surat edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No. 4 tahun 2020 mengenai kebijakan pelaksanaan pembelajaran yang semula tatap muka diubah menjadi pembelajaran jarak jauh.

Mewabahnya *covid-19* memberikan perbedaan yang sangat jelas dalam pelaksanaan pembelajaran dimana guru dituntut untuk lebih banyak memanfaatkan teknologi informatika dan komunikasi dalam melaksanakan pembelajaran. Salah satunya adalah pemanfaatan *e-learning* berbasis *website* yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan selama pembelajaran jarak jauh. Gede, Suriadhi (2014) dalam penelitiannya mengatakan bahwa pembelajaran *e-learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer berbasis internet yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh.

Pada masa sekarang ini penggunaan internet sudah sangat meluas dan dapat diakses siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Penggunaan *gedget* atau telpon genggam yang menggunakan internet dalam pengoperasiannya juga sudah merupakan bagian dari kehidupan masyarakat modern. Hal ini dapat dimanfaatkan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran jarak jauh yaitu bagaimana penggunaan aplikasi yang sesuai sehingga pembelajaran tetap berlangsung. Keengwe & Georgina (2012) mengatakan dalam penelitiannya bahwa proses belajar dan mengajar di sekolah akan ikut berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi. Senada dengan yang disampaikan oleh Gheytsi et al.. (2015) yang mengatakan dalam penelitiannya bahwa siswa yang lebih mudah memahami isi sebuah bacaan adalah siswa yang lebih banyak berinteraksi dengan aplikasi yang terdapat dalam telepon genggam.

Sejalan dengan hal yang dipaparkan di atas, SMA Negeri 4 Pontianak membuat sebuah kebijakan dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh selama pandemi *covid-19* ini. Menurut Herman (2014) aplikasi *Google Classroom* dapat menciptakan ruang kelas di dunia maya, dimana memungkinkan guru untuk mendistribusikan tugas hingga menilai tugas yang dikumpulkan siswa. Khusus pada mata pelajaran biologi di kelas XI Mipa 3, penggunaan aplikasi ini dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan materi dan pelaksanaan evaluasi seperti penugasan serta soal ulangan. Selanjutnya siswa dapat dapat mengakses semua informasi yang disampaikan guru dari rumah masing-masing.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka selanjutnya timbul pertanyaan yang selanjutnya dijadikan rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana penggunaan aplikasi *Google Classroom* yang diterapkan pada siswa kelas XI Mipa 3 tahun pelajaran 2019/2020 di matapelajaran biologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari penelitian ini diharapkan ada nilai positif yang dapat siswa raih dalam pembelajaran menggunakan aplikasi ini yaitu bertambahnya wawasan serta kemampuan siswa dalam teknologi yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk diskripsikan penggunaan aplikasi *Google Classroom* yang diterapkan pada siswa kelas XI Mipa 3 tahun pelajaran 2019/2020 di matapelajaran biologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan metode *action reserch* dimana dilaksanakan dalam latar belakang dan situasi pembelajaran di kelas sesuai tujuan yang diinginkan yaitu untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang didapat selama pembelajaran baik dari segi guru maupun dari siswa yang pada akhirnya didapatkan perbaikan dan peningkatan baik dalam proses maupun hasil belajar siswa.

Pelaksanaan penelitian ini lakukan sebanyak 2 siklus dimana setiap siklus terdiri dari 4 tahapan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan.

SMA Negeri 4 Pontianak dijadikan lokasi penelitian dimana kelas yang dijadikan kelas kelas uji adalah kelas XI Mipa 3 tahun pelajaran 2019/220 yang terdiri dari 35 orang siswa. Waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai dari bulan Maret hingga Juni 2020 dengan materi yang diajar pada saat dilakukan penelitian adalah sel, jaringan hewan dan Jaringan tumbuhan.

Model penelitian ini menggunakan siklus dimana tiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan kelas, observasi dan refleksi. (McTaggart, Robin:1991). Sebelum pelaksanaan tiap siklus terlebih dahulu dilakukan kegiatan prasiklus selanjutnya setelah pelaksanaan siklus pertama, akan dilaksanakan perbaikan-perbaikan yang dilakukan untuk menyempurnakan tahapan dalam belajar. Dan selanjutnya perbaikan tersebut diterapkan pada siklus selanjutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman dalam

melaksanakan observasi, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa (LKS), lembar penilaian harian siswa dan dokumentasi.

Standar penilaian berhasil atau tidaknya penelitian ini mengacu pada nilai kriteria ketuntasan belajar (KKM) mata pelajaran biologi kelas XI Mipa yaitu 79. Sehingga diharapkan dengan menggunakan *Google Classroom* akan didapatkan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi minimal 80% dari total siswa kelas XI Mipa 3.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan berdasarkan pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh guru sebagai peneliti yang sebelumnya sudah disesuaikan dengan hasil kajian pada tahap pra siklus. Dimana pada saat pra siklus belum digunakan aplikasi *Google Classroom* atau masih menggunakan aplikasi yang lain dalam pembelajaran.

Pada siklus I, dimulai dari guru menyapa siswa dan mengirimkan materi Jaringan Hewan berupa LKS yang akan dipelajari ke forum *Google Classroom*. Siswa mengakses materi tersebut dari rumah masing-masing dan mengerjakan LKS sesuai arahan guru. Selanjutnya guru bersama siswa melakukan diskusi terkait materi yang disampaikan melalui kolom komentar di forum. Pada bagian penutup guru melakukan tes formatif secara lisan dan klasikal. Hal tersebut juga dilakukan pada pertemuan selanjutnya di siklus yang sama masih dengan materi yang sama namun lanjutan dari materi sebelumnya. Setelah selesai pembelajaran di siklus I, guru sebagai peneliti melakukan penilaian harian dengan menggunakan *Google Form* pada pertemuan selanjutnya selama 60 menit.

Setelah melakukan refleksi dari siklus I maka dibuatlah RPP yang telah direvisi. Rpp tersebut menjadi panduan dalam pelaksanaan pada siklus II. Dimulai dari guru menyampaikan materi mengenai Jaringan Tumbuhan berupa LKS dan tautan video pembelajaran mengenai Jaringan Tumbuhan. Siswa diminta untuk mengamati video yang berdurasi 7 menit untuk selanjutnya sebagai panduan belajar siswa diminta mengerjakan LKS yang diberikan. Selanjutnya guru dan siswa berdiskusi mengenai materi dan terkait arahan dari LKS. Di akhir sesi pembelajaran guru menutup dengan membuat kesimpulan dan memberikan kuis berupa Quiziz untuk mengetahui seberapa besar siswa dapat menyerap materi pada saat pembelajaran saat itu. Guru juga menyampaikan materi lanjutan tentang jaringan tumbuhan. Pada pertemuan kedua di siklus II, guru juga melakukan hal yang sama seperti pertemuan pertama. Selanjutnya pada pertemuan berikutnya barulah dilaksanakan

penilaian harian kedua yang nilainya digunakan sebagai acuan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus II.

Dari pelaksanaan penelitian ini, di dapatkan data hasil penelitian pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Harian Siswa Kelas XI Mipa 3

No	Nilai	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Terendah	53	65	75
2	Tertinggi	85	93	95
3	Rata-rata	67,87	77,08	82,50
4	Persentase Ketuntasan	46%	69%	86%

Berdasarkan data pada tabel 1 diperoleh bahwa pada pra siklus yang membahas materi sel, nilai terendah adalah 53 dan nilai tertinggi 85 dengan rata-rata nilai 67,87. Sedangkan prosentase siswa yang tuntas sebesar 46%.

Untuk siklus I, pada materi jaringan hewan. Setelah melakukan refleksi serta perbaikan dari pra siklus didapatkan peningkatan hasil belajar siswa. Nilai terendah siswa semula pada pra siklus 53 menjadi 65 dan nilai tertinggi semula 83 menjadi 93. Rata-rata nilai kelas semula sebesar 67,87 menjadi 77,08 dan persentase ketuntasan kelas semula 46% pada siklus ini sebesar 69%.

Pada siklus II, pada materi jaringan tumbuhan. Setelah melakukan refleksi terhadap pelaksanaan di siklus I dan melakukan perbaikan baik dalam metode dan media pembelajaran yang disampaikan di *Google Classroom* maka terdapat peningkatan yang signifikan dari semula. Untuk nilai terendah di siklus II adalah 75 dan tertinggi 95. Rata-rata nilai kelas sebesar 82,50 dengan presentase ketuntasan kelas sebesar 86%.

Adapun grafik peningkatan hasil belajar siswa dapat digambarkan pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa

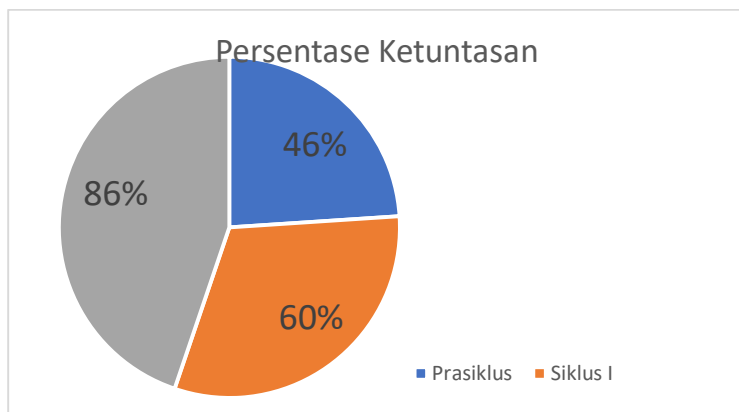
Berdasarkan data di atas dapat dibuat pembahasan sebagai berikut :Terdapat peningkatan dalam aspek nilai yaitu terendah, tertinggi da rata-rata nilai sebelum dilaksanakan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan setelah menggunakan aplikasi ini, ternyata terdapat penigkatan hasil belajar siswa. Dimana sebelum menggunakan aplikasi *Google Classroom* rata-rata nilai 67,87 sedangkan setelah menggunakan aplikasi *Google Classroom* naik menjadi 77,08 pada siklus I dan 82,50 pada siklus II. Ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Google Classroom* cukup efektif digunakan dalam pembelajaran jarak jauh khususnya matapelajaran biologi. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sabran dan Edy Sabara (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Google Classroom* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran jarak jauh dengan kecendrungan sebesar 77,27% . Hal yang sama juga di sebutkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Maskar & Wulantina (2019) bahwa proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom* membuat siswa merasa lebih menarik, efektif, termotivasi, mandiri, aktif dan kreatif.

Berdasarkan tabel 1, persentase ketuntasan juga mengalami kenaikan yaitu semula sebelum menggunakan aplikasi *Google Classroom* sebesar 46% menjadi 60% pada siklus I dan 86 % pada siklus II. Hal ini berarti penggunaan aplikasi *Google Classroom* dapat disarankan untuk digunakan dalam pembelajaran jarak jauh khususnya pada mata pelajaran biologi karena dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Berdasarkan observasi yang dilakukan hal ini disebabkan siswa mendapatkan materi dari berbagai media yang di tautkan melalui aplikasi *Google Classroom*. Sehingga pembelajaran mejadi lebih menarik dan membuat siswa tidak mudah bosan dengan materi yang disampaikan guru jika tidak menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Selain itu juga fitur pada aplikasi *Google Classroom* bervariasi dan sangat muda dipahami, mulai dari forum, tugas kelas, anggota dan nilai. Dari fitur tersebut pembelajaran mejadi lebih terorganisir dengan baik serta tetap memunculkan interaksi antara guru dan siswa. Menurut haqien dan Rahman (2020) proses komunikasi haruslah dilakukan dalam proses pembelajaran. Hal itu juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh daniati, bambang ismanto, Dwi Iga Luhasi (2020) yang menyebutkan bahwa hasil belajar dan motivasi mahasiswa meningkat dengan penggunaan aplikasi *Google Classroom* pada pembelajaran jarak jauh.

Pada bagian evaluasi juga menjadikan aplikasi *Google Classroom* menjadi salah satu penyebab meningkatnya hasil belajar siswa. Dibagian tugas siswa, terdapat berbagai jenis tugas yang bisa guru berikan kepada siswa dan disesuaikan dengan tujuan evaluasi yang ingin dicapai. Hal ini juga membuat siswa mudah mengakses tugas dan menyelesaikan tugas

tersebut sesuai dengan batas waktu yang diberikan oleh guru. Selanjutnya tugas yang siswa kumpulkan tersebut dapat langsung dinilai guru dan nilainya otomatis terekam pada penyimpanan nilai yang ada di aplikasi *Google Classroom*. Menurut Ernita (2019) penggunaan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran di sekolah mengakomodir empat pengguna yaitu guru, siswa, walikelas dan administrator dimana masing-masing pengguna mendapatkan berbagai kemudahan sesuai dengan tugas dan posisinya masing-masing.

Adapun persentase ketuntasan siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan grafik pada gambar 1 dan 2, dapat di nyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada mata pelajaran biologi di SMA Negeri 4 Pontianak pada kelas XI Mipa 3 yang berjumlah 35 orang siswa. Sesuai dengan kriteria penilaian keberhasilan yang ditetapkan penulis yaitu mengacu pada nilai kriteria ketuntasan belajar (KKM) mata pelajaran biologi kelas XI Mipa yaitu 79. Dan persentase hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi minimal 80% dari total siswa kelas XI Mipa 3, maka dapat di sebutkan bahwa penelitian tindakan kelas ini berhasil memperbaiki kualitas pembelajaran yang dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada mata pelajaran biologi di SMA Negeri 4 Pontianak pada kelas XI Mipa 3, dengan kriteria 1) rata-rata nilai kelas semula 67,87 menjadi 82,50, 2) ditinjau dari persentase ketuntasan siswa kelas semula 46% menjadi 86%.

Adapun saran yang dapat diberikan adalah dalam pembelajaran biologi perlu diperhatikan aspek keterampilan siswa dimana materi yang guru sampaikan perlu juga mempertimbangkan aspek tersebut. Hal itu dapat dilakukan dengan menggabungkan penggunaan aplikasi *Google Classroom* dengan metode atau aplikasi lain yang sesuai dengan karakteristik matapelajaran biologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara Depdiknas.
2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003* tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Diemas P.P Dan Rina Harimurti. 2017. “*Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa.*” *Jurnal IT-Edu* 2(1), 59-67
- Gede, Suriadhi. 2014. “*Pengembangan E-Learning Berbasis Edmodo Pada Mata pelajaran IPA Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Singaraja*”. *Skripsi*. Singaraja: UNDIKSHA.
- Gheytasi, M., Azizifar, A., & Gowhary, H. (2015). *The Effect of Smartphone on the Reading Comprehension Proficiency of Iranian EFL Learners*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 199, 225–230. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2015.07.510>
- Hakim, A.B., (2016). *Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo*. *I-STATEMENT: Information System and Technology Management*, 2(1).
- Haqien, D., & Rahman, A. A. (2020). *Pemanfaatan Zoom Meeting Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal SAP*. 5 (1). 51-56.
- Izenstark, Amanda and Katie L. Leahy. 2015. “*Google Classroom for Librarians : Features and Opportunities.*” *Library Hi Tech News* 32 (9):1-3. <https://doi.org/10.1108/LHTN-05-2015-0039>.
- Keengwe, J., & Georgina, D. (2012). *The digital course training workshop for online learning and teaching*. *Education and Information Technologies*, 17(4), 365- 379. <https://doi.org/10.1007/s10639-011-9164-x>
- Maskar, S. & Wulantina, E. (2019). *Persepsi Peserta Didik Terhadap Metode Blended Learning dengan Google Classroom*. *Jurnal Inovasi Matematika*. 1(2). 110-121.
- Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Purwanto, Ngalm. 2009. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rahmaniati, Ermita. 2019. “*Guru Deso (Guru dan Media Sosial).*” Pontianak : Pustaka One
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya

PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Ina Rosmalita

Pascasarjana Teknologi Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak
inaptk78@gmail.com

ABSTRAK

Metode penelitian ini menggunakan (RnD) dengan model ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media game edukasi berbasis android. Hasil penilaian ahli media mendapatkan nilai 4,84, validasi ahli materi mendapatkan nilai 4,83 dengan kriteria valid. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 38,45. Sementara hasil uji coba pada lapangan mendapatkan nilai 38,80 dengan kriteria setuju. Oleh karena itu, berdasarkan penilaian hasil ahli media dan ahli profesional pembelajaran game edukatif berbasis android ini dinyatakan layak untuk digunakan bagi siswa PAUD IT Cahaya Bunda di Ketapang.

ABSTRACT

This research method uses (RnD) with the ADDIE model. This study aims to develop an Android-based educational game media. The results of the media expert's assessment got a value of 4.84, material expert validation got a value of 4.83 with valid criteria. The results of the small group trial got a score of 38.45. Meanwhile, the results of field trials got a score of 38.80 with the criteria agreed. Therefore, based on the assessment of the results of media experts and professional experts in learning this android-based educational game, it was declared feasible to be used for PAUD IT Cahaya Bunda students in Ketapang.

Keywords: Development, educational game, android

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya mendidik anak. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

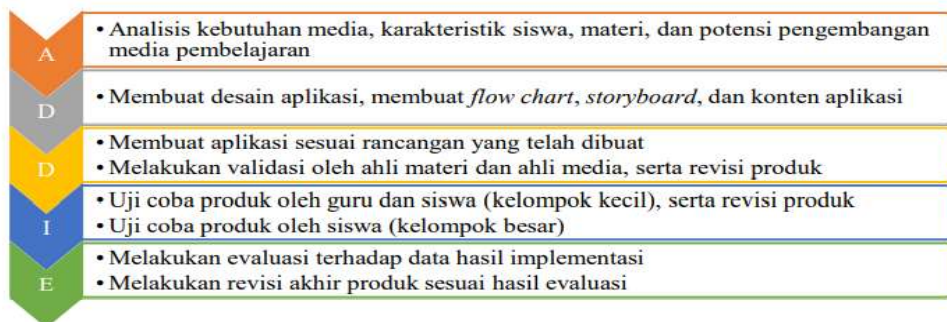
Untuk itu pembelajaran di TK haruslah di sesuaikan dengan perkembangan anak dan memberikan rasa aman, nyaman, menyenangkan dan menarik bagi anak. Untuk mewujudkan hal itu di Taman Kanak – Kanak perlu dikenalkan kegiatan membaca, menulis, dan berhitung yang dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan.

Namun kenyataan fakta di lapangan menunjukkan bahwa pada lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak di Ketapang khususnya pada PAUD IT Cahaya Bunda pembelajaran lebih menitik-beratkan pada penguasaan yang menginginkan anaknya memiliki kemampuan membaca, menulis dan berhitung awal sebelum memasuki Sekolah Dasar. Oleh itu, peneliti membuat media dengan menggunakan App Inventor bertujuan sebagai alternatif media pembelajaran android (*smartphone*) pada materi calistung untuk pendidikan anak usia dini (PAUD) di Kabupaten Ketapang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah R&D. Menurut Borg and Gall 1998 (Sugiyono 2016:28) *“what is research and development. It is a process used to develop and validate educational product”*. Apakah penelitian pengembangan itu, penelitian pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengabungkan produk.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Berdasarkan model ADDIE prosedur penelitian yang dilakukan akan dsajikan pada gambat dibawah ini.



Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik Wawancara, Wawancara yang dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilaksanakan. Teknik Angket atau kuisisioner merupakan bentuk instrumen untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis kevalidan media pembelajaran game edukasi android (smartphone) akan di sajikan sebagai berikut :

Tabel 1. kriteria Validasi

Skor	Tingkat Validitas
$4,2 < Va \leq 5,0$	Sangat valid
$3,4 < Va \leq 4,2$	Valid
$2,6 < Va \leq 3,4$	Cukup valid
$1,8 < Va \leq 2,6$	Kurang valid
$1,0 \leq Va \leq 1,8$	Tidak valid

Langkah selanjutnya adalah menilai respon guru mengenai media game edukasi berbasis android untuk diimplementasikan pada materi calistung di PAUD IT Cahaya bunda ketapang.

Tabel 2. Respon Guru

Rentang Nilai	Kriteria
$4,2 < Rs \leq 5,0$	Sangat Setuju
$3,4 < Rs \leq 4,2$	Setuju
$2,6 < Rs \leq 3,4$	Ragu-ragu
$1,8 < Rs \leq 2,6$	Tidak Setuju
$1,0 \leq Rs \leq 1,8$	Sangat Tidak Setuju

Setelah mencari respon guru, peneliti mencari respon siswa mengenai media pembelajaran yang sedang peneliti kembangkan.

Tabel 3. Respon Siswa

Rentang Nilai	Kriteria
$4,2 < R_s \leq 5,0$	Sangat Setuju
$3,4 < R_s \leq 4,2$	Setuju
$2,6 < R_s \leq 3,4$	Ragu-ragu
$1,8 < R_s \leq 2,6$	Tidak Setuju
$1,0 \leq R_s \leq 1,8$	Sangat Tidak Setuju

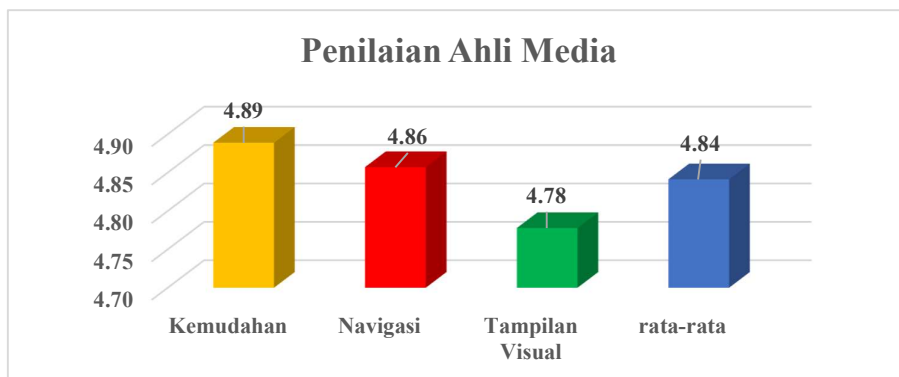
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil utama penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran PAUD IT Cahaya bunda di Ketapang pada materi calistung dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun hasil penilaian oleh ahli media terhadap ke tiga inddikator kemudahan, tampilan dan navigasi akan di sajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.hasil penilaian Ahli media

Indikator	A_i	Kriteria
Kemudahan	4,89	Valid
Tampilan	4,86	Valid
Navigasi	4,78	Valid
\sum Jumlah	14,52	
V_{amedia}	4.84	Valid

berdasarkan penilaian ahli media game edukasi berbasis aplikasi android mendapatkan rata-rata sebesar 4,84 dengan kriteria valid. Berikut disajikan diagram keseluruhan hasil penilaian media game edukasi berbasis android.



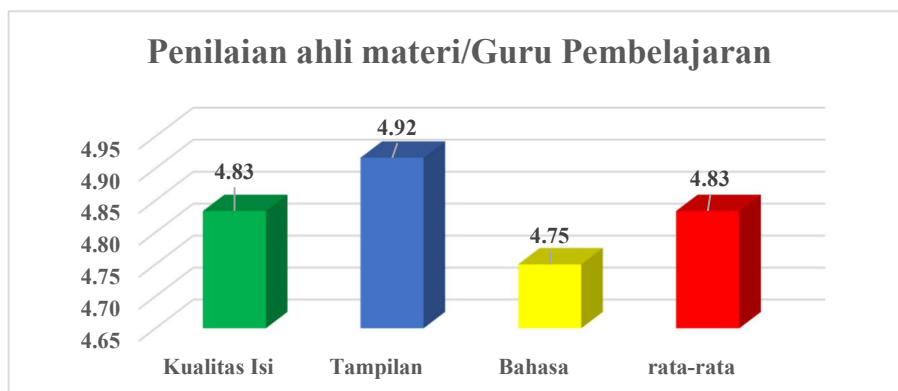
Gambar 1. diagram hasil validasi ahli media

Adapun hasil penilaian paktisi pembelajaran, dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.hasil penilaian Ahli materi

Indikator	A_i	Kriteria
Kemudahan	4,83	Valid
Tampilan	4,92	Valid
Navigasi	4,75	Valid
Σ Jumlah	14,50	
V_{amedia}	4.83	Valid

berdasarkan hasil penilaian terhadap materi pembelajaran calistung mendapatkan nilai secara keseluruhan sebesar 4,83 dengan kriteria valid. Berikut disajikan diagram keseluruhan hasil penilaian media pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 2. diagram hasil validasi ahli materi

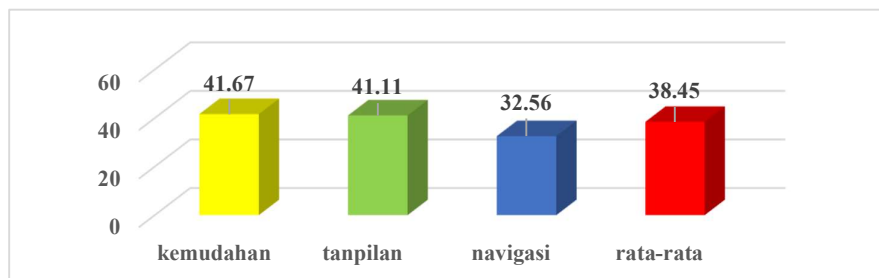
Berdasarkan diagram diatas mengenai tingkat pencapaian aspek pembelajaran (isi materi) dilihat dari ke tiga Indikator kualitas isi, tampilan, bahasa secara keseluruhan dikatan sangat valid digunakan untuk media pembelajaran pada materi calistung.

Tabel 4. hasil Uji Kelompok kecil

Indikator	Jumlah	Rata	Kategori
Kemudahan	375	41,67	<i>Sangat Setuju</i>
Tampilan	370	41,11	<i>Sangat Setuju</i>
Navigasi	293	32,56	<i>Setuju</i>
Jumlah		115,34	
Rata-rata keseluruhan		38,45	Setuju

Berdasarkan tabel di atas penilaian respon peserta didik yang melibatkan 9 orang siswa pada uji coba kelompok kecil yaitu indikator kemudahan sebesar 41,76, indikator tampilan

rata-rata sebesar 41,11, indikator vavigasi rata-rata sebesar 32,56. Secara keseluruhan penilaian rata-rata 38,45 dengan kategori setuju. Adapun hasil uji kelompok kecil dapat dilihat pada gambar seperti berikut.

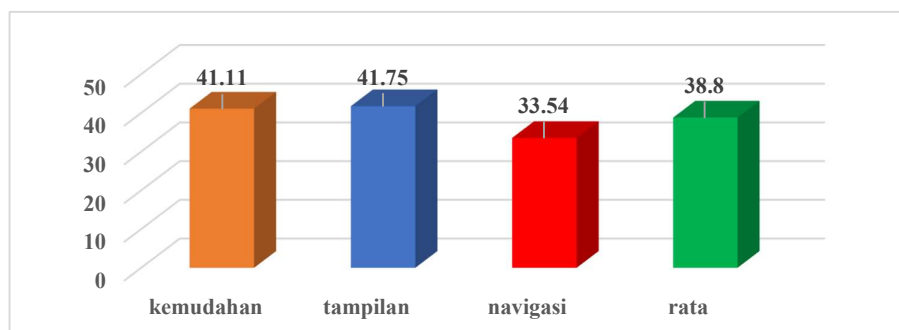


Gambar 3. Diagram respon peserta didik

Tabel 5. Penilaian Uji Coba Lapangan

Indikator	Jumlah	Rata-Rata	Kriteria
Kemudahan	1151	41,11	<i>Sangat Setuju</i>
Tampilan	1169	41,75	<i>Sangat Setuju</i>
Navigasi	939	33,54	<i>Setuju</i>
Jumlah		116,4	
Rata-rata keseluruhan		38,80	Setuju

Berdasarkan penilaian tabel di atas respon pada saat uji coba lapangan yang melibatkan 28 responden peserta didik yaitu pada indikator kemudahan mendapat rata-rata nilai sebesar 41,11, pada indikator tampilan rata-rata sebesar 41,75, pada indikator vavigasi rata-rata nilai sebesar 33,54. Secara keseluruhan nilai respon peserta didik uji coba lapangan nilai 38,80. Adapun hasil uji lapangan akan disajikan pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. diagram hasil uji coba lapangan

Pengembangan game edukasi berbasis android ini bertujuan untuk mempermudah guru Paud IT Cahaya Bunda dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini

dilatarbelakangi oleh penggunaan smartphone yang dimiliki orang tua peserta didik agar tidak hanya berguna sebagai sarana komunikasi akan tetapi juga dimanfaatkan sebagai sumber belajar dimasa pandemi covid 19 seperti saat ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media pada materi calistung di PAUD IT Cahaya Bunda menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penilaian ahli media pada seluruh indikator rata-rata yaitu sebesar 4,84. Kemudian hasil penilaian dari ahli materi/praktisi pembelajaran pada seluruh indikator rata-rata diperoleh yaitu sebesar 4,83 kriteria valid. Penilaian pada uji coba kelompok kecil sebesar 38,45. Sementara penilaian pada hasil uji coba lapangan secara keseluruhan 38,80 kriteria setuju.

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, ahli praktisi pembelajaran, pada saat uji coba lapangan maka media game edukasi berbasis android ini dinyatakan layak untuk diimplementasikan pada peserta didik Paud IT Cahaya Bunda di Ketapang. berikut saran yang dapat peneliti sampaikan, Bagi guru, bisa berinovasi dengan teknologi informasi dan komunikasi yang ada sebagai media untuk bermanfaat bagi proses pembelajaran. Bagi peneliti lain, bisa mengembangkan lagi media game edukasi agar bisa digunakan secara offline.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldoobie, et al. (2015). Addie Model. American International Journal of Contemporary Research Vol. 5, No. 6; December 2015. Issn 2162-139x (Print), 2162-142x (Online)
© Center For Promoting Ideas, Usa
- Borg, Walter R. dan Meredith Damien Gall. 2003. Educational Research: An Introduction Seventh Edition. Boston: Allyn and Bacon.
- Gagne, et al. (1992). Principles of instructional design. New York: Holt Rinehart & Winston.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Alfabeta: Bandung.
- Widoyoko, E. P. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

**PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP DAN MOTIVASI BELAJAR BIOLOGI
MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI (PTK Pada
Siswa Kelas XI Mipa SMA Negeri 2 Sungai Kakap Kubu Raya)**

Nurhasanah

Program Studi Magister Administrasi Pendidikan FKIP UNTAN Pontianak
nurgoleng90@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengoptimalkan pemahaman konsep biologi sel dan motivasi belajar melalui pendekatan pembelajaran berdiferensiasi pada siswa kelas XI Mipa 1 SMA Negeri 2 Sungai Kakap Kubu Raya semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian dilaksanakan pada bulan juli sampai dengan agustus 2021. Metode yang menggunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, yang dilaksanakan dalam dua siklus; setiap siklus terdiri atas empat tahap meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Tes hasil belajar digunakan mengukur penguasaan konsep siswa, inventori digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa, dan angket digunakan untuk mengukur pendapat siswa terhadap pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Data penguasaan konsep dan motivasi belajar siswa dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dapat meningkatkan penguasaan konsep dan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan skor rata-rata skor rata-rata penguasaan konsep dari siswa dari 60% pada Siklus 1 menjadi 84% pada Siklus . Demikian juga motivasi belajar siswa dari 50,4% dengan kategori kurang pada Siklus 1 menjadi 82,4% dengan kategori sangat tinggi pada Siklus 2. Dengan demikian siswa setuju dengan pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Mereka berharap agar model pembelajaran ini dapat digunakan untuk mengajarkan konsep-konsep biologi yang lain.

Kata Kunci: Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi.; Penguasaan Konsep; Motivasi Belajar

ABSTRACT

The purpose of this study was to optimize the understanding of cell biology concepts and learning motivation through a differentiated learning approach in class XI Mipa 1 SMA Negeri 2 Sungai Kakap Kubu Raya in the odd semester of the 2021/2022 academic year. The research was conducted from July to August 2021. The method used in this research was classroom action research, which was carried out in two cycles; each cycle consists of four stages including planning, implementation, observation/evaluation, and reflection. Learning outcomes tests were used to measure students' conceptual mastery, inventories were used to measure students' learning motivation, and questionnaires were used to measure students' opinions on the applied learning approach. Concept mastery data and student learning motivation were analyzed descriptively. The results of this study indicate that the application of a differentiated learning approach can improve students' mastery of concepts and learning motivation. This can be seen from the increase in the average score of the average concept mastery score of the students from 60% in Cycle 1 to 84% in Cycle . Likewise, students' motivation to learn from 50.4% with less category in Cycle 1 to 82.4% with very high category in Cycle 2. Thus, students agree with the learning approach applied. They hope that this learning model can be used to teach other biological concepts.

Keywords: Differentiated Learning Approach; Concept Mastery; Motivation to learn

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran dimana guru dapat menciptakan pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan setiap siswanya. Berpuluh-puluh tahun pembelajaran yang dilaksanakan di kelas belum mengalami perubahan yang banyak, dimana siswa diberikan perlakuan yang sama dan dalam pembelajaran dan guru dominan dalam proses pembelajaran. Guru menyamakan kebutuhan belajarnya siswa, padahal setiap siswa memiliki karakteristik berbeda-beda sehingga siswa membutuhkan pembelajaran yang dapat mengakomodir kebutuhannya dalam melakukan pembelajaran yang dilakukan melalui pembelajaran berdiferensiasi.

Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi penting dilakukan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Andini (2016:349) penerapan model berdiferensiasi ini, semua tingkat pemahaman siswa bisa saling belajar bersama dan berpartisipasi aktif, murid yang sangat jauh kemampuan dari siswa lainnya bisa dibimbing dan diarahkan oleh temannya, sehingga akan mewujudkan sikap saling menghargai dan membantu satu sama lainnya. Berdasarkan hasil penelitian Suwartiningsih (2020) didapatkan bahwa dalam penerapan pembelajaran berdiferensiasi ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari target pencapaian KKM yang telah ditetapkan.

Menurut Marlina (2020:3) pembelajaran berdiferensiasi merupakan penyesuaian terhadap minat, preferensi belajar, kesiapan siswa agar tercapai peningkatan hasil belajar. Pembelajaran berdiferensiasi bukanlah pembelajaran yang terfokus pada satu siswa, namun lebih cenderung kepada pembelajaran yang mengakomodir kekuatan dan kebutuhan belajar siswa dengan strategi pembelajaran yang independen. Saat guru merespon kebutuhan belajar siswa, berarti guru mendiferensiasikan pembelajaran dengan menambah, memperluas, menyesuaikan waktu untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Kusuma dan Luthfiah (2020:11) menjelaskan bahwa pembelajaran berdiferensiasi adalah serangkaian keputusan masuk akal (*common sense*) yang dibuat oleh guru yang berorientasi kepada kebutuhan murid. Sedangkan menurut Marlina (2019:3) pembelajaran berdiferensiasi merupakan penyesuaian terhadap minat, preferensi belajar, kesiapan siswa agar tercapai peningkatan hasil belajar.

Tomlinson (2001) dalam Kusuma dan Luthfiah (2020:12), mengategorikan kebutuhan belajar murid, paling tidak berdasarkan 3 aspek, yaitu Kesiapan belajar (*readiness*) murid, minat murid dan profil belajar murid. Kesiapan belajar (*readiness*) adalah kapasitas untuk mempelajari materi baru. Sebuah tugas yang mempertimbangkan tingkat kesiapan murid akan membawa murid keluar dari zona nyaman mereka, namun dengan lingkungan belajar yang tepat dan dukungan yang memadai, mereka tetap dapat menguasai materi baru tersebut.

Demikian juga minat murid yang juga memiliki perbedaan, masing-masing murid memiliki karakteristik yang berbeda dalam minatnya. Ada yang berminat di bidang matematika, sains, olah

raga, menyanyi atau ada yang dominan dengan bidang natural seperti memasak. Minat merupakan salah satu faktor yang sangat penting yang menentukan kaktifan murid dan motivasinya belajar dalam proses pembelajaran. Tomlinson (2001) dalam Kusuma dan Luthfiah (2020:12) menjelaskan bahwa mempertimbangkan minat murid dalam merancang pembelajaran memiliki tujuan diantaranya: (1) Membantu murid menyadari bahwa ada kecocokan antara sekolah dan keinginan mereka sendiri untuk belajar; (2) Menunjukkan keterhubungan antara semua pembelajaran; (3) Menggunakan keterampilan atau ide yang familiar bagi murid sebagai jembatan untuk mempelajari ide atau keterampilan yang kurang familiar atau baru bagi mereka, dan meningkatkan motivasi murid untuk belajar.

Tidak hanya kemampuan integensi dan minat yang mempengaruhi keaktifan murid dalam proses belajar, ada profil belajar yang juga mempengaruhi murid dalam menyikapi proses belajar yang dilakukan oleh guru. Profil belajar murid berhubungan dengan banyak faktor, seperti: latar belakang bahasa, budaya, kesehatan, keadaan keluarga, dan kekhususan lainnya. Profil merupakan keunikan yang dimiliki oleh setiap individu yang mempengaruhi gaya belajarnya. Menurut Tomlinson (2001) dalam Kusuma dan Luthfiah (2020:20) profil belajar murid ini merupakan pendekatan yang disukai murid untuk belajar, yang dipengaruhi oleh gaya berpikir, kecerdasan, budaya, latar belakang, jenis kelamin. Tujuan dari pemetaan kebutuhan belajar murid berdasarkan profil belajar adalah untuk memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar secara natural dan efisien. Namun demikian, sering kita melihat model dan strategi guru dalam melakukan pembelajaran memberikan perlakuan yang sama kepada semua murid. Padahal setiap murid memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Sebagai seorang guru perlu menyadari hal ini agar metode dan pendekatan yang dilakukan dalam proses belajar bisa disesuaikan dengan karakteristi murid dengan cara memvariasikan metode dan pendekatan dalam proses pembelajaran.

Tomlinson (2011) dalam Kusuma dan Luthfiah (2020:38), menjelaskan bahwa ada 7 alasan Pembelajaran berdiferensiasi dapat berhasil, yaitu:

1. Pembelajaran Berdiferensiasi adalah bersifat proaktif.
2. Pembelajaran Berdiferensiasi lebih bersifat kualitatif daripada kuantitatif.
3. Pembelajaran Berdiferensiasi berakar pada penilaian.
4. Pembelajaran Berdiferensiasi menggunakan beberapa pendekatan terhadap konten, proses, dan produk.
5. Pembelajaran berdiferensiasi berpusat pada murid.
6. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan perpaduan dari pembelajaran seluruh kelas, kelompok dan individual.
7. Pembelajaran berdiferensiasi bersifat "organik" dan dinamis.

Dalam pengajaran berdiferensiasi ini, guru menggunakan: (a) beragam cara agar siswa dapat mengeksplorasi isi kurikulum, (b) beragam kegiatan atau proses yang masuk akal

sehingga siswa dapat mengerti dan memiliki informasi dan ide, serta (c) beragam pilihan di mana siswa dapat mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari (Tomlinson, 2001).

Berdasarkan hasil penilaian akhir semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021, nilai pembelajaran biologi materi Sel peserta didik kelas XI MIA 1 yang tuntas hanya 46,7% , yang tidak tuntas juga 53,3%. Untuk lebih rinci, bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian semester 1 tahun 2020/20201

Nomor	Ragam data	Skor/jumlah
1	Banyaknya peserta didik	30 orang
2	Siswa perempuan	17 orang
3	Siswa laki-laki	13 orang
4	Banyaknya yang tuntas	14 orang (46,7%)
5	Banyaknya yang tidak tuntas	16 orang (53,3%)
6	Skor tertinggi	85
7	Skor terendah	25
8	Rata-rata	58,4
	KKM= 72	

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat diuraikan bahwa siswa yang tuntas hanya 14 orang (46,7%), sedangkan yang tidak tuntas masih separuhnya, yaitu 16 orang (53,3%). Tingkat ketuntasan tergolong sangat rendah. Bila dikaji penyebabnya, motivasi belajar peserta didik masih sangat rendah, karena dilihat dari rata-rata nilai yang hanya 58,4. Masih jauh dari KKM yang ditetapkan dengan nilai 72. Rentang nilai antara peserta didik dengan nilai tertinggi 85 dan dengan peserta didik dengan nilai terendah 25, sangat jauh. Hal ini perlu ada upaya untuk meningkatkan nilai peserta didik yang terendah, agar rentang perbedaan data nilai tidak terlalu jauh.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan teman sejawat yang mengajar pelajaran kimia, Bu Sukarni, SP dan Ibu Nurasiyah, SPd guru mata pelajaran fisika, mengungkapkan bahwa bahwa peserta didik masih banyak yang rendah motivasi belajarnya sehingga rendah dalam pemahaman konsepnya. Rendahnya pemahaman konsep ini ditandai dengan rata-rata ketuntasan siswa. Berdasarkan pengamatan, penyebab rendahnya motivasi belajar dan rendahnya pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran disebabkan kurangnya variasi metode guru dalam penyampaian materi, dominannya guru dalam proses pembelajaran. Serta menyamakan perlakuan, menyamakan pendekatan dan metode pengajaran kepada semua murid di kelas, peserta didik, kurang dilibatkan, dan

metode pembelajaran yang kurang tepat dimana siswa memiliki kemampuan, profil/gaya belajar dan minat yang berbeda sehingga menyebabkan mereka bosan dan mengantuk dan berdampak pada rendahnya pemahaman konsep siswa.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perlu ada metode lain dalam proses pembelajaran yang bisa menyesuaikan kebutuhan belajar siswa, yaitu metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan cara guru dapat merancang proses pembelajaran yang aktif dan penilaian yang disesuaikan dengan gaya belajar, minat bakat dan kemampuan murid yang lakukan melalui pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya untuk mengetahui masalah-masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Penelitian bertujuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi guru dan bisa juga dilakukan untuk menerapkan suatu model pembelajaran dalam upaya memperbaiki kualitas pembelajarann. Pelaksanaan PTK ini dilakukan minimal dua siklus yang terdiri dari empat tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Jika peneliti belum mencapai indikator yang diharapkan pada siklus satu dan dua , maka peneliti dapat melanjutkan ke siklus ketiga berdasarkan hasil refleksi dari hasil data dan sintesis digunakan sebagai bahan untuk merancang perencanaan kembali pad jika perbaikan berhasil dilaksanakan.

Berikut ini tahapan penelitian tindakan kelas yang menggunakan pendekatan model pembelajaran berdiferensiasi, yaitu: 1) Kondisi Awal, siswa belum aktif dalam pembelajaran, guru mendominasi dalam penyampaian materi, dan siswa jadi tidak aktif dan menjadi pendengar dimana guru melakukan pembelajaran secara monoton. Dari hasil test yang dilakukan guru tampak pemahaman konsep materi yang rendah yang ditunjukkan dari presentasi ketuntasan siswa dalam pembelajaran masih. Demikian juga penilaian sikap dan psikomotor belum dapat terlihat pada kompetensi yang akan dicapai oleh siswa. 2) Guru mendesain program pembelajaran dengan menerapkan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi, dimana siswa dikelompokkan berdasarkan kemampuan, dan profil belajar. Proses pembelajaran akan di sesuaikan dengan kebutuhan belajar murid dapat membuat siswa termotivasi yang ditunjukkan dari keaktifan dalam proses pembelajaran yang Aktif. Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengekspresikan minat dalam menghasilkan produk pembelajaran. Siswa menjadi senang dan berbahagia dalam membuat produk tersebut sehinggann meningkatkan keaktifan

siswa. Meningkatkan kualitas pembelajaran ini ditunjukkan dari meningkatnya pemahaman konsep siswa pada materi sel. Penelitian yang dilaksanakan dalam siklus tindakan dalam dua kali proses pembelajaran. Pada siklus pertama dan kedua. Jika tidak ada perubahan terhadap hasil dan peningkatan motivasi belajar akan dilanjutkan pada proses siklus tiga. Kemudian jika diperoleh analisis hasil data dan didapatkan peningkatan proses prosentase peningkatan hasil tes maka dapat dikatakan sebagai kondisi akhir. Pelaksanaan penelitian dilakukan di SMA Negeri 2 Sungai Kakap selama 2 bulan yaitu bulan juli dan agustus pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan ini untuk mata Biologi ini menjelaskan struktur, fungsi. Siklus 1 dilaksanakan selama 2 minggu, yaitu minggu ketiga dan keempat bulan Juli dan diakhiri evaluasi prestasi belajar siklus 1 Pada siklus pertama guru bidang studi menerapkan pembelajaran dengan pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi. Menjelaskan struktur, fungsi sel dan indikator yang dipilih (1) Mengidentifikasi komponen kimiawi sel, struktur dan fungsi sel (2) Menjelaskan perbedaan sel hewan dan sel tumbuhan. Pelaksanaan Siklus 2 Siklus 2 dilaksanakan selama 2 minggu juga, yaitu minggu pertama dan kedua bulan Agustus 2021 dan diakhiri dengan evaluasi prestasi belajar siklus 2. Pada siklus kedua, guru bidang studi menerapkan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi. Subjek dan Sasaran Penelitian Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 di SMA Negeri 2 Sungai Kakap semester ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 25 orang. Sasaran penelitian ini adalah pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi pada KD Menjelaskan komponen kimiawi sel, struktur, fungsi dan proses yang terjadi dalam sel sebagai unit terkecil kehidupan.

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengumpulan data dimulai dari observasi kegiatan sebelum melaksanakan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi, mengumpulkan data hasil belajar pada sebelum siklus dan siswa mengerjakan tes akhir belajar di akhir siklus, melaksanakan penelitian efektif di semua pertemuan, dan melaksanakan observasi proses pembelajaran dengan membuat catatan saat pelaksanaan observasi. Teknik Analisis Data Data hasil pengamatan yang telah dilakukan tiap siklus akan dianalisis dengan teknik analisis deskriptif. Dilakukan analisa apakah sudah mencapai indikator yang diharapkan Analisis deskriptif yang diperlakukan yaitu dengan menganalisa hasil belajar. Hasil belajar dianalisis dengan analisis deskriptif komparatif. Analisis deskriptif komparatif yang dilakukan adalah membandingkan nilai atau hasil tes antar siklus. Siklus yang akan dibandingkan adalah siklus pertama dengan siklus kedua Dalam

menganalisa hasil tes antar siklus ini tidak hanya hasil / nilai tes saja tetapi termasuk penilaian sikap siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar Biologi Melalui Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi

Pelaksanaan pembelajaran berdeferensial penulis terapkan pada siswa kelas XI MIA 1. Materi yang dipelajari adalah Struktur dan fungsi sel dimana waktu pelaksanaannya pada semester ganjil. Adapun tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran berdiferensial adalah; Murid dikelompokkan tingkat pemahaman awal murid berdasarkan hasil evaluasi dan analisa sebelumnya, Murid yang mempunyai kemampuan rendah dan tinggi di kelompokkan berdasarkan gaya belajar.

1. Murid mempunyai kemampuan tinggi gaya belajar auditorial menjadi tutor sebaya untuk murid kemampuan rendah tipe auditorial. Berkolaborasi membuat rekaman materi pembelajaran, direkam pakai rekaman suara.
2. Murid mempunyai kemampuan tinggi gaya belajar visual menjadi tutor sebaya untuk murid kemampuan rendah tipe visual. Tugas yang diberikan Untuk kelompok Visual : melakukan literasi dan berkolaborasi membuat *mind mapping*, dan mempresentasikannya dalam kelompok visual
3. Murid mempunyai kemampuan tinggi gaya belajar kinestetik menjadi tutor sebaya untuk murid kemampuan rendah tipe kinestetik, berkolaborasi membuat media belajar sel, dan menggunakan media sel tersebut untuk memahami konsep materi struktur dan fungsi belajar.

Dari hasil pembelajaran berdiferensial yang telah dilakukan oleh guru pada proses pembelajaran,, tampak siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi yang sedang dibahas yaitu siswa yang mempunyai kemampuan lebih memimpin teman-teman sekelompoknya dalam gaya belajar visual dengan menghasilkan produk peta konsep materi dengan melakukan literasi secara mandiri, kemudia berdiskusi untuk bersama-sama membuat peta konsep materi. Keaktifan siswa dimulai dari keaktifan siswa membaca buku dan bahan materi diinternet, mendiskusikan materi dan merangkumnya dalam peta konsep.

Demikian juga peningkatan keaktifan belajar siswa dalam membahas materi yang ditugaskan guru pada kelompok auditorial, siswa yang mempunyai kemampuan tinggi memimpin teman sekelompoknya untuk melakukan literasi, berdiskusi dan membuat

rekaman suara dengan bantuan hand phone android sabagai media belajar efektif untuk gaya belajar aiditorial.

Peningkatan keaktifan terjadi juga pada kelompok kinestetik yang belajar dengan aktif bergerak dengan membuat media belajar sel dan menggunakan media tersebut untuk pembelajaran, siswa menjadi aktif dan termotivasi belajar. Siswa yang belajar sesuai dengan kebutuhannya melalui pembelajaran berdiferensial akan memicu motivasi belajar dan berdanpak pada peningkatan pemahaman konsep belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dinar Westri Andini, (2016), berjudul: “Differentiated Instruction”: Solusi pembelajaran dalam Keberagaman Siswa Di Kelas, menyimpulkan bahwa pendidikan harus mampu mengakomodir semua perbedaan itu, dan harus menyediakan segala siswa perlu juga mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Proses mengajar di kelas masih belum memberikan dukungan terbaik terhadap kebutuhan setiap siswa. Sebagian besar guru masih memiliki pola pikir bahwa semua siswa harus memiliki kemampuan yang sama dan tidak memiliki petunjuk bagaimana menyelidiki kebutuhan siswa. Model ini dapat mengakomodasi keragaman siswa berdasarkan tingkat kesiapan, minat, dan profil belajar yang berbeda.

Dari hasil pembelajaran ini dapat dilihat oleh penulis berdasarkan pengamatan, siswa juga diajarkan bagaimana bekerja sama dalam kelompok sesuai dengan kebutuhan siswa berdasarkan gaya belajar, dan kemampuan siswa. Semua siswa di dalam suatu ruang kelas yang memiliki latar belakang kemampuan beragam bisa belajar dengan efektif. Proses mendiferensiasikan pelajaran dilakukan untuk menjawab kebutuhan, gaya, atau minat belajar dari masing-masing siswa. Selain itu dapat menumbuhkan keterampilan berpikir berkefektifitas, serta siswa dapat bekerjasama dalam menghasilkan produk untuk menjadi media belajar sesuai dengan profil/gayabelajar murid.

Tabel 2
Hasi Observasi Motivasi Belajar siklus 1

No	Nama	Indikator Motivasi			Jumlah
1	Akbar Pengestu	1	1	1	4
2	Amelia Salsabila		1	1	3
3	Andri sapira	1			1
4	Anisa nabila ulfa	1	1	1	3
5	Cahaya lestari	1	1		2
6	Dea seri fadilah	1			1

7	Dina maulidia	1	1	1	1	1	5
8	Fatimah	1	1	1			3
9	Fatmawati			1		1	2
10	Feby sandra		1				1
11	Kariska	1	1			1	3
12	Muhamad ridwan	1				1	2
13	Nabila meilani	1	1		1	1	4
14	Natasa	1	1			1	3
15	Nurhasanah	1	1			1	3
16	Nurvita indah sari			1			1
17	Putri fiyunita lestari	1	1			1	2
18	Rabana	1	1		1		3
19	Rizaldi				1	1	2
20	Sarah Jelita	1	1			1	3
21	Seli Rumiza	1	1		1		3
22	Siti Rahminah	1		1	1	1	4
23	Uray Fery Rizki zuhlura		1		1		2
24	Wiyanda violita	1				1	2
25	Yolanda		1				1
	Jumlah	14	18	9	8	14	63
	Rata-rata	0,56	0,72	0,36	0,32	0,56	50,4
	Presentasi	56	72	36	32	56	50,4

Keterangan presentasi

81-100 = sangat baik

71-80 = baik

61-70 = cukup

51-60 = kurang

Keterangan indikator motivasi sebagai berikut:

1. Minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran.
2. Semangat siswa untuk melakukan tugas- tugas
3. Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas – tugas belajarnya.
4. Reaksi atau respons yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru.
5. Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru

Tabel 3
Hasi Observasi Motivasi Belajar siklus 2

No	Nama	Indikator Motivasi					Jumlah
1	Akbar Pengestu	1	1	1	1	1	5
2	Amelia Salsabila	1	1	1	1	1	5
3	Andri sapira	1	1				2
4	Anisa nabila ulfa	1	1	1		1	4
5	Cahaya lestari	1		1			2
6	Dea seri fadilah	1	1	1	1	1	5
7	Dina maulidia	1	1	1	1	1	5
8	Fatimah	1	1	1		1	4
9	Fatmawati	1	1	1	1	1	5
10	Feby Sandra	1	1	1	1		4
11	Kariska	1	1	1		1	4
12	Muhamad ridwan	1	1	1		1	4
13	Nabila meilani	1	1	1	1	1	5
14	Natasa	1	1	1		1	4
15	Nurhasanah	1	1	1		1	4
16	Nurvita indah sari	1	1	1	1	1	5
17	Putri fiyunita lestari	1	1		1	1	4
18	Rabana	1	1	1	1		4
19	Rizaldi		1		1	1	3
20	Sarah jelita	1	1	1	1	1	5
21	Seli rumiza	1	1	1	1		4
22	Siti rahminah	1	1		1	1	4
23	Uray fery rizki zulhura	1		1	1		3
24	Wiyanda violita	1	1	1	1	1	5
25	Yolanda	1		1	1	1	4
	Jumlah	24	22	21	17	19	103
	Rata-rata	0,96	0,88	0,84	0,68	0,76	0,504
	Presentasi	96	88	84	68	76	82,4

Keterangan presentasi skor:

Skor maksimal 100

81-100 = sangat baik

71-80 = baik

61-70 = cukup

51-60 = kurang

Keterangan indikator motivasi sebagai berikut:

1. Minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran.
2. Semangat siswa untuk melakukan tugas- tugas belajar.
3. Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas – tugas belajarnya.
4. Reaksi atau respons yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru.
5. Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru

Tabel 2.1

**Berikut Ini Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas XI Mia Siklus Pertama
Tahun Pelajaran 2021-2022**

HASIL ULANGAN HARIAN SIKLUS PERTAMA				HASIL ULANGAN HARIAN SIKLUS KEDUA			
No	Nama	U1	Ketuntasan	No	Nama	U2	Ketuntasan
1	Akbar Pangestu	80	T	1	Akbar Pangestu	80	T
2	Amelia Salsabila	50	TT	2	Amelia Salsabila	60	TT
3	Andri Sapira	75	T	3	Andri Sapira	75	T
4	Anisa Nabila Ulfa	75	T	4	Anisa Nabila Ulfa	90	T
5	Cahaya Lestari	80	T	5	Cahaya Lestari	90	T
6	Dea Seri Fadilah	90	T	6	Dea Seri Fadilah	90	T
7	Dina Maulidia	60	TT	7	Dina Maulidia	75	T
8	Fatimah	75	T	8	Fatimah	80	T
9	Fatmawati	75	T	9	Fatmawati	80	T
10	Feby Sandra	70	TT	10	Feby Sandra	80	T
11	Kariska	50	TT	11	Kariska	50	TT
12	Muhamad Ridwan	60	TT	12	Muhamad Ridwan	75	T
13	Nabila Meilani	90	T	13	Nabila Meilani	80	T
14	Natasa	90	T	14	Natasa	90	T
15	Nurhasanah	90	T	15	Nurhasanah	90	T
16	Nurvita Indah Sari	60	TT	16	Nurvita Indah Sari	50	TT
17	Putri Fiyunita L	80	T	17	Putri Fiyunita L	90	T
18	Rabana	90	T	18	Rabana	90	T
19	Rizaldi	10	TT	19	Rizaldi	72	T
20	Sarah Jelita	70	TT	20	Sarah Jelita	85	T
21	Seli Rumiza	60	TT	21	Seli Rumiza	50	TT
22	Siti Rahminah	75	T	22	Siti Rahminah	85	T
23	Uray Fery Rizki	80	T	23	Uray Fery Rizki	95	T

24	Wiyanda Violita	50	TT	24	Wiyanda Violita	100	T
25	Yolanda	75	T	25	Yolanda	100	T
Rata-rata ketuntasan belajar adalah 60 % KKM = 72				Rata-rata ketuntasan belajar adalah 84 %, KKM 72			

Berdasarkan nilai ulangan harian dari 25 siswa seperti pada tabel di atas pada siklus kedua sebanyak 84 % siswa termotivasi belajar dan sebanyak 80,1% ketuntasan siswa (21 siswa). Hal Dengan demikian dapat penulis nyatakan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran berdiferensial berpengaruh baik terhadap peningkatan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa pada materi struktur dan fungsi sel. Sedangkan hasil penguasaan konsep pada siklus pertama 60 % siswa termotivasi belajar dan sebanyak 70,4 % ketuntasan siswa (15 siswa).

SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung membosankan, tidak membuat siswa aktif dan kurang memahami konsep. Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif yang dapat meningkatkan motivasi belajar diperlukan metode pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar. Salah satu model pembelajaran yang efektif adalah model pembelajaran Berdeferensial. Penggunaan metode pembelajaran Berdeferensial ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep materi. Penggunaan model pembelajaran Berdeferensial ini harus dioptimalkan oleh guru, karena dengan pendekatan model ini dapat memenuhi kebutuhan belajar murid berdasarkan kemampuan dan profil/gaya belajar sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa. Selain itu dapat menumbuhkan keterampilan berpikir berkeaktifitas, serta siswa dapat bekerjasama dalam menghasilkan produk untuk menjadi media belajar sesuai dengan profil/gayabelajar murid. Semua siswa di dalam suatu ruang kelas yang memiliki latar belakang kemampuan beragam bisa belajar dengan efektif. Proses mendiferensiasikan pelajaran dilakukan untuk menjawab kebutuhan, gaya, atau minat belajar dari masing-masing siswa

Berdasarkan skor rata-rata motivasi belajar siswa dari 50,4% dengan kategori kurang pada Siklus 1 menjadi 84,4 % dengan kategori sangat tinggi pada Siklus 2. Demikian juga, skor penguasaan konsep dari siswa dari 60 % pada Siklus 1 menjadi 84% pada Siklus 2. Dengan demikian dapat penulis nyatakan bahwa pembelajaran menggunakan pendekatan model pembelajaran berdiferensiasi berpengaruh baik terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman konsep siswa pada materi struktur dan fungsi sel.

Guru harus pandai memilih dan menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu metode yang baik dalam pembelajaran kimia khususnya materi struktur dan fungsi sel adalah model pembelajaran berdiferensiasi dimaksudkan agar siswa menjadi aktif, termotivasi untuk belajar dan dapat mengkomunikasikan materi sehingga siswa dapat memahami konsep dalam materi struktur dan fungsi sel.

DAFTAR PUSTAKA

- Dinar, Westri Andini. 2016, “Differentiated Instruction” Solusi Pembelajaran Dalam Keberagaman Siswa Di Kelas Inklusif, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta.
- Marlina. 2019,.Panduan Pelaksanaan Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Inklusi.
- Marlina .2020. Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Inklusif, CV Afifah Utama, Padang.
- Kusuma dan Luthfiah .2020. Modul 2.1 Memenuhi Kebutuhan Belajar Murid Melalui pembelajaran Berdiferensiasi, Pendidikan Guru Penggerak, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suwartiningsih .2020. Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan di Kelas IXb Semester Genap SMPN 4 Monta Tahun Pelajaran 2020/2021, Jurnal.

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN METODE
PEMBELAJARAN EVERYONE IS A TEACHER HERE MATA PELAJARAN
BIOLOGI**

Vivin Hestari

Program Studi Administrasi Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Kota Pontianak
vivinhestari88@gmail.com

ABSTRAK

Kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran biologi membuat perlu adanya usaha untuk mengadakan perbaikan terutama dalam metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Everyone Is A Teacher Here* (EITH) dimana pada metode ini siswa dijadikan fokus dalam pembelajaran. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui sejauh mana efektifitas metode ini dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar dengan menggunakan EITH. Metode penulisan ini berupa penulisan tindakan kelas dimana dilakukan langsung pada kelas yang akan diberikan tindakan, dan hasil PTK ini akan dijadikan bahan untuk guru mengembangkan diri dalam memberikan pembelajaran pada siswa. Kelas riset yaitu XI Mipa 1 di SMA Negeri 1 Kubu dengan jumlah siswa sebanyak 33 orang. Data yang dikumpulkan berupa komunikasi tidak langsung dan dokumenter. Dan waktu pelaksanaan penulisan 9 – 23 Februari 2017. Hasil penulisan ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa dengan penerapan metode EITH yang semula 71,2% di siklus I, 74,2% di siklus II dan 80,3% di siklus III. Hal ini disebabkan karena perhatian dan pengawasan guru lebih merata dan efektifitas pengelolaan waktu yang baik.

Kata kunci: minat belajar siswa, biologi, metode *Everyone Is A Teacher Here*

ABSTRACT

The lack of student interest in learning biology subjects makes it necessary to make efforts to make improvements, especially in learning methods. One of the learning methods that can be used is Everyone Is A Teacher Here (EITH) where in this method students become the focus of learning. The purpose of this study was to determine the extent of the effectiveness of this method in increasing student interest in learning by using EITH. This research method is in the form of classroom action research which is carried out directly in the class that will be given action, and the results of this CAR will be used as material for teachers to develop themselves in providing learning to students. The research class is XI Mipa 1 at SMA Negeri 1 Kubu with 33 students. The data collected in the form of indirect communication and documentary. And the time of the research was 9 – 23 February 2017. The results of this study showed that there was an increase in student interest in learning with the application of the EITH method which was originally 71.2% in the first cycle, 74.2% in the second cycle and 80.3% in the third cycle. This is because the attention and supervision of teachers is more evenly distributed and the effectiveness of time management is good.

Keywords: learning interest, biology, everyone is a teacher here learning method

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran biologi, salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar adalah minat siswa. Menurut Djaali (2008:121) minat adalah penerimaan akan sebuah hubungan antara seseorang dengan orang diluar dirinya sendiri. Sedangkan menurut Slameto (2010) dalam tulisannya menyatakan bahwa minat berpengaruh besar terhadap belajar jika materi yang diajarkan tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tidak akan belajar dengan baik.

Dari pernyataan tersebut sangat jelas bahwa agar pembelajaran biologi dapat terlaksana secara efektif maka guru perlu memperhatikan minat siswa. Ada beberapa cara yang digunakan dalam mengukur minat siswa. Menurut Super dan Crities (Susilowati, 2010:33) ada beberapa cara mengenal minat yang salah satunya adalah dengan mengobservasi secara langsung atau dengan mengetahui hobi dan aktifitas yang dilakukan. Menurut Sardiman (1990:76) seseorang akan lebih berminat terhadap sebuah obyek jika sesuai dengan keinginan dan kebutuhan orang tersebut.

Pada matapelajaran biologi di kelas XI Mipa 1 SMA Negeri 1 Kubu Raya, sering kali guru menghadapi masalah minat siswa yang rendah dalam pembelajaran. Untuk itu diperlukan sebuah metode yang tepat yang membuat siswa menjadi obyek dari sebuah pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran biologi adalah metode *everyone ia a teacher here* atau yang disingkat EITH, yaitu metode pembelajaran yang berorientasi kepada siswa.

Silberman (2012:185) menyatakan bahwa metode pembelajaran *everyone is teacher here* memungkin siswa menjadi guru bagi siswa yang lain. Begitu juga dengan Hisyam (2008:60) menyatakan bahawa metode *everyone is teacher here* membuat siswa berpartisipasi dalam kelas baik secara individu maupun kelompok. Djamarah (2010:397) juga menyatakan bahwa strategi pembelajaran *everyone is teacher here* memungkinkan siswa menjadi guru bagi kawan-kawannya.

Berdasarkan paparan di atas, maka penulis melaksanakan penulisan tindakan kelas (*action reserch*) untuk mengetahui sejauh mana efektifitas penggunaan metode EITH dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran biologi di kelas XI IPA-1 SMA Negeri 1 Kubu. Menurut Arikunto, S. (2010:2) penulisan tindakan kelas atau *Classroom Action Research (CAR)* merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Senada dengan Mc Niff (1992) yang memandang hakikat PTK yaitu merupakan bentuk penulisan yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan

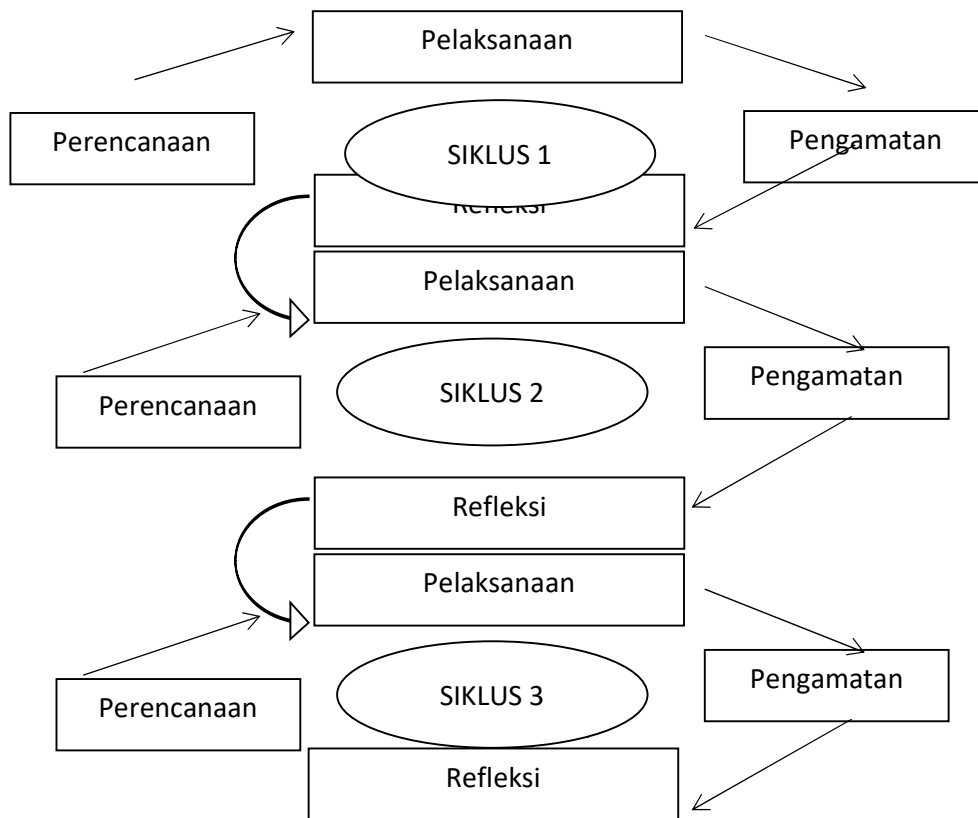
keahlian mengajar, dimana penulisan ini dilakukan oleh guru itu sendiri. Wina Sanjaya (2009) menyatakan secara etimologis, ada tiga istilah yang berhubungan dengan PTK, yakni penulisan, tindakan dan kelas. Penulisan adalah suatu pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis, empiris dan terkontrol. Tindakan dapat diartikan sebagai perlakuan tertentu yang dilakukan oleh penulis yakni guru.. Kelas menunjukkan pada tempat proses pembelajaran berlangsung.

METODE PENULISAN

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode penulisan tindakan kelas (*action reserch*) yang dilaksnakan pada tanggal 9 – 26 Februari 2017 dimana subjek penulisan pada penulisan ini adalah siswa kelas XI IPA-1 di SMA Negeri 1 Kubu Kab. Raya sejumlah 39 orang siswa. Menurut Arikunto (2013:17) sebuah PTK memiliki prosedur penulisan dilakukan minimal dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Alur penulisan tindakan kelas pada penulisan ini menggunakan tiga siklus sebagai berikut:.

Bagan 1. Alur Penulisan Tindakan Kelas



Adapun tahapan pelaksanaan penulisan tindakan kelas ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahapan ini penulis melakukan kegiatan perencanaan dalam bentuk tulisan. Arikunto (2010:17) mengemukakan bahwa perencanaan adalah langkah yang dilakukan guru untuk mengawali tindakan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah :

a. Membuat skenario pembelajaran (RPP)

Skenario pembelajaran atau RPP merupakan hal yang paling penting dalam sebuah PTK. Dimana baik tidaknya sebuah penulisan sangat ditentukan oleh skenario pembelajaran yang dirumuskan. Skenario pembelajaran pada penulisan ini memuat langkah-langkah pada metode pembelajaran *everyone is teacher here* sebagai berikut:

1) Persiapan

- a) Siswa mempersiapkan perlengkapan yang digunakan dalam belajar
- b) Siswa mempersiapkan kertas yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran
- c) Siswa memeriksa kesiapan belajar
- d) Siswa mendengarkan absen kehadiran
- e) Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran

2) Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan metode EITH menurut Silberman (2012) sebagai berikut:

- a) Bagikan kartu indeks kepada setiap siswa. Arahkan siswa untuk menulis sebuah pertanyaan tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari
- b) Kumpulkan kartu, acak dan bagikan masing-masing siswa satu kartu. Minta siswa membaca dalam hati pertanyaan yang ada dalam kartu dan pikirkan jawaban pertanyaan tersebut.
- c) Panggil sukarelawan yang akan membaca keras kartu yang mereka dapat dan memberi respon terhadap pertanyaan di kartu tersebut.
- d) Setelah diberikan respon, mintalah siswa yang lain untuk menambahkan jawaban yang disampaikan sukarelawan.
- e) Lanjutkan selama masih ada sukarelawan yang bersedia

3) Evaluasi

- a) Siswa diberikan penghargaan bagi yang berhasil
- b) Siswa diberikan informasi dari guru tentang materi selanjutnya
- c) Menutup pelajaran

b. Membuat Lembar Observasi

Observasi merupakan kegiatan pemusatan perhatian dengan menggunakan seluruh indera terhadap sebuah obyek tertentu. Untuk itu dibuatlah lembar observasi yang berfungsi untuk menghindari hasil penulisan yang bias. Tujuan pembuatan lembar ini adalah untuk mengukur sejauh mana keberhasilan penulis dalam menerapkan metode EITH dalam pembelajaran biologi yang nantiya akan ditemukan kekurangan dan kelebihan dari pelaksanaan penulisan.

c. Membuat Alat Evaluasi

Alat evaluasi digunakan untuk mengukur sejauh mana keberhasilan tindakan pada setiap pertemuan pembelajaran. Alat evaluasi dibuat haruslah dapat mengukur dengan tujuan pengukuran sehingga perlu diadakan uji coba di luar subyek penulisan. Dalam penulisan ini alat evaluasi berupa kuisisioner angket dengan jumlah 20 pertanyaan menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala Likert, variabel yang akan di ukur dijabarkan menjadi indikator variabel yang dijadikan titik tolak untuk menyusun item-item instrumen berupa pertanyaan atau pernyataan (Sugiyono, 2019:167).

Jawaban setiap item instrumen mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif yang dapat berupa kata-kata dimana kata-kata tersebut selanjutnya dibuat skor seperti contoh tabel berikut:

Tabel 1. Jawaban Dan Skor Pada Skala Likert

No	Jawaban	Skor
1	SS = Sangat Setuju	5
2	ST = Setuju	4
3	RG = Ragu-ragu	3
4	TS = Tidak Setuju	2
5	STS = Sangat Tidak setuju	1

Dalam penulisan ini hanya digunakan skala dan skor masing-masing SS (4), ST (3), TS(2) dan STS (1) dimana dari skala jawaban tersebut terbagi atas penilaian positif yaitu SS dan ST sedangkan penilaian negatif yaitu TS dan STS.

Untuk menganalisis data, perlu dibuat rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden dengan menentukan total skor selanjutnya dibuat prosentase indikator sebagai berikut:

$$\text{Prosentase indikator} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh dari penulisan}}{\text{Jumlah skor ideal (kriterium) untuk seluruh item}} \times 100\%$$

2. Pelaksanaan

Tahap ini merupakan pelaksanaan dari skenario pembelajaran (RPP). Menurut Arikunto (2010:18) terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan pada tahapan ini yaitu a) sudah sesuaikah antara pelaksanaan dan perencanaan, b) apakah proses tindakan terhadap siswa berjalan lancar, c) bagaimana situasi pada saat proses tindakan berlangsung, d) apakah siswa melaksanakan proses dengan penuh semangat, dan e) bagaimana hasil secara keseluruhan dari tindakan ini.

3. Pengamatan

Menurut Arikunto (2010:18) pengamatan merupakan proses mencermati pelaksanaan sebuah tindakan. Pada bagian ini digunakan lembar observasi yang telah dibuat pada tahapan perencanaan. Adapun siapa saja yang boleh menjadi pengamat masih menurut Arikunto (2010:19) terdiri dari orang lain dan guru yang melaksanakan penulisan. Dalam hal ini yang melakukan observasi adalah guru yang melaksanakan penulisan namun dibantu teman sejawat untuk menghindari subyektifitas.

4. Refleksi

Refleksi merupakan langkah terakhir dari sebuah siklus yang merupakan usaha mengingat kembali kegiatan yang telah dilaksanakan baik oleh guru maupun siswa (Arikunto, 2010:19). Pada tahapan ini hasil dari observasi selanjutnya dilakukan evaluasi dan analisis. Karena refleksi merupakan kegiatan koreksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan sehingga perannya sangat penting untuk menemukan kelemahan yang terjadi yang pada siklus berikutnya diperbaiki dan disempurnakan lagi.

Dalam penulisan ada dua indikator untuk menentukan apakah pelaksanaan penulisan pembelajaran biologi menggunakan metode EITH ini berhasil atau tidak

yaitu berdasarkan penilaian positif siswa melalui kuisioner siswa dan terlaksananya semua langkah pembelajaran berdasarkan hasil penilaian lembar observasi. Jika minimal 80% siswa memberikan penilaian positif terhadap pembelajaran dan lembar observasi menunjukkan semua langkah telah terlaksana dengan baik dan semestinya maka penulisan tindakan kelas ini dianggap berhasil dan dapat direkomendasikan sebagai metode yang digunakan dalam pembelajaran biologi. Namun jika kedua indikator ini tidak terpenuhi maka akan menjadi catatan bagi penulis untuk memperbaiki kekurangan yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penulisan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran biologi menggunakan metode EITH berdasarkan penilaian positif dapat di tunjukkan dalam tabel sebagai berikut:

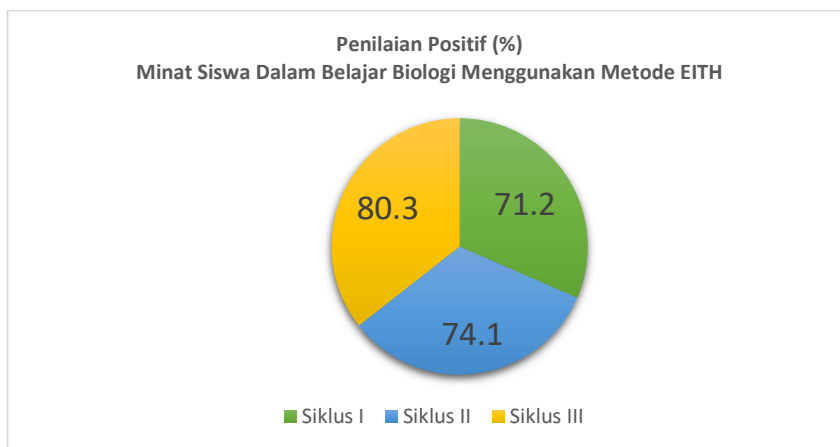
Tabel 2. Angket Minat Belajar Siswa

No	Aspek Pengamatan	Penilaian Positif (%)		
		Siklus I	Siklus II	Siklus I
1	Siswa lebih suka dalam mempelajari mata pelajaran biologi menggunakan metode pembelajaran EITH	72,7	77,3	80,3
2	Siswa berminat dalam kegiatan pembelajaran di kelas	73,5	78,8	84,1
3	Siswa melaksanakan metode pembelajaran EITH dengan tujuan melatih siswa secara aktif dalam kelompok	70,5	75,8	73,5
4	Siswa mempersiapkan segala keperluan kegiatan pembelajaran	79,5	77,3	79,5
5	Ketika guru menyampaikan materi siswa aktif menyimak	68,2	75,8	81,1
6	Siswa mencatat materi yang disampaikan guru	59,8	78,8	81,1
7	Siswa membuat ringkasan setelah sebelumnya mencatat terlebih dahulu	60,6	72,7	76,5
8	Siswa memahami apa yang sudah dijelaskan didepan kelas	77,3	69,7	77,3
9	Siswa mengelola waktu dengan baik dalam mengerjakan tugas yang guru berikan	79,5	66,7	81,8
10	Siswa bersungguh-sungguh dalam melaksanakan tugas-tugas yang diberikan guru	59,8	69,7	84,1
11	Proses pembelajaran dilaksanakan dengan aktif oleh siswa terutama dalam bertanya	79,5	75,0	85,6
12	Siswa ikut menjawab ketika ada teman yang bertanya ketika guru memberikan kesempatan untuk menjawab	81,1	75,0	84,1
13	Siswa mampu belajar di kelas dengan sebaik-baiknya	59,8	74,2	81,8

No	Aspek Pengamatan	Penilaian Positif (%)		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
		14	Siswa tidak ribut didalam kegiatan pembelajaran di kelas	79,5
15	Siswa memberikan perhatian tinggi ketika sedang belajar di kelas	77,3	72,0	77,3
16	Siswa membahas tugas yang diberikan oleh guru secara berkelompok	68,2	75,0	81,1
17	Siswa menyimak dengan baik ketika sedang belajar	59,8	79,5	81,1
18	Siswa mampu menganalisis materi yang sudah diajarkan oleh guru	60,6	72,0	76,5
19	Siswa dapat bertanya kembali jika tidak mengerti mengenai tugas yang sudah diberikan	77,3	74,2	77,3
20	Siswa dengan penuh tanggung jawab menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru	79,5	67,4	81,8
	Rata-rata	71,2	74,1	80,3

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat diuraikan bahwa terdapat peningkatan minat siswa dalam pembelajaran biologi menggunakan metode EITH dimulai dari siklus I 71,2%, selanjutnya meningkat meskipun sedikit di siklus II sebesar 74,1% dan pada siklus III mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu 80,3%.

Adapun grafik yang menggambarkan peningkatan minat siswa dalam belajar biologi menggunakan metode EITH dapat digambarkan sebagai berikut :



Grafik 1. Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Biologi Menggunakan Metode EITH

Sedangkan untuk menilai sejauh mana efektifitas pelaksanaan pembelajaran biologi menggunakan metode pembelajaran EITH dapat digambarkan pada tabel observasi berikut:

Tabel 3. Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Menggunakan Metode EITH

No	Aspek Pengamatan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
A	Persiapan			
	1. Siswa mempersiapkan perlengkapan yang digunakan dalam belajar	Ya	Ya	Ya
	2. Siswa mempersiapkan kertas yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran	Tidak	Tidak	Ya
	3. Siswa memeriksa kesiapan belajar	Ya	Ya	Ya
	4. Siswa mendengarkan absen kehadiran	Ya	Ya	Ya
	5. Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran	Ya	Ya	Ya
B	Pelaksanaan	Ya	Ya	Ya
	1. Bagikan kartu indeks kepada setiap siswa. Arahkan siswa untuk menulis sebuah pertanyaan tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari	Ya	Ya	Ya
	2. Kumpulkan kartu, acak dan bagikan masing-masing siswa satu kartu. Minta siswa membaca dalam hati pertanyaan yang ada dalam kartu dan pikirkan jawaban pertanyaan tersebut.	Ya	Ya	Ya
	3. Panggil sukarelawan yang akan membaca keras kartu yang mereka dapat dan memberi respon terhadap pertanyaan di kartu tersebut.	Tidak	Ya	Ya
	4. Setelah diberikan respon, mintalah siswa yang lain untuk menambahkan jawaban yang disampaikan sukarelawan.	Ya	Ya	Ya
	5. Lanjutkan selama masih ada sukarelawan yang bersedia	Tidak	Ya	Ya
C	Evaluasi	Ya	Ya	Ya
	1. Siswa diberikan penghargaan bagi yang berhasil	Ya	Ya	Ya
	2. Siswa diberikan informasi dari guru tentang materi selanjutnya	Tidak	Tidak	Ya
	3. Menutup pelajaran	Ya	Ya	Ya

Dari tabel 3 dapat terlihat bahwa selama pelaksanaan pembelajaran biologi menggunakan metode EITH mulai dari siklus I hingga siklus III, terdapat beberapa langkah belum terlaksana sesuai dengan tahapan yang sudah direncanakan. Siswa tidak mempersiapkan kertas yang digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran pada siklus I dan II.

Untuk tahapan panggil sukarelawan yang akan membaca keras kartu yang mereka dapat dan memberi respon terhadap pertanyaan di kartu tersebut., pada siklus I tidak ada siswa yang dengan sukarela tampil di depan kelas. Akibatnya guru yang menunjuk siswa untuk tampil di depan kelas dan hal ini jugadilakukan guru pada langkah lanjutan selama masih ada sukarelawan yang bersedia.

Pada tahapan evaluasi, di siklus I dan II, siswa tidak diberikan informasi dari guru tentang materi selanjutnya. Hal ini selanjutnya tidak terjadi lagi pada siklus III.

Dari hasil data yang diperoleh dapat di uraikan bahwa terjadi hubungan yang erat antara minat belajar siswa dalam pembelajaran biologi dengan menggunakan metode EITH terhadap terlaksananya semua tahapan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang sudah direncanakan dengan metode EITH. Hal ini menunjukkan bahwa jika metode EITH dilaksanakan sesuai perencanaan dengan tertib dan teratatur ternyata akan mempengaruhi minat siswa.

Hal ini dapat dilihat pada siklus I dimana terdapat beberapa langkah yang tidak terlaksana dengan baik. Antara lain kesiapan media yang diperlukan tidak terpenuhi membuat suasana kelas menjadi tidak efektif. Menurut Abdullah,R (2013:48) dalam bukunya Inovasi Pembelajaran menyebutkan bahwa efektifitas proses pembelajaran dan pengajaran jika didukung sarana dan prasarana yang memadai. Selain itu masih minimnya siswa yang aktif juga menjadi kelemahan di siklus I. Dari hasil observasi, penulis menemukan banyak siswa yang merasa malu dan tidak percaya diri jika harus tampil dan berbicara di depan kelas. Pada tahapan evaluasi juga siswa tidak diberikan informasi sebelumnya tentang materi dan metode yang disampaikan pada saat itu. Hal ini membuat siswa tidak siap dalam belajar.

Pada siklus II sudah terjadi peningkatan baik dalam minat belajar siswa dan terlaksananya pembelajaran sesuai tahapan perencanaan. Pada siklus ini siswa sudah mulai berani dan percaya diri, hal ini terlihat dari lembar observasi yang menunjukkan bahwa siswa dengan sukarela secara bergiliran maju ke depan kelas untuk melakukan tahapan-tahapan pembelajaran. Namun masih terdapat kekurangan pada saat persiapan kertas sebagai media dan masih terlewatkannya informasi tentang materi dan metode yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya.

Siklus III telah menunjukkan penilaian positif siswa tentang minat belajar siswa pada matapelajaran biologi menggunakan metode EITH telah mencapai nilai yang memuaskan yaitu 80,3% dan terpenuhinya semua langkah-langkah yang terdapat dalam perencanaan pembelajaran yang sudah dibuat. Meskipun masih terdapat 19,7% siswa yang memiliki

minat dengan penilaian namun berdasarkan hasil observasi hal tersebut disebabkan siswa masih belum terbiasa dengan model pembelajaran EITH.

Secara keseluruhan, proses pembelajaran biologi di kelas XI Mipa 1 SMA Negeri 1 Kubu menggunakan metode EITH telah dianggap berhasil dan dapat direkomendasikan untuk dapat dipergunakan pada matapelajaran biologi. Hal ini berdasarkan terpenuhinya indikator keberhasilan penulisan yaitu 80,3% siswa menilai positif terhadap penggunaan metode EITH dalam pembelajaran, artinya sebagian besar siswa merasa berminat dalam pembelajaran.

Indikator selanjutnya adalah terpenuhinya semua langkah-langkah yang terdapat dalam perencanaan pembelajaran yang sudah dibuat. Artinya proses pembelajaran terarah dan berjalan efektif sehingga mempengaruhi motivasi guru dan siswa dalam belajar. Hal ini juga disebabkan karena perhatian dan pengawasan guru lebih merata dan efektifitas pengelolaan waktu yang baik

Hal ini sependapat dengan beberapa penulisan yang serupa tentang penggunaan metode EITH dalam pembelaran. Seperti penulisan yang dilakukan oleh Retno Yulia Sari (2011) di kelas X SMAN 6 Pekanbaru dengan hasil penulisan metode EITH dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang semula 57,5% menjadi 65,7%. Penulisan lainnya yang dilakukan Suparman (2012) pada siswa kelas X Perindustrian Yogyakarta dimana dari hasil penulisannya terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode EITH yang semula 64,5 menjadi rata-rata 74,5 dan hasil belajar siswa yang semula 15,5% siswa yang tuntas menjadi 85,7%.

Penulisan lain serupa yaitu Aditya Nuswantara (2016) yang dilakukan pada siswa kelas X program keahlian TKJ di SMK N 1 Bawang banjarnegara, dimana hasil penulisannya menunjukkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode EITH sangat aktif yang ditunjukkan pada t_{hitung} sebesar 29,034 dan t_{tabel} pada df 65 sebesar 2,000 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 5%.

Penulisan selanjutnya oleh Nurhadifah Amaliyah dkk (2020), yang dilakukan pada siswa kelas Vb SD Impres Perumas Antang Kecamatan Manggala dengan hasil penulisan terdapat peningkatan minat siswa yang pada siklus I sebesar 59,37% dengan kategori sikap berminat menjadi 75% dengan kategori sikap sangat berminat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari uraian di atas dapat dibuat sebuah kesimpulan yaitu pelaksanaan pembelajaran biologi di kelas XI Mipa 1 SMA Negeri 1 Kubu dengan menggunakan metode pembelajaran *everyone is teacher here* (EITH) dapat meningkatkan minat belajar siswa yang semula memiliki penilaian positif 71,2% pada siklus I meningkat pada siklus II menjadi 74,1% dan pada siklus II menjadi 80,3%.

Saran

Agar pelaksanaan tindakan kelas berjalan dengan lancar, diperlukan kesiapan dari guru sebagai penulis dan siswa sebagai subyek penulisan baik berupa media maupun kesiapan psikologis siswa terutama ketika menghadapi situasi belajar yang berbeda dari biasanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah, N. (2020). *Meningkatkan Minat Belajar IPA Dengan Penerapan Strategi Everyone Is A Teacher Here Di Sekolah Dasar*. Journal.Ildikti9. Vol2. No.2. <https://doi.org/10.37541/cer.v2i2.534>
- Arikunto,S. (2010). *Prosedur Penulisan Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto,S. (2013). *Prosedur Penulisan Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah (2010). *Guru & Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara
- Hisyam (2013). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- McNiff, Jean. (1992). *Action Research : Principle and Practice*. London. MacMillan Education Ltd.
- Nuswantara, A. (2016). *Penerapan model Everyone Is a Teacher Here untuk mengetahui Partisipasi siswa pada pembelajaran jaringan dasar siswa kelas X program keahlian TKJ di SMK Negeri I Bawang Banjarnegara*. Skripsi. Diunduh di <http://repository.uin-suska.ac.id/1361/>
- Sadirman, A. (1990). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Silberman. (2012). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung : Nuansa
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-Faktor Yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Suparman. (2012). *Penerapan model pembelajaran aktif everyone is a teacher here (ETH) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kompetensi dasar sistem pengisian kelas x perindustrian Yogyakarta 2011/2012*. Skripsi. Diiperoleh dari <http://eprints.uny.ac.id/20201/1/SKRIPSI%20SUPARMAN%2009504247008.pdf>
- Suprijono, A (2011). *Cooperative Learning*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono (2019). *Metode Penulisan Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penulisan Pendidikan)*. Bandung. AlfaBeta..
- Susilowati. (2010). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Pada Siswa VIII C SMPN 1 Kecamatan Mlarak Ponorogo TP. 2010/2011*. Skripsi. Diperoleh dari https://scholar.google.co.id/scholar?q=susilowati,+2010:33+minat&hl=id&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart
- Wina Sanjaya, (2009) *Penulisan Tindakan Kelas*, Jakarta. Kencana Prenada Media Group
- Yuniasari, R. (2011). *Penerapan Strategi pembelajaran aktif tipe everyone is a teacher here untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan ikatan kimia di kelas X SMAN 6 Pekanbaru*. Skripsi. Diperoleh dari http://repository.uin-suska.ac.id/1361/1/2011_2011453.pdf

**UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU DALAM MELENGKAPI
DOKUMEN KERJA SEKOLAH MELALUI PENDEKATAN MGMP SEKOLAH
PADA SMPN 2 PULAU MAYA KABUPATEN KAYONG UTARA**

Matngali

Universitas Tanjungpura Pontianak, Indonesia
matngali1975@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana motivasi ,kinerja dan sikap guru dalam mengikuti pendampingan melengkapi dokumen kerja sekolah dengan pendekatan MGMP sekolah memberikan layanan yang maksimal serta bagaimana guru mengelola administrasi pembelajaran yang dilakukan di SMPN 2 Pulau Maya Kabupaten Kayong Utara. Rancangan atau jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan sekolah yang melibatkan guru dengan jumlah partisipan sebanyak 18 orang. Teknik komunikasi langsung dan tidak langsung telah digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan observasi, angket, dan catatan hasil refleksi dari siklus I dan II sebagai alat dalam pengumpulan data. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah bahwa siklus I dan II motivasi ,kolaborasi kerja sama dan sikap guru selama mengikuti pendampingan dalam melengkapi dokumen kerja dengan pendekatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran sekolah yang diamati pada aspek motivasi, praktek kerja sama dan sikap guru menunjukkan peningkatan dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Hal ini ditunjukkan pada siklus II sebesar 25 atau 15,42 %),dari siklus 1 sebesar 93 atau 57,41 % menjadi sebesar 118 atau 72,83 % . Tingkat keberhasilan tersebut pada kategori tinggi .

Kata kunci: Guru, Musyawarah Guru Mata Pelajaran , Penelitian Tindakan Sekolah

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the extent to which the motivation, performance and attitudes of teachers in participating in mentoring complete school work documents with the school MGMP approach to provide maximum service and how teachers manage learning administration carried out at SMPN 2 Pulau Maya, North Kayong Regency. The design or type of this research is a school action research involving teachers with 18 participants. Direct and indirect communication techniques have been used in this study by using observations, questionnaires, and notes on reflection results from cycles I and II as tools in data collection. The results obtained from this study are that the first and second cycles of motivation, collaborative collaboration and teacher attitudes during mentoring in completing work documents with the School Subject Teacher Deliberation approach were observed in the motivational aspect, the practice of cooperation showed an increase from the initial conditions, the cycle I, and cycle II. This is shown in the second cycle of 25 or 15.42 % , from the first cycle of 93 or 57.41 % to 118 or 72.83 % . The success rate is in the high category.

Keywords: Teacher, Subject Teacher Conference, School Action

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia merupakan tanggung jawab seluruh komponen bangsa Indonesia. Satuan pendidikan sebagai lembaga yang bertugas memberikan layanan Pendidikan untuk mengantarkan peserta didik menjadi manusia yang berkualitas. Masyarakat berkewajiban terlibat dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa tidak hanya dari segi materi dan moril, lebih dari itu masyarakat harus mampu memberikan partisipasi yang signifikan dalam layanan pendidikan yang lebih bermutu.

Undang-undang no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam bermasyarakat berbangsa dan bernegara. Hal ini tidak dapat dipisahkan dari proses guru mempersiapkan administrasi pembelajaran untuk mendukung pembelajaran di kelas agar pembelajaran dapat tercapai dan siswa tuntas belajar yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, penilaian dan laporan .

Rendahnya kualitas pendidikan akan berbanding lurus dengan seberapa lulusan memiliki kemampuan yang sesuai kebutuhan sehingga memberikan kontribusi yang tinggi bagi pembangunan bangsa. Fakta dilapangan menunjukkan rendahnya pendidikan kita dibandingkan negara lain. Salah satu penyebabnya karena rendahnya manajemen administrasi dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Administrasi yang baik tentunya berdampak pada layanan Pendidikan yang baik pula . Administrasi pendidikan dalam konteks yang lebih luas di katakan oleh Oteng Sutisna (2004) bahwa administrasi pendidikan akan hadir dalam tiga bidang perhatian dan kepentingan Pertama setting administrasi pendidikan, kedua bidang garapan administrasi pendidikan dan, ketiga subtansi administrasi pendidikan.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Metode Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Sekolah (School Action Research) dengan peneliti sebagai pelaku tindakan. Penelitian Tindakan Sekolah adalah penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki mutu layanan di sekolah baik dalam manajemen akademik guru dan manajerial kepala sekolah **Subyek Penelitian**

Subyek penelitian adalah “ batasan penelitian dimana peneliti bisa menentukannya dengan benda ,hal atau orang untuk melekatnya sebagai variable penelitian” (Arikunto,2016

).Menentukan dan mempola subyek penelitian sejak awal sangat penting karena untuk memastikan siapa yang akan memberikan data kepada peneliti dan sebagai sumber data atau informasi.

Jadi subyek penelitian ini adalah semua guru yang ada di SMP Negeri 2 Pulau Maya dengan rincian Guru laki laki berjumlah 9 orang dan guru perempuan berjumlah 9 orang

Pengumpulan Data

Alat pengumpul data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik observasi, angket, dan catatan hasil refleksi. Peneliti mengobservasi selama kegiatan berlangsung dengan mencatat temuan- temuan selama kegiatan pendampingan terhadap guru . Selanjutnya dalam kegiatan berlangsung di sebar angket kepada guru dan di akhir kegiatan guru diberikan refleksi . Angket dalam penelitian yang memuat pertanyaan terstruktur serta alternatif jawaban yang terbagi menjadi dua jenis yaitu soal pre tes dan soal pos tes yang berisi pertanyaan yang meminta responden untuk memilih kalimat atau deskripsi yang paling dekat dengan pendapat, perasaan, penilaian atau posisi mereka.

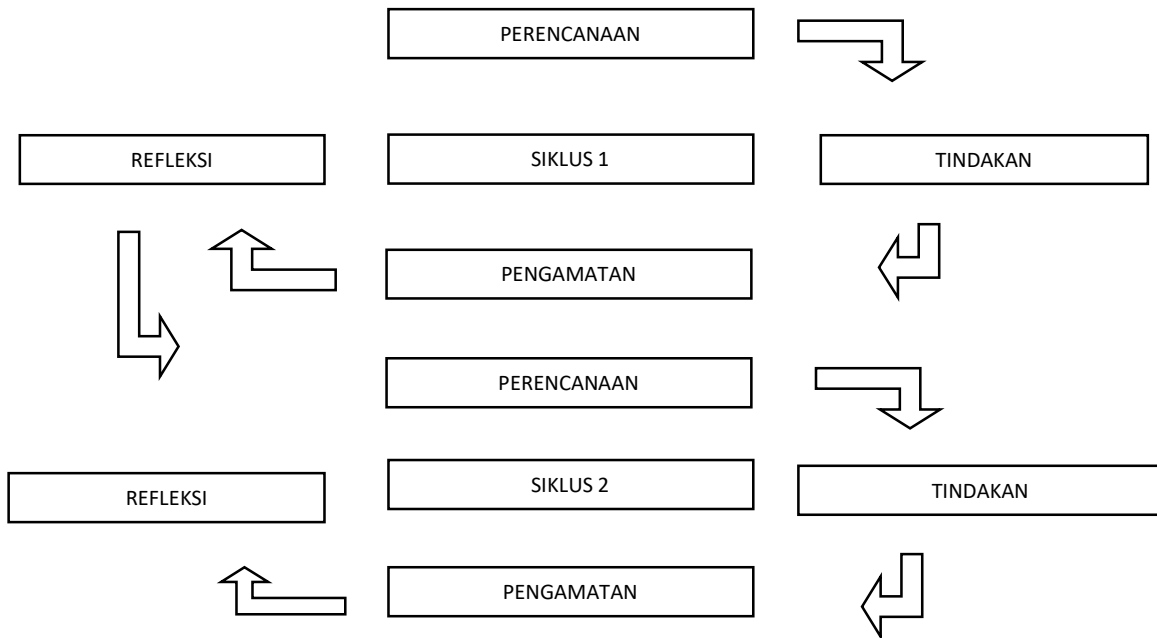
Selanjutnya alat pengumpul data terakhir adalah catatan hasil refleksi yaitu catatan yang diperoleh dari hasil refleksi melalui kegiatan diskusi antara peneliti dan mitra peneliti. Dari hasil refleksi dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang tindakan selanjutnya dan menjadi sumber data membuat kesimpulan penelitian

Analisis Data

Analisis data dalam PTS ini dilakukan sejak awal, artinya analisis data dilakukan tahap demi tahap atau siklus demi siklus. Ini berarti model ideal dari pengumpulan data dan analisis adalah yang secara bergantian yang berlangsung dari awal kegiatan sampai dengan diakhir kegiatan. Berikut adalah uraian dari analisis data:

1. Hasil yang dicapai dengan menganalisis motivasi guru dalam pemenuhan dokumen mengajar sesuai beban mengajar sekolah kemudian dikategorikan dalam klasifikasi: tinggi, sedang dan rendah
2. Kolaborasi guru dalam kerjasam dan sikap dalam pendampingan dengan pendekatan MGMP sekolah yang dikategorikan tinggi, sedang dan rendah.
3. Analisis tingkat keberhasilan pendekatan MGMP sekolah tersebut kemudian dapat diklasifikasikan tinggi, sedang dan rendah.

Tabel 1. Tahap Prosedur



Tabel 2. Personalia Penelitian

No	Nama	Tugas	Jam Kerja Perminggu
1.	MATNGALI S.Pd	Pengawas dan Pelaku PTS	5 jam
2.	MUHAMMAD HAMIDI S.Pd	Kolaborator peneliti	2 jam

Tabel 3. Rencana Kerja PTS

No	Jenis Kegiatan	Bulan Ke					
		1	2	3	4	5	6
1	Penyusunan Proposal	√	√				
2	Pelaksanaan siklus 1			√			
3	Pelaksanaan siklus 2				√		
4	Tabulasi dan analisis data			√	√	√	
5	Penyusunan laporan PTS					√	
6	Seminar hasil PTS					√	
7	Perbaikan hasil PTS						√
8	Penjilidan						√

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian makalah ini merupakan "Hasil Penelitian Lapangan" yang dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, metode yang digunakan adalah

Penelitian Tindakan Sekolah (School Action Research) di Sekolah dan peneliti sebagai pelaku tindakan.

Penelitian Tindakan Sekolah adalah Proses penelitian yang dilakukan pengawas sekolah secara sistematis dan terencana melalui tindakan bagi perbaikan dan peningkatan profesionalisme dan kinerja kepala sekolah, guru dan personil sekolah lainnya sehingga akan diperoleh peningkatan kualitas pendidikan. Hasil penelitian tindakan sekolah ini berupa hasil observasi, menyebar angket dan sejenisnya di sekolah yang dilakukan dengan tujuan meningkatkan dan memperbaiki kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran dan hal-hal yang terjadi di sekolah. Mulyasa (2009: 11) menjelaskan yang dimaksud dengan penelitian tindakan adalah suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok sekolah dengan memberikan sebuah tindakan (treatment) yang sengaja dimunculkan. Selanjutnya peneliti akan menguraikan hasil penelitian ini dalam dua siklus sebagai berikut:

Siklus I

a. Perencanaan

- 1) Tim peneliti melakukan analisis terhadap dokumen kerja guru .
- 2) Membuat format dokumen kerja guru di sekolah .
- 3) Menentukan indikator keberhasilan kinerja guru
- 4) Menyiapkan lembar pengamatan, lembar evaluasi dan daftar nama serta absensi sekolah
- 5) Menyiapkan sumber dan media pendukung dalam kegiatan .

b. Pelaksanaan Penelitian

Peneliti menerapkan tindakan mengacu pada skenario model pembinaan. Prosedur atau langkah-langkah Musyawarah Guru Mata Pelajaran di sekolah sebagai berikut:

- 1) Memilih materi sesuai tujuan penelitian .
- 2) Menyampaikan dokumen kerja guru dan menjelaskan point – point sesuai tema penelitian .
- 3) Melanjutkan proses itu selama masih ada waktunya memungkinkan hingga waktu yang ditentukan habis.

Pada awal pelaksanaan tindakan siklus 1 belum sesuai dengan rencana dan terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan kegiatan diantaranya kurang fokusnya guru dalam menerima materi dan beberapa guru belum hadir dalam mengikuti kegiatan.pelaksanaan siklus 1 suasana sekolah sedikit kurang mendukung disebabkan:

- 1) Kehadiran peneliti di sekolah menyebabkan beberapa kegiatan ritinitas guru tidak berjalan seoerti biasa.

- 2) Guru agak tegang kemungkinan berasumsi bahwa mereka akan di supervisi.
- 3) Beberapa guru pasip belum ada keinginan untuk bertanya .

Untuk mengatasi hal ini maka peneliti melakukan upaya sebagai berikut:

- 1) Peneliti memotivasi dengan memberikan pengertian dan pengarahan baik kepada kepala sekolah dan guru untuk tetap menjalankan tugas seperti biasa . Karena guru berkumpul diruang guru maka meminta untuk memberikan tugas tugas belajar siswa di kelas sampai kegiatan selesai.
- 2) Peneliti mendampingi guru selama dalam kegiatan .

c. Pengamatan (observasi)

Pengamatan yang dilakukan terhadap: (a) Situasi kegiatan pembinaan, (b) Motivasi guru dalam melengkapi dokumen kerja, dan (c) Kemampuan guru dalam berkolaborasi kerjasama dengan guru lainnya.

1) Situasi Kegiatan berlangsung.

Hasil pengamatan menunjukkan kondisi berjalan lancar.

2) Motivasi Guru

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dalam siklus 1 kegiatan pelaksanaan ini diperoleh data bahwa motivasi guru dalam melengkapi dokumen kerja dengan pendekatan MGMP sekolah sebesar 50 %.

3) Aktivitas Guru

Hasil Pengamatan terhadap aktivitas guru dalam berkolaborasi ,kerjasama dan lainnya dengan pembinaan menggunakan pendekatan MGMP sekolah pada siklus I masih rendah dengan prosentase 55,55 % pada aspek praktek dan 66,66 % pada aspek sikap . Ini dapat disimpulkan masih kategori rendah

4) Ketuntasan Siklus I

Penguasaan guru terhadap materi setelah dilakukan pembinaan dengan pendekatan MGMP sekolah ini diperoleh nilai sebesar 57,41 % kategori masih rendah

Dari siklus pertama ini selanjutnya dilakukan refleksi dan diperoleh kesimpulan bahwa Motivasi guru dalam melengkapi dokumen kerja sekolah setelah diberikan pembinaan dengan pendekatan MGMP sekolah masih kategori rendah sementara performan guru dalam praktek juga masih rendah namun sikap guru terhadap kegiatan pendampingan dalam melengkapi dokumen kerja dengan pendekatan MGMP sekolah cukup .selengkapny dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Kemampuan Sekolah Memahami KKM Pada Siklus I

No	Nama Guru	Motivasi	Performan		Jumlah Skor	Nilai
			Praktik	Sikap		
1	P1	1	1	2	4	40
2	P2	1	2	2	5	50
3	P3	1	1	2	4	40
4	P4	2	2	2	6	60
5	P5	2	2	2	6	60
6	P6	1	1	2	4	40
7	P7	1	2	2	5	50
8	P8	1	1	2	4	40
9	P9	2	2	2	6	60
10	P10	2	2	2	6	60
11	P11	2	2	2	6	60
12	P12	2	2	2	6	60
13	P13	1	1	2	4	40
14	P14	2	2	2	6	60
15	P15	2	2	2	6	60
16	P16	1	1	2	4	40
17	P17	1	2	2	5	50
18	P18	2	2	2	6	60
Jumlah Skor		27	30	36	93	930
Skor Maksimal		54	54	54	162	1620
% Skor Tercapai		50	55,55	66,66	57,41	57,41

Dari hasil tabel tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dari 18 guru diperoleh rata rata skor tercapai untuk tingkat motivasi sebesar 50 %
2. Dari 18 guru t yang memiliki motivasi tinggi sebanyak 9 guru atau 50 %.
3. Untuk performan Guru yang dengan indikator kemampuan praktek dalam mengelola administrasi rata rata 55,55 %.
4. Kemampuan Guru dalam sikap menunjukkan rata rata 66,66 %
5. Nilai rata rata perolehan nilai setelah dilakukan pembinaan pada siklus 1 untuk ketiga aspek yaitu motivasi ,praktek dan sikap sebesar 57,41 % .

Berdasarkan data hasil siklus 1 guru dalam melengkapi dokumen kerja dan kemampuan guru dalam berkolaborasi praktek kerjasama saat kegiatan pendampingan dengan pendekatan MGMP sekolah masih rendah .

5) Refleksi

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada observasi pertama sebagai berikut:

1. Motivasi guru dalam melengkapi dokumen kerja sekolah masih rendah (50 %)
2. Dalam hal praktek kerja sama selama dalam pendampingan dengan pendekatan MGMP sekolah juga masih rendah
3. Sikap guru selama pendampingan menunjukkan tingkatan sedang
4. Serta ketuntasan guru selama dalam pendampingan dan bimbingan menunjukkan partisipasi yang masih rendah sebesar 57,41 %

Untuk meningkatkan kemampuan dan motivasi guru dalam melengkapi dokumen kinerja dalam kategori kurang , maka pada pelaksanaan siklus kedua dapat dibuat perencanaan sebagai berikut:

1. Memberikan motivasi kepada guru supaya tetap berkomitmen tinggi dalam kinerja
2. Pendampingan dilakukan lebih intensif lagi supaya guru dapat mengurai dan menemukan titik kelemahan dalam melengkapi dokumen serta menguatkan agar performen guru dalam bekerja lebih maksimal .
3. Memberikan pengakuan atau penghargaan (reward).

Siklus II

Adapun hasil penelitian pada siklus II ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Motivasi Guru

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus 2 diperoleh data bahwa motivasi guru dalam melengkapi dokumen kerja melalui pendampingan dengan pendekatan MGMP sekolah sebesar 36 atau 66,66 % . Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan cukup signifikan dibandingkan pada siklus 1 dengan peningkatan sebesar 11 atau 11,11 %.

2) Aktifitas Guru

Hasil observasi aktivitas guru pada pendampingan dengan pendekatan MGMP sekolah pada siklus II diperoleh skor 36 atau 66,66 % sedangkan skor idealnya adalah 54 atau 100%. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan sebesar 11,11 %.

3) Ketuntasan Pada Siklus II

Tingkat partisipasi guru selama dalam pendampingan dengan pendekatan MGMP sekolah menunjukkan kategori sedang dengan skor 1180 atau 72,83 % .Ada kenaikan tingkat partisipasi baik motivasi,praktek dan sikap sebesar 15,42 % .

Tabel 4. Hasil Pada Penelitian Siklus II

No	Nama Guru	Motivasi	Performansi		Jumlah Skor	Nilai
			Praktik	Sikap		
1	P1	2	2	2	6	66
2	P2	2	2	2	6	67
3	P3	2	2	2	6	67
4	P4	2	2	3	7	70
5	P5	2	2	3	7	70
6	P6	2	2	2	6	66
7	P7	2	2	2	6	67
8	P8	2	2	2	6	67
9	P9	2	2	3	7	70
10	P10	2	2	3	7	70
11	P11	2	2	3	7	70
12	P12	2	2	3	7	70
13	P13	2	2	2	6	67
14	P14	2	2	2	6	67
15	P15	2	2	3	7	70
16	P16	2	2	3	7	70
17	P17	2	2	3	7	70
18	P18	2	2	3	7	70
Jumlah Skor		36	36	46	118	1180
Skor Maksimal		54	54	54	162	1620
% Skor Tercapai		66,66	66,66	86,66	72,83	72,83

Berdasarkan analisis data hasil kegiatan pendampingan dengan pendekatan MGMP sekolah didapat temuan sebagai berikut:

1. Motivasi Guru dalam mengikuti pendampingan dengan pendekatan MGMP sekolah untuk melengkapi dokumen kerja mengalami kenaikan dibandingkan pada siklus sebesar 36 atau 66,66 % .
2. Kolaborasi guru dalam praktek kerja selama pendampingan dengan pendekatan MGMP sekolah juga mengalami kenaikan sebesar 36 atau 66,66 % . Hal ini juga didukung dengan sikap yang dtelah ditunjukkan selama mengikuti pendampingan dengan pendekatan MGMP sekolah sebesar 46 atau 86,66 %.
3. Tingkat ketuntasan guru selama mengikuti kegiatan pendampingan juga sebesar 118 atau 72,83 % .

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus 2 dapat disimpulkan bahwa motivasi,praktek bekerjasama serta sikap selama dalam mengikuti kegiatan pendampingan utnuk melengkapi dokumen kerja sekolah dengan pendekatan MGMP sekolah sebesar

72,83 %.Ini menunjukkan adanya kenaikan secara signifikan antara pendampingan pada siklus 1 dengan pendampingan siklus 2 sebesar 25 atau 15,42 % .

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 2 Pulau Maya Kabupaten Kayong Utara dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Pembinaan adalah serangkaian bantuan yang diberikan oleh orang yang lebih ahli kepada guru dengan tujuan agar dapat meningkatkan kualitas kinerjanya yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, penilaian dan laporan serta monitoring dan evaluasi . Pada penelitian ini berfokus pada sejauh mana motivasi ,kolaborasi dan sikap guru dalam mengikuti kegiatan pendampingan dalam melengkapkan dokumen kerja dengan pendekatan MGPM sekolah . Penelitian ini juga diarahkan untuk membangun dan mengembangkan kompetensi pedagogi, professional, social dan kepribadian guru dalam menjalankan tugas sehari hari di sekolah.

Pendampingan dengan pendekatan MGMP sekolah ternyata dapat meningkatkan kompetensi guru dalam kinerja di sekolah dengan melihat hasil analisis data dari capaian pada siklus 1 dan capaian pada siklus 2 . Motivasi Guru dalam mengikuti pendampingan dengan pendekatan MGMP sekolah untuk melengkapi dokumen kerja mengalami kenaikan sebesar 9 (16,66 %) menjadi sebesar 36 atau 66,66 % . Kolaborasi guru dalam praktek kerja selama pendampingan dengan pendekatan MGMP sekolah juga mengalami kenaikan 6 atau 11,11 % menjadi sebesar 36 atau 66,66 % . Hal ini juga didukung dengan sikap yang telah ditunjukkan selama mengikuti pendampingan dengan pendekatan MGMP sekolah mengalami kenaikan secara signifikan sebesar 10 (20 %) menjadi 46 atau 86,66 % . Tingkat ketuntasan guru selama mengikuti kegiatan pendampingan juga mengalami kenaikan sebesar 25 (15,42 %) menjadi sebesar 118 atau 72,83 % .

Saran

Upaya meningkatkan kompetensi guru dalam pemenuhan dokumen kinerja di sekolah perlu dilakukan secara konsisten ,hal ini dapat dilakukan jika ada kontrak kerja baik antara kepala sekolah dan sekolah dengan pengawas pembina. Guru pelaksana kegiatan pembelajaran ,kepala sekolah sebagai manajer bertugas monitoring dan evaluasi serta pengawas dapat berbagi peran dengan kepala sekolah dalam pengembangan kompetensi guru.

DAFTAR PUSTAKA

- A Komariah - *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 2009 - ejournal.upi.edu
- Arifin ,Zainal.2009 .Evaluasi Pembelajaran . PT. Remaja Rosdakarya: Bandung
- Arikunto, S. 2006.*Metode Penelitian Kualitatif* . Jakarta: Bumi Aksara
- Asrul,2012 . *Peran Pendidikan Pendidikan Dalam Memajukan Pendidikan*.
<https://aspirasimu.wordpress.com/2012/07/20>.
- Gulo, W. 2007. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Grasindo
- Mulyasa, E. 2009. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nawawi, H. 2007. *Metode Penelitian Bidang Sosial.(Cetakan ke-12)*. Yogyakarta: Gadjah
Mada University Press
- Oteng, S. 2004. *Administrasi Pendidikan: Dasar Teori Dan Praktek Profesional*. Bandung:
Andi Offset
- Ridwan karim, 2021: *Pengertian Subjek Penelitian , Perbedaan dengan Objek dan Contoh*.
<https://r.search.yahoo.com>
- Rochiati Wiriaatmadja. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung:
Remaja Rosdakarya.
- Sergiovanni dan Carver. 2010. *Manajemen Administasi dan Organisasi Pendidikan*.
Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Walter, S., Montoe. 1952. *Encyclopedia of Educational Researc*. New York: The Mc Millan
Company

**UJI INDEKS GLIKEMIK UMBI TALAS UNGU (*Colocasia asculenta* (L) schoot)
YANG BERASAL DARI PONTIANAK SEBAGAI UPAYA DIVERSIFIKASI
PANGAN PADA PENDERITA DIABETES TIPE II**

Andi Ifriany Harun

Pendidikan Kimia Jurusan PMIPA FKIP Untan Pontianak
andi.ifriani@fkip.untan.ac.id

ABSTRAK

Tingginya resiko terkena penyakit diabetes mellitus tipe 2 pada masyarakat yang mengkonsumsi nasi sebagai makanan pokoknya dibandingkan dengan masyarakat yang kurang mengkonsumsi nasi, menyebabkan perlunya diversifikasi pangan. Indeks glikemik merupakan indikator, dimana terjadi peningkatan gula darah akibat mengkonsumsi karbohidrat. Bahan pangan dengan indeks glikemik yang tinggi potensial menyebabkan penyakit diabetes tipe II, sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan indeks glikemik talas ungu (*Colocasia asculenta* (L) schoot) yang berasal dari Pontianak sebagai upaya diversifikasi pangan pada penderita diabetes tipe II. Pengujian dilakukan pada 3 kelompok hewan mencit jantan (*mus musculus*) dengan 3 replikasi, yang sebelumnya dipuasakan selama 8 jam. Kelompok pertama diberi glukosa murni dengan dosis 2,5 mg/kg BB, kelompok kedua diberi larutan NaCMC 0,1 % dan kelompok ketiga diberi suspensi umbi talas ungu. Pengukuran kadar glukosa darah dilakukan 0, 45, 90, dan 135 menit. Indeks glikemik dari talas ungu sebesar 37,4 (kategori rendah).

Kata kunci: indeks glikemik, talas ungu. Diabetes tipe II

ABSTRACT

The high risk of type 2 diabetes mellitus in people who consume rice as their staple food compared to people who consume less rice, causes the need for food diversification. The glycemic index is an indicator, where there is an increase in blood sugar due to consuming carbohydrates. Food with a high glycemic index has the potential to cause type II diabetes, so the purpose of this study was to determine the glycemic index of purple taro (*Colocasia asculenta* (L) schoot) from Pontianak as an effort to diversify food in type II diabetics. Tests were carried out on 3 groups of male mice (*mus musculus*) with 3 replications, which were previously fasted for 8 hours. The first group was given pure glucose at a dose of 2.5 mg / kg BB, the second group was given 0.1% NaCMC solution and the third group was suspended purple taro tuber. Blood glucose levels were measured 0, 45, 90, and 135 minutes. The glycemic index of purple taro is 37.4 (low category)

Keywords : glycemic index, purple taro, type II diabetes

PENDAHULUAN

Penganekaragaman (diversifikasi) pangan adalah kegiatan dimana masyarakat diharapkan tidak hanya mengkonsumsi satu jenis pangan pokok saja, tetapi selalu mencari alternatif lain sebagai alternatif makanan pokok lainnya. Selama ini, konsumsi makan pokok masyarakat di Indonesia didominasi oleh nasi (beras), sehingga masyarakat menganggap nasi adalah satu-satu makanan pokok. Dengan program penganekaragaman pangan, diharapkan terdapat variasi makanan pokok dan untuk memenuhi gizi yang bervariasi dan seimbang.

Masyarakat di Propinsi Kalimantan Barat sebagian besar masih mengonsumsi nasi sebagai makanan pokok. Beras putih adalah jenis beras yang paling banyak dikonsumsi. Fungsi utama dari karbohidrat yang terdapat dalam beras adalah sebagai sumber energi. Selain karbohidrat, beras juga digunakan sebagai sumber protein dan mineral, walaupun dengan konsentrasi yang kecil. Negara yang konsumsi makan pokoknya didominasi oleh nasi, penduduknya cenderung menderita diabetes 55% lebih tinggi dibandingkan negara yang makanan pokoknya lebih bervariasi dan tidak didominasi oleh nasi. Contohnya Cina dan Jepang penderita penyakit gula darahnya lebih tinggi dibanding Amerika Serikat dan Australia yang hanya 12 %. Tingginya penderita diabetes di beberapa negara Asia diduga berhubungan erat dengan kebiasaan makan nasi putih.

Suburnya tanah Indonesia, memungkinkan tanaman seperti sukun, ubi, talas dan beberapa alternatif pengganti beras tumbuh dengan subur, sehingga program penganekaragaman makanan pokok selain beras dapat terwujud dengan cepat. Bervariasinya makanan pokok menyebabkan konsumsi nasi menjadi berkurang dan dengan demikian dapat mewujudkan swasembada beras.

Berkurangnya kemampuan pankreas terutama pulau Langerhans untuk memproduksi insulin, dan masih tinggi konsumsi karbohidrat terutama karbohidrat, jika berlangsung secara terus-menerus (kronis) maka dapat menyebabkan penyakit diabetes. Insulin berfungsi untuk membantu metabolisme monosakarida menjadi energi. Jika insulin yang diproduksi berkurang, maka karbohidrat yang dikonsumsi tidak seluruhnya dapat dimetabolisme menjadi energi, tetapi akan tertinggal di darah dan menyebabkan naiknya gula darah. Ada dua jenis penyakit diabetes, yaitu tipe 1 dan 2. Diabetes tipe 1 disebabkan karena faktor genetik dan tidak bisa disembuhkan, sedangkan tipe 2 adalah diabetes yang disebabkan oleh pola hidup, terutama pola makan yang tidak sehat, sehingga insulin yang diproduksi tidak dapat membantu metabolisme seluruh karbohidrat yang dikonsumsi, terutama monosakarida menjadi energi.

Dari tahun ke tahun penderita diabetes tipe 2 di Indonesia meningkat terus-menerus. Walaupun jumlah banyak, tapi hanya sekitar separuh dari mereka yang menyadari kondisinya.

Diet yang ketat seringkali dilakukan oleh penyandang diabetes untuk mengendalikan kadar glukosa darah, yaitu dengan mengurangi bahkan menghindari untuk tidak mengonsumsi nasi karena beras bersifat hiperglikemik dan menggantinya dengan pangan umbi-umbian. Bagi penyandang DM dianjurkan untuk tidak mengonsumsi pangan dengan indeks glikemik tinggi (dapat menaikkan kadar gula darah dengan cepat), tetapi mengonsumsi pangan dengan indeks glikemik rendah (menaikkan kadar gula darah dengan lambat) supaya kadar gula darah dalam tubuh tidak tinggi.

Seberapa cepat suatu makanan yang dikonsumsi dapat meningkatkan kadar gula darah, dapat diukur dengan indeks glikemik. Jika indeks glikemik suatu pangan tinggi, maka akan menyebabkan cepatnya peningkatan kadar gula darah. Hal sebaliknya terjadi jika indeks glikemik pangan itu rendah. Indeks Glikemik pada pangan berbeda-beda setiap jenisnya.

Salah satu komoditas pangan berkarbohidrat tinggi yang khas di Pontianak adalah talas ungu (*Colocasia esculenta*). Berdasarkan penelitian Apriani dkk. (2011) varietas suatu spesies talas dapat dibedakan berdasarkan morfologinya. Talas merupakan jenis umbi yang biasanya tumbuh di daerah pedesaan di tanah yang gembur serta udara yang sejuk. Umbi talas hampir sama dengan singkong, buah ini juga mengandung tepung yang membuat rasa kenyang saat dikonsumsi. Daun pada tanaman ini juga biasa dimanfaatkan petani untuk sayuran.

Berdasarkan penelitian Apriani dkk. (2011) varietas suatu spesies talas dapat dibedakan berdasarkan morfologinya. Talas ungu memiliki umbi yang berwarna ungu. Seperti ubi kayu dan ubi jalar, talas (*Colocasia esculenta*) merupakan salah satu tumbuhan penghasil pangan yaitu menghasilkan umbi, kaya akan karbohidrat yang bermanfaat bagi tubuh kita. Talas biasanya dikonsumsi hanya untuk cemilan, seperti digoreng, direbus atau dikukus.

Talas ungu adalah varietas talas yang khas dari Pontianak. Selain sebagai sumber karbohidrat, talas juga mengandung lemak dalam kadar yang rendah dan serat yang cukup baik untuk memperlancar kerja pencernaan. Kandungan vitamin yang terdapat dalam umbi talas diantaranya vitamin C, vitamin E, dan vitamin B6. Selain itu, umbi talas ungu yang berasal dari Pontianak ternyata mengandung β -karoten sebesar 5,9 mg/100 sampel umbi talas ungu (Ifriany, 2016). Masyarakat Pontianak masih jarang mengonsumsi talas ini, padahal talas ungu mudah untuk dicerna.

Talas ungu yang berasal dari Pontianak lebih pulen beraroma khas dan wangi. Bila dimasak, talas ungu mempunyai tekstur yang agak lengket dan pulen. Jika dalam proses pencucian tidak benar, maka talas akan terasa gatal di lidah dan kerongkongan, karena masih terdapat getahnya. (Mengenal karakter umbi. Anin, April 2007).

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian analisis Uji Indeks Glikemik Umbi Talas Ungu (*Colocasia asculenta* (L) shoot) yang berasal dari Pontianak sebagai Upaya Diversifikasi Pangan pada Penderita Diabetes Tipe I

METODE PENELITIAN

Alat dan Bahan Penelitian

Alat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Alu, batang pengaduk, cawan porselin, glukometer (easy touch®), strip analisis glukosa, jarum oral, kompor listrik, lumpang, panci pengukus, spoit, timbangan analitik (Presica), Gelas kimia 250 ml (Pyrex®) dan labu ukur 100 ml (Pyrex®),

Adapun bahan yang digunakan antara lain Air suling, kapas, larutan glukosa 2,5 g/kgBB, Na.CMC 0,1 %, umbi talas ungu (*Colocasia esculenta* L),

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian uji kadar indeks glikemik pada umbi talas ungu di lakukan pada bulan Juli – November 2018 bertempat di laboratorium kimia Prodi Pendidikan kimia, Jurusan PMIPA, FKIP Universitas Tanjungpura dan Laboratorium Kesehatan di Kabupaten Bogor, Jawa-Barat.

Prosedur Penelitian

Pemilihan dan Penyiapan Hewan Uji

Hewan uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah mencit jantan (*Mus musculus*) yang sehat dengan bobot badan 20-30 g sebanyak 12 ekor dan dibagi dalam 3 kelompok, tiap kelompok terdiri atas 3 ekor.

Metode Kerja

1. Pengambilan sampel

Umbi talas ungu di peroleh dari Pontianak. Umbi talas ungu yang digunakan adalah umbi talas umur 6 - 9 bulan yang sudah matang.

2. Pengolahan sampel

a. Umbi talas ungu rebus

Umbi talas ungu dibersihkan lalu dicuci bersih dan direbus hingga matang.

b. Pembuatan suspensi Na CMC 0,1 %

Ditimbang serbuk NaCMC sebanyak 0,1 g kemudian disuspensikan dalam air hangat hingga 100 ml dan dihomogenkan.

c. Pembuatan larutan glukosa 2,5 g/kg BB

Glukosa sebanyak 750 mg dimasukkan ke dalam labu takar 100 ml dan ditambahkan dengan air suling sebanyak 10 ml, kemudian diaduk hingga larut dan dicukupkan volumenya hingga 100 ml dengan air suling.

d. Pembuatan sampel umbi talas ungu 2,5 g/kg BB

Sebanyak 750 mg umbi talas ungu dimasukkan ke dalam gelas kimia dan disuspensikan dengan NaCMC 0,1 % sebanyak 100 ml

Penentuan indeks glikemik

Sebelum diberi perlakuan, mencit diadaptasi terlebih dahulu selama seminggu serta diberi makan dan minum secara oral. Kemudian mencit dibagi menjadi 3 kelompok dengan masing-masing 3 replikasi, dan dipuaskan selama 8 jam. Pengukuran kadar glukosa puasa dilakukan setelah mencit puasa. Selanjutnya setiap kelompok mencit diberi perlakuan sebagai berikut :

Kelompok 1 (Kontrol negatif) : Mencit diberi NaCMC 0,1 %

Kelompok 2 (kontrol positif) : Mencit diberi larutan glukosa murni dengan dosis 2,5 g/kg BB

Kelompok 3 (hewan uji) : Mencit diberi suspensi umbi talas ungu rebus dengan dosis 2,5 g/kg BB

Kemudian diukur kadar glukosa darah pada selang waktu : 0 menit, 45 menit, 90 menit dan 135 menit. Kadar glukosa darah yang diperoleh tersebut diplot pada sumbu kartesius (sb x menunjukkan waktu dan sumbu y menunjukkan kadar gula darah. Indeks glikemik ditentukan dengan membandingkan luas daerah kurva antara pangan yang diukur dengan indeks glikemiknya dengan pangan acuan dikalikan 100.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian uji indeks glikemik dari umbi talas ungu (*Morinda citrifolia L.*) dilakukan dengan cara mengukur kadar gula darah mencit jantan (*mus musculus*) setelah dipuaskan 8 jam. Hewan uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah mencit jantan karena memiliki sistem hormonal yang lebih stabil dibanding mencit betina yang mana memiliki kadar glukosa darah lebih tinggi pada saat hamil sebab terjadi peningkatan hormon yang dapat meningkatkan kadar glukosa darah. Selain itu kebutuhan nutrisi pada saat hamil

meningkat sehingga glukosa yang dihasilkan lebih banyak dibandingkan pada saat tidak hamil sehingga dapat mempengaruhi hasil penelitian.

Ada tiga kelompok mencit yang masing-masing terdiri dari 3 replikasi, kelompok pertama adalah mencit yang diberikan larutan CMC 0,1 % dengan dosis 2,5 g/kg berat badan, kelompok kedua diberikan larutan glukosa murni dengan dosis 2,5 g/kg BB dan kelompok tiga adalah kelompok mencit yang diberikan suspensi talas ungu dengan dosis yang sama. Hasil pengukuran kadar gula darah dapat dilihat pada tabel IV.1 sebagai berikut :

Tabel IV.1 Hasil Pengukuran Kadar Gula Darah Mencit Sebelum dan Setelah Perlakuan

Kelompok	Kadar Gula Darah (mg/dL)			
	0 menit	45 menit	90 menit	135 menit
Kelompok 1	221	139	135	140
	141	120	133	111
	181	129	134	125
Rerata	181	129,5	134	125,5
Kelompok 2	221	165	142	149
	116	86	95	75
	220	167	170	152
Rerata	185,7	139,3	135,7	125,3
Kelompok 3	171	209	116	116
	221	273	177	134
	140	106	92	120
Rerata	177,3	196,0	128,3	123,3

Keterangan :

Kelompok 1: Kelompok mencit yang diberi CMC 0,1 % dengan dosis 2,5 mg/kg BB

Kelompok 2: Kelompok mencit yang diberi glukosa murni dengan dosis 2,5 mg/kg BB

Kelompok 3: Kelompok mencit yang diberi suspensi talas ungu dalam larutan CMC 0,1 %, dengan dosis 2,5 mg/kg BB

Glukosa digunakan sebagai standar karena glukosa merupakan karbohidrat yang diserap oleh tubuh. Tujuan hewan coba dipuaskan selama 8 jam sebelum diambil darahnya adalah untuk membiarkan kadar gula darah normal kembali sehingga pada saat menganalisis tidak ada pengaruh dari karbohidrat lainnya (Marsono 2002). Ada tiga cara menentukan indeks glikemik menurut FAO yaitu metode polinomial, metode luas di bawah kurva respon

glukosa darah (AUC). perhitungan geometris dengan menerapkan aturan trapesium (trapezoid). Dari penelitian yang membandingkan ketiga metode polinomial, trapezoid, dan luas bangun terhadap IG beberapa bahan pangan, ternyata diperoleh bahwa hasil perhitungan IG melalui metode perhitungan dengan cara polinomial memberikan hasil yang paling mendekati dengan hasil IG berdasarkan literatur.

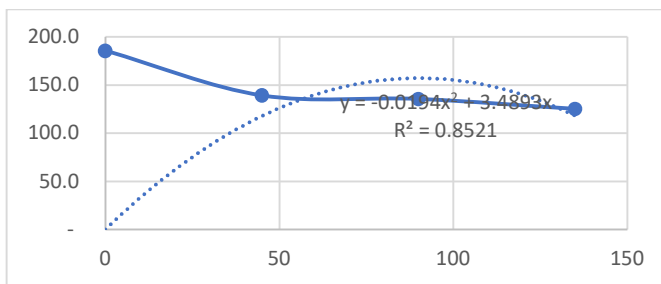
Pengukuran kadar glukosa darah pada mencit jantan (*mus musculus*) dengan glukometer yang menggunakan metode elektrokimia, yaitu berdasarkan pada pengukuran potensial (daya listrik) yang disebabkan oleh reaksi dari glukosa dengan bahan pereaksi glukosa pada elektroda strip. Sampel darah diserap masuk ke dalam ujung strip uji berdasarkan reaksi kapiler. Apabila darah mengisi ruangan reaksi pada strip uji, kalium ferisianida diuraikan dan glukosa sampel dioksidasi oleh enzim glukosa oksidase, menyebabkan penurunan bilangan oksidasi (kalium heksasianoferat (III) menjadi kalium heksasianoferat (II)). Aplikasi jumlah voltase yang konstan dari meteran mengoksidasi kalium heksasianoferat (II) kembali pada kalium heksasianoferat (III), dan memberikan elektron. Elektron yang dihasilkan untuk menimbulkan arus sebanding dengan kadar glukosa pada sampel. Setelah waktu 10 detik, konsentrasi glukosa dalam sampel ditayangkan pada layar monitor.

Sangat penting untuk mengetahui indeks glikemik suatu bahan pangan yang akan dikonsumsi. Mengetahui indeks glikemik suatu bahan pangan tidak hanya penting bagi penderita diabetes tetapi juga bagi semua orang yang ingin meningkatkan derajat kesehatan. Mengonsumsi bahan pangan dengan indeks glikemik yang tinggi berarti mengonsumsi glukosa berlebihan yang akan termetabolisme menjadi energi, sehingga asupan energinya juga berlebihan. Kelebihan energi cenderung disimpan sebagai lemak tubuh sehingga dapat menyebabkan kelebihan berat badan yang merupakan faktor resiko berbagai penyakit karena gangguan metabolisme.

Tingginya kadar gula darah (hiperglikemia) dapat menyebabkan kerusakan terutama kerusakan sel β pulau Langerhans pada pankreas, sehingga mengganggu produksi hormon insulin sehingga metabolisme karbohidrat akan terganggu. Jika hiperglikemia berlangsung lama, maka

Perhitungan kadar indeks glikemik (IG) dilakukan dengan mengukur luas area di bawah kurva dari masing-masing kelompok, seperti pada grafik berikut ini:

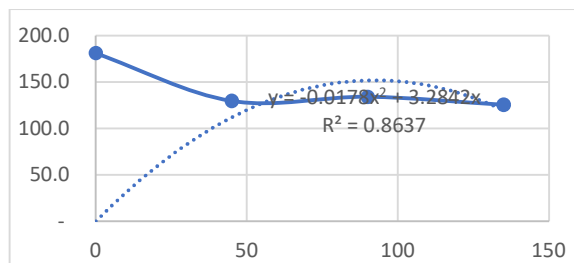
Grafik IV.1 Grafik kurva polinomial kadar gula darah mencit yang diberi glukosa murni dengan dosis 2,5 mg/kg BB



Dari hasil perhitungan luas area di bawah kurva diperoleh luas area kelompok mencit yang diberi glukosa murni dengan dosis 2,5 mg/kg BB sebesar 47.706,67 (lampiran 1).

Kadar gula darah kelompok mencit yang diberi larutan CMC 0,1 % dengan dosis 2,5 mg/kg BB setelah mencit tersebut dipuasakan selama 8 jam dan pengukuran kadar gula darah dilakukan pad menit 0, 45, 90, dan 135 menit setelah diberikan larutan CMC 0,1 % dosis 2,5 mg/kg BB, dapat dilihat pada grafik IV.2

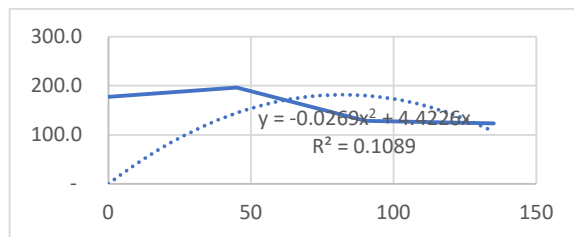
Grafik IV.2 Grafik kurva polinomial kadar gula darah mencit yang diberi larutan CMC 0,1 % dengan dosis 2,5 mg/kg BB



Dari hasil perhitungan luas area di bawah kurva diperoleh luas area kelompok mencit yang diberi larutan CMC 0,1 % dengan dosis 2,5 mg/kg BB sebesar 44.525,5 (lampiran 1).

Kadar gula darah kelompok mencit yang diberi larutan suspensi talas ungu dalam suspensi umbi talas ungu dengan dosis 2,5 mg/kg BB setelah mencit tersebut dipuasakan selama 8 jam dan pengukuran kadar gula darah dilakukan pad menit 0, 45, 90, dan 135 menit setelah diberikan suspensi umbi talas ungu dengan dosis 2,5 mg/kg BB, dapat dilihat pada grafik IV.3

Grafik IV.3 Grafik kurva polinomial kadar gula darah mencit yang diberi suspensi umbi talas ungu dengan dosis 2,5 mg/kg BB



Dari hasil perhitungan luas area di bawah kurva diperoleh luas area kelompok mencit yang diberi suspensi umbi talas ugu dengan dosis 2,5 mg/kg BB sebesar 44.525,5.

Dari hasil perhitungan indeks glikemik umbi talas ugu, diperoleh indeks glikemik sebesar 37,4 dan masuk dalam kategori bahan pangan yang memiliki indeks glikemik yang rendah. Kriteria indeks glikemik dapat dilihat pada tabel IV.2 sebagai berikut :

Tabel IV.2 Kategori Indeks Glikemik Bahan Pangan

Kategori	Rentang indeks glikemik
IG rendah	< 55
IG sedang	55 - 70
IG tinggi	>70

Sumber : Rimbawan dan Siagian, 2004

Keuntungan mengkonsumsi bahan pangan yang mempunyai indeks glikemik rendah adalah menurunkan kadar kolesterol, menurunkan berat badan, menurunkan resiko penyakit jantung dan menurunkan resiko penyakit diabetes melitus tipe 2.

Penderita diabetes melitus tipe 2, harus memperhatikan jenis karbohidrat yang terkandung dalam makanan tersebut. Makanan dengan indeks glikemik yang rendah mengalami pencernaan dan penyerapan yang lebih lambat sehingga peningkatan kadar glukosa dan insulin dalam darah akan terjadi secara perlahan-lahan. Makanan dengan indeks glikemik rendah telah terbukti memperbaiki kadar glukosa dan lemak pada pasien-pasien diabetes melitus dan memperbaiki resistensi insulin. Selain itu, makanan dengan indeks glikemik rendah juga membantu mengontrol nafsu makan, memperlambat munculnya rasa lapar sehingga dapat membantu mengontrol berat badan pasien.

Dengan mengetahui indeks glikemik umbi talas ugu (*Colocasia asculenta* (L) schoot) yang rendah (37,4), maka umbi talas ugu (*Colocasia asculenta* (L) schoot) dapat digunakan sebagai diversifikasi pangan, terutama pada penderita penyakit diabetes tipe 2

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian Uji Kadar Indeks Glikemik Talas Ungu (*Colocasia asculenta* (L) schoot) yang Berasal dari Pontianak Sebagai Upaya Diversifikasi Pangan pada Penderita Diabetes Tipe II, dapat disimpulkan bahwa : Umbi talas ugu (*Colocasia asculenta* (L) schoot) termasuk dalam bahan pangan yang mempunyai indeks glikemik yang rendah dengan nilai indeks glikemik sebesar 37,4. Umbi talas ugu (*Colocasia asculenta* (L)

school) dapat menjadi salah satu alternatif sumber karbohidrat yang baik bagi penderita diabetes melitus tipe 2, sebagai salah satu usaha diversifikasi pangan.

Saran

Dari penelitian ini, ada beberapa saran yang perlu diusulkan, yaitu : Perlu dilakukan penelitian lanjutan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi indeks glikemik dari umbi talas ungu (*Colocasia asculenta* (L) school). Perlu dilakukan penelitian tentang uji indeks glikemik bahan pangan lain yang merupakan bahan pangan yang spesifik berasal dari kota pontianak pada khususnya dan Kalimantan Barat pada umumnya, sebagai upaya diversifikasi bahan pangan bagi penderita diabetes tipe II.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S.N., Rimbawan, dan M. Dewi. 2011. Nilai indeks glikemik beberapa jenis pengolahan jagung manis (*Zea mays saccharata* Sturt). *Jurnal Gizi dan Pangan* 6(1).
- Ariani, Mewa. 2010, **Diversifikasi Pangan Pokok Mendukung Swasembada Beras**. Balai Pengkajian Teknologi Pertanian Beras, Banten. Ariani, Mewa. 2010. Diversifikasi Konsumsi Pangan Pokok Mendukung Swasembada Beras. <http://balitsereal.litbang.pertanian.go.id/ind/images/stories/08.pdf> (diakses tanggal 13 mei 2018)
- Arif A., Budiyanto A., Hoerudin, 2013, Nilai Indeks Glikemik Produk Pangan dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, <http://ejurnal.litbang.pertanian.go.id/index.php/jppp/article/view/1347>, ISSN 0216-4418, e-ISSN : 2541-0822, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pertanian* vol 32 No. 3.
- Arrington, L. R., 1972. *Introductory Laboratory Animal Science. The Breeding, Care, and Management of Experimental Animals*. United States of America : The Interstate Printers and Publishers, Inc.
- Diyah N.W., et.al., 2016, Evaluasi Kandungan Glukosa dan Indeks Glikemik Beberapa Sumber Karbohidrat dalam Upaya Penggalan Pangan Ber-indeks Glikemik Rendah, <https://e-journal.unair.ac.id/JFIKI/article/view/7040/0>, E-ISSN : 2580-8303, P-ISSN : 2406-9388, *Jurnal Farmasi dan Ilmu kefarmasian Indonesia*, Vol. 3. No.2.
- Eliza, Telisa I., Rotua M., 2020, Indeks Glikemik Pangan dan Penilaian Status Gizi Penderita Diabetes Mellitus Tipe 2, <https://jurnal.poltekkespalembang.ac.id/index.php/JPP/article/view/453>, ISSN : 2579-5325, e-ISSN : 2654-3427, *Jurnal Kesehatan Poltekkes Palembang*, Vol. 15, No.1
- Jafar, Nurhaedar. 2012, **Diversifikasi Konsumsi dan Ketahanan Pangan Masyarakat**. Univesitas Hasanuddin, Makasar. Permatasari S.M., Sudargo T., Purnomo, L.B., 2015, Estimasi Asupan Indeks Glikemik dengan Kontrol Gula Darah Pasien Diabetes mellitus Tipe 2, <https://jurnal.ugm.ac.id/jgki/article/view/23116>, *Jurnal Gizi Klinik Indonesia*, Vol. 12 No. 2
- Ragnhild, A.L., N.L. Asp, M. Axelsen, and A. Raben. 2004. Glycemic index relevance for health, dietary recommendations, and nutritional labeling. *Scandinavian J. Nutr*
- Rimbawan & siagian, A., 2004. Indeks glikemik pangan, cara mudah memiliki

pangan yang sehatkan, penebar swadaya. Jakarta. Setiawan.

Yoga. 2010. Peningkatan Produksi Beras dan Diversifikasi Pangan Lokal untuk Meningkatkan Ketahanan Pangan Nasional

<http://yogas09.student.ipb.ac.id/files/2010/12/Diversifikasi-dan-Optimalisasi-Pangan-Lokal-untuk-Meningkatkan-Ketahanan-Pangan-Nasional.pdf> (diakses tanggal 13 mei 2018)

**ANALISIS KOMPETENSI PROFESIONAL PADA MAHASISWA PPL-2
PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS TANJUNGPURA DI KOTA
PONTIANAK**

Elisa Br Siringo-ringo

Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP Untan Pontianak
elisasingoringo34@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang kompetensi profesional pada mahasiswa PPL-2 Pendidikan Ekonomi Bidang Keahlian Khusus Akuntansi Universitas Tanjungpura yang menjalankan kegiatan program lapangan di SMA Swasta Kota Pontianak. Metode deskriptif dan kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun hasil penelitian menyatakan kompetensi profesional dalam menyampaikan materi kepada siswa masih belum maksimal dikarenakan kurangnya sikap percaya diri dalam menyampaikan materi, namun mahasiswa dapat menjalankan program pengalaman lapangan ini dengan baik seperti, menguasai standar kompetensi dengan baik dengan memahami suatu tujuan dan konsep pembelajaran yang akan dilaksanakan, mengembangkan materi pelajaran yang diampu, dengan menyampaikan materi dengan penyampaian yang variatif sehingga siswa dengan mudah memahaminya, mampu membuat penilaian evaluasi kegiatan belajar, seperti dengan menggunakan tes tertulis maupun lisan, serta melakukan analisis belajar siswa agar dapat menjadi tolak ukur penentuan tingkat pemahaman siswa.

Kata Kunci: Program Pengalaman Lapangan (PPL-2), Mahasiswa PPL-2, Kompetensi Profesional

ABSTRACT

The purpose of this study was to obtain information about the professional competence of PPL-2 Economic Education students in the Special Expertise in Accounting, Tanjungpura University who carried out field program activities at the Pontianak City Private High School. Descriptive and qualitative methods used in this study. The results of the study stated that professional competence in conveying material to students was still not optimal due to a lack of confidence in conveying material, but students could carry out this field experience program well, such as mastering competency standards well by understanding a goal and learning concept to be implemented. , develop taught subject matter, by delivering material with varied delivery so that students easily understand it, able to make evaluation assessments of learning activities, such as using written and oral tests, as well as analyzing student learning so that it can be used as a benchmark for determining the level of student understanding.

Keywords: Field Experience Program (PPL-2), PPL-2 Students, Professional Competence

PENDAHULUAN

Kemampuan guru dalam menyampaikan materi dapat mengukur kemampuan siswa dalam memahaminya. Guru harus dijadikan pedoman dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merancang pembelajaran semaksimal mungkin. Kemampuan guru dalam kegiatan pembelajaran sangat penting untuk memahami kemampuan siswa, salah satunya adalah kemampuan mengajar. Kemampuan mengajar mengacu pada kemampuan memahami siswa dalam kegiatan belajar. Berdasarkan hasil penilaian PPL-1, mahasiswa Pendidikan Ekonomi Bidang Keahlian Khusus Akuntansi PPAPK 2014 FKIP Universitas Tanjungpura PPAPK 2014 dapat dikatakan siap melaksanakan PPL-2, karena mahasiswa telah menguasai 4 (empat) kompetensi yang harus dimiliki guru. Akan tetapi, berdasarkan wawancara dengan narasumber yaitu mahasiswa yang mengikuti PPL-2 di salah satu sekolah swasta di Pontianak mengalami kesulitan untuk mengembangkan materi pelajaran agar penyampaian materi kreatif dan siswa mudah memahaminya, dalam kompetensi yang harus dimiliki guru ini termasuk dalam kompetensi profesional. Misalnya dalam menguasai standar kompetensi, mengembangkan materi pelajaran yang diampu, dan mengevaluasi kegiatan belajar, untuk memberikan pemahaman materi kepada siswa dan menumbuhkan kemampuan siswa untuk mengembangkan potensinya. Penelitian ini memiliki tujuan sebagai bentuk pengamatan kemampuan mengajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi PPL-2 Universitas Tanjungpura di SMA Swasta Kota Pontianak.

METODE PENELITIAN

Deskriptif kualitatif metode yang digunakan dalam penelitian, serta sumber data nya adalah orang yaitu sekolah swasta di Pontianak tahun 2017 (MA Matlaul Anwar, SMA Panca Bakti, SMA Pancasila, SMA Wisuda, SMA PGRI, SMA Santun, SMA BP Haruniah). Adapun 3 (tiga) teknik yang digunakan, yaitu: (1) Teknik observasi langsung, yaitu guru pamong SMA swasta di Pontianak yang membimbing para mahasiswa PPL-2, Meliputi format penilaian ujian Praktik mengajar. (2) Keterampilan komunikasi langsung, yaitu wawancara dengan guru pamong yang membimbing mahasiswa PPL Pendidikan Ekonomi Bidang Keahlian Khusus Akuntansi. (3) keterampilan belajar seperti dokumen pendukung lainnya.

Alat pengumpulan data, seperti: 1) Kegiatan wawancara, sebagai bentuk memperkuat jawaban responden pada pengamatan sebelumnya. 2) Literatur/dokumen berupa catatan yang didapatkan dari para guru pamong pembimbing.

HASIL DAN PEMBAHASAN**a. Narasumber I**

Pada observasi, kita juga dapat melihat skor rata-rata indeks kemampuan mengajar dalam kompetensi profesional:

1. Menguasai Standar Kompetensi
Mengajar pada tahap pertama= 3,45
Mengajar pada tahap kedua 3,25
Mengajar pada tahap ketiga 3,40
Pelaksanaan evaluasi akhir 3,55
Nilai akhir (NA) 3,41 B (baik).
2. Mengembangkan materi pelajaran yang diampu
Mengajar pada tahap pertama 3,54
Mengajar pada tahap kedua 3,40
Mengajar pada tahap ketiga 3,30
Pelaksanaan evaluasi akhir 3,55
Nilai akhir (NA) 3,44 B (baik).
3. Membuat penilaian evaluasi kegiatan belajar
Mengajar pada tahap pertama = 3,45
Mengajar pada tahap kedua 3,60
Mengajar pada tahap ketiga 3,40
Penilaian evaluasi akhir 3,65
Nilai akhir (NA) = 3,52 A (sangat baik).

b. Narasumber II

Pada observasi, kita juga dapat melihat skor rata-rata indeks kemampuan mengajar dalam kompetensi profesional:

1. Menguasai Standar Kompetensi
Mengajar pada tahap pertama 3,75
Mengajar pada tahap kedua 3,95
Mengajar pada tahap ketiga 4,00
Penilaian evaluasi akhir 3,95
Nilai akhir (NA) = 3,91 A (sangat baik).
2. Mengembangkan materi pelajaran yang diampu
Mengajar pada tahap pertama 3,85
Mengajar pada tahap kedua 3,90

Mengajar pada tahap ketiga 3,85

Penilaian evaluasi akhir 3,90

Nilai akhir (NA) = 3,87 A (sangat baik).

3. Membuat penilaian evaluasi kegiatan belajar

Mengajar pada tahap pertama 3,85

Mengajar pada tahap kedua 3,80

Mengajar pada tahap ketiga 3,90

Penilaian evaluasi akhir 3,90

Nilai akhir (NA) = 3,86 A (sangat baik).

c. Narasumber III

Pada observasi, kita juga dapat melihat skor rata-rata indeks kemampuan mengajar dalam kompetensi profesional:

1. Menguasai Standar Kompetensi

Mengajar pada tahap pertama 3,45

Mengajar pada tahap kedua 3,10

Mengajar pada tahap ketiga 3,20

Penilaian evaluasi akhir 3,55

Nilai akhir (NA) = 3,32 B (baik).

2. Mengembangkan materi pelajaran yang diampu

Mengajar pada tahap pertama 3,30

Mengajar pada tahap kedua 3,40

Mengajar pada tahap ketiga 3,50

Penilaian evaluasi akhir 3,45

Nilai akhir (NA) = 3,41 B (baik).

3. Membuat penilaian evaluasi kegiatan belajar

Mengajar tahap pertama 3,40

Mengajar tahap kedua 3,55

Mengajar tahap ketiga 3,70

Penilaian evaluasi akhir 3,15

Nilai akhir (NA) = 3,45 B (baik).

d. Narasumber IV

Pada observasi, kita juga dapat melihat skor rata-rata indeks kemampuan mengajar dalam kompetensi profesional:

1. Menguasai Standar Kompetensi

Mengajar pada tahap pertama 3,20

Mengajar pada tahap kedua 3,00

Mengajar pada tahap ketiga 3,95

Penilaian evaluasi akhir 3,90

Nilai akhir (NA) = 3,51 A (sangat baik).

2. Mengembangkan materi pelajaran yang diampu

Mengajar pada tahap pertama 3,20

Mengajar pada tahap kedua 3,90

Mengajar pada tahap ketiga 3,95

Penilaian evaluasi akhir 4,00

Nilai akhir (NA) = 3,76 A (sangat baik).

3. Membuat penilaian evaluasi kegiatan belajar

Mengajar pada tahap pertama 3,15

Mengajar pada tahap kedua 3,95

Mengajar pada tahap ketiga 4,00

Penilaian evaluasi akhir 4,00

Nilai akhir (NA) = 3,77 A (sangat baik).

e. Narasumber V

Pada observasi, kita juga dapat melihat skor rata-rata indeks kemampuan mengajar dalam kompetensi profesional:

1. Menguasai Standar Kompetensi

Mengajar pada tahap pertama 3,60

Mengajar pada tahap kedua 3,55

Mengajar pada tahap ketiga 3,65

Penilaian evaluasi akhir 3,90

Nilai akhir (NA) = 3,67 A (sangat baik).

2. Mengembangkan materi pelajaran yang diampu

Mengajar pada tahap pertama 3,60

Mengajar pada tahap kedua 3,55

Mengajar pada tahap ketiga 3,80

Penilaian evaluasi akhir 3,65

Nilai akhir (NA) = 3,65 A (sangat baik).

3. Membuat penilaian evaluasi kegiatan belajar

Mengajar pada tahap pertama 3,65

Mengajar pada tahap kedua 3,65

Mengajar pada tahap ketiga 3,80

Penilaian evaluasi akhir 3,85

Nilai akhir (NA) = 3,73 A (sangat baik).

f. Narasumber VI

Pada observasi, kita juga dapat melihat skor rata-rata indeks kemampuan mengajar dalam kompetensi profesional:

1. Menguasai Standar Kompetensi

Mengajar pada tahap pertama 3,30

Mengajar pada tahap kedua 3,40

Mengajar pada tahap ketiga 3,40

Penilaian evaluasi akhir 3,65

Nilai akhir (NA) = 3,43 B (baik).

2. Mengembangkan materi pelajaran yang diampu

Mengajar pada tahap pertama 3,15

Mengajar pada tahap kedua 3,40

Mengajar pada tahap ketiga 3,40

Penilaian evaluasi akhir 3,60

Nilai akhir (NA) = 3,38 B (baik).

3. Membuat penilaian evaluasi kegiatan belajar

Mengajar pada tahap pertama 3,20

Mengajar pada tahap kedua 3,40

Mengajar pada tahap ketiga 3,35

Penilaian evaluasi akhir 3,55

Nilai akhir (NA) = 3,37 B (baik).

1. Menguasai Standar Kompetensi

Hasil penerapan kemampuan mengajar mahasiswa PPL-2 dalam menguasai standar kompetensi menyatakan baik. Hal ini terlihat pada 4 (empat) indikator yang diamati. Ternyata tidak semua mahasiswa PPL-2 yang mengajar telah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Beberapa orang melakukan rencana pelaksanaan pembelajaran hanya ketika ada penilaian maupun ujian. Jika dalam kegiatan belajar sehari-hari, tidak. mahasiswa PPL-2 merencanakan kegiatan belajar yang saling terkait dari satu materi ke materi lainnya, fokus pada tujuan pembelajaran, dan sering menggunakan media pada saat kegiatan belajar berlangsung. Adapun hasil wawancara

dengan mahasiswa PPL-2 menyatakan dapat merancang pembelajaran dengan mampu merumuskan standar kompetensi dari pelajaran yang diampu sebagai bentuk respon awal dalam memulai kegiatan belajar di kelas.

2. Mengembangkan materi pelajaran yang diampu

Hasil yang diperoleh dengan menerapkan kemampuan mengajar dalam kegiatan belajar mahasiswa PPL-2 menunjukkan baik. Hal ini terlihat pada 2 (dua) indikator yang diamati. Ternyata tidak semua mahasiswa PPL-2 memahami materi secara luas dan mendalam, tetapi mengikuti rencana pelaksanaan pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran, menggunakan berbagai keterampilan seperti gerak tubuh, kontak mata, intonasi dan ekspresi wajah, dan menggunakan metode ini untuk memberikan tugas. Diskusi kelompok dapat meningkatkan kerjasama yang baik antar siswa, menyesuaikan kelas sebelum kegiatan belajar dimulai, dan memberikan penjelasan materi yang mengkaitkan materi tersebut dengan kehidupan sehari-hari agar mudah dimengerti siswa. Adapun hasil wawancara dengan mahasiswa PPL-2 menyatakan mampu mengembangkan materi pelajaran yang diampu dengan baik.

3. Membuat penilaian evaluasi kegiatan belajar

Hasil penerapan kemampuan mengajar mahasiswa PPL-2 dalam desain dan evaluasi kegiatan pembelajaran menunjukkan baik. Dapat di lihat pada 3 (tiga) indikator yang diamati. Yang saya temukan adalah siswa PPL-2 dapat mengikuti penilaian lisan dan tulisan sehingga dapat mengevaluasi hasil belajar untuk mengamati penguasaan tingkat pembelajaran, serta menggunakan hasil penilaian tersebut sebagai bahan untuk mempersiapkan rencana kegiatan mengajar untuk diterapkan nantinya. Mahasiswa PPL-2 menunjukkan bahwa mereka dapat membuat penilaian evaluasi kegiatan belajar dengan baik, seperti mampu melakukan penilaian lisan dan tertulis sebagai bentuk penilaian evaluasi belajar siswa. Hasil tersebut didapatkan saat wawancara dengan mahasiswa PPL-2.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada tahun 2017, penerapan sudah baik dalam hal kemampuan mengajar mahasiswa PPL-2 Pendidikan Ekonomi Akuntansi di SMA swasta di Pontianak. Berdasarkan indikator hasil penelitian sudah menunjukkan baik. Saran penelitian ini adalah (1) mahasiswa PPL-2 harus mempererat komunikasi dengan siswa guna mengatasi kekurangan dalam belajar dan mengembangkan potensinya. (2) Mahasiswa PPL-2 wajib membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau RPP sebagai acuan dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung. (3)

Dapat mempererat komunikasi dengan siswa, serta mampu mengidentifikasi minat, bakat dan potensi masing-masing siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin Mohammad & Barnawi.(2012). **Etika dan Profesi Kependidikan**. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). **Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, Lexy.(2013). **Metodologi Penelitian Kualitatif (edisi revisi)**. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nawawi, Hadari (2015). **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2016). **Guru professional (Pedoman Kinerja, Kualifikasi, & Kompetensi Guru)**. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Implementasi *Edupreneurship* Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Pontianak

Sueib

Mahasiswa Pascasarjana Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Universitas Tanjungpura (UNTAN) Pontianak
SyuaibQirom@gmail.com

ABSTRAK

Istilah pengangguran terpelajar merupakan istilah yang sangat kurang baik apabila disematkan kepada lulusan perguruan tinggi, contoh seperti ini menjadi persoalan bagi lulusan dari perguruan tinggi yang disebabkan kecilnya peluang kerja, tulisan ini membahas tentang Implementasi *Edupreneurship* Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Pontianak, sebagai solusi alternatif untuk meretas persoalan angka pengangguran yang semakin tahun semakin tinggi. Adapun fokus masalah pada tulisan ini yaitu bagaimana Implementasi *Edupreneurship* pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Institut Agama Islam Negeri Pontianak dan bagaimana dampak mata kuliah bagi lulusannya. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: 1. Pelaksanaan pendidikan kewirausahaan sangat baik. 2. Mahasiswa tidak hanya dibekali teori saja melainkan juga langsung praktek kelapangan. (3). Dampak *Edupreneurship* sangat bermanfaat secara langsung.

Kata Kunci: Dampak, Implementasi, *Edupreneurship*

ABSTRACT

The term of educated unemployment is a term that is not very good of it is addressed to college graduates, this example is a problem for graduates from universities due to the small number of job opportunity, This paper discussed the implementation of *edupreneurship* in the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program (PGMI) of IAIN Pontianak, as an alternative solution to solving the problem of the increasing unemployment rate. The focus of the problem in this paper is how to implement *Edupreneurship* in the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education study program (PGMI) at State Islamic Institute of Pontianak and how the courses on graduates. The method used in this study was a qualitative method. From the results of this research it can be concluded that: (1). The implementation of entrepreneurship education was very good. (2). Students we're not only provided with theory but also directly practice the field. (3). *Edupreneurship* impact was very beneficial directly.

Keywords: Impact, Implementation, *Edupreneurship*

PENDAHULUAN

Lembaga pendidikan tempat menempa peningkatan kapasitas diri bagi setiap orang. Umumnya individu setiap orang yang berada dalam dunia pendidikan sejak usia dini sampai dewasa tidak menginginkan mendapatkan predikat “pengangguran” tetapi lagi-lagi fakta yang ada tidak berbanding lurus dengan keinginan individu, begitu banyak kalimat bermunculan seperti, setelah selesai kuliah maka bersiaplah menjadi pengangguran, dan masih banyak lagi istilah-istilah populer yang lain. Dalam rangka untuk menghindari sebutan yang tidak baik pada kalangan lulusan perguruan tinggi seperti itu, oleh karenanya lembaga mempunyai peranan yang sangat penting untuk merubah strategi agar melahirkan lulusan kategori *output* kepada *outcome* paling tidak bisa menjamin setiap lulusan yang dilahirkan dari rahim lembaga tersebut. Selain hal tersebut yang paling terpenting bisa lahir gagasan kebaruan dan kekinian dalam pendidikan *edupreneurship*.

Edupreneurship di antara gagasan pembaharuan dalam dunia pendidikan agar tidak hanya sekedar melahirkan lulusan dalam jumlah besar dalam setiap periode, tetapi juga bisa melahirkan lulusan yang berkualitas tinggi. Sehingga siap dan mampu berkompetisi untuk memberikan sumbangsih yang positif bagi umat dan bangsa. (Syamsul Arifin. 2018) dalam tesisnya yang berjudul *edupreneurship* di Pondok Pesantren Mambaul Ulum. Dari penelitian ini menyimpulkan nantinya pondok pesantren tersebut berpotensi besar melahirkan pengusaha baru pada sektor usaha mikro kecil menengah, serta juga menjadi tempat yang bisa menampung sumber daya manusia untuk meminimalisir angka pengangguran. (Suratmadjat 2019) sebagai tugas akhir penyelesaian magisternya dengan tesis yang berjudul “Manajemen *edupreneurship* dalam pembentukan karakter kewirausahaan siswa di SMK Ma’arif NU bobotsari kabupaten purbalingga” dalam penelitian ini disimpulkan bahwa manajemen *edupreneurship* dilaksanakan berdasarkan pedoman pengembangan *edupreneurship* sekolah kejuruan yang dikeluarkan oleh kementerian pendidikan nasional dan pembentukan karakter diupayakan melalui *teaching factory* dan *business center*.

Dari penelitian di atas, menunjukkan bahwa kewirausahaan merupakan bagian solusi untuk meretas pengangguran bagi kaum terdidik, dan kolaborasi dengan pendidikan dan *preneurship* yang saat ini dipersepsikan beda pembahasan, tetapi kajian tersebut masih terfokus pada bagian pendidikan secara universal. Ditemukan bagian kosong kajian ini dibagian pendidikan dasar Islam, padahal PGMI IAIN Pontianak sebagai perguruan tinggi di bidang tersebut sudah dari tahun 2016 menerapkan mata kuliah *edupreneurship*.

Oleh karenanya bagi penulis cukup menjadi daya tarik tersendiri meneliti *edupreneurship* dalam pendidikan dasar Islam yang mempunyai latar belakang kegiatan pembelajaran matakuliah *edupreneurship* PGMI IAIN Pontianak.

METODE PENELITIAN

Adapun penelitian ini kami fokuskan pada mata kuliah *edupreneurship* PGMI FTIK IAIN Pontianak, penelitian empiris yang bermaksud meneliti tentang pelaksanaan pembelajaran mata kuliah *edupreneurship* PGMI IAIN Pontianak dimulai dari pendahuluan. Adapun subjek penelitian yaitu mengenai pembelajaran *edupreneurship* PGMI FTIK IAIN Pontianak. Dengan beberapa sumber dan literatur mengenai penelitian. Dalam rangka untuk mendapatkan data yang diinginkan mengenai dengan fokus penelitian maka perlu dilakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk selanjutnya mengenai analisis data perlu dilakukan secara terus-menerus hingga awal sampai akhir penelitian, melalui teknik reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Adapun untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan yaitu kredibilitas

PEMBAHASAN

Implementasi *edupreneurship* pada Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Pontianak.

Implementasi menurut Kamus Besar Indonesia (KBBI Online 2021) yaitu pelaksanaan, atau penerapan. Daryanto (2012: 15) menjelaskan bahwa ada tiga tahapan implementasi *edupreneurship* (kewirausahaan), yakni pertama, tahap imitasi dan duplikasi (*imitating and duplicating*); kedua, tahap duplikasi dan pengembangan (*duplicating and developing*); dan ketiga, tahap menciptakan sendiri produk baru yang berbeda (*creating new and different*). Dari ketiga proses ini menjadikan suatu pelaksanaan yang sistematis.

Pada faktanya, pendidikan *edupreneurship* diantara mata kuliah yang dari pertama diterapkan kepada mahasiswa, selanjutnya tinggal penguatan konsepnya akan diikuti dengan mata kuliah inovasi bisnis pendidikan dengan bobot nilai 2 SKS pada semester 4 (empat) *edupreneurship* dalam pelaksanaannya cenderung seimbang antara praktek dengan teori, sehingga mahasiswa tidak hanya sebatas diminta terjun langsung untuk berwirausaha akan tetapi sudah cukup dengan bekal bekal informasi dan berbagi atribut untuk praktek nantinya.

Sebagaimana hasil wawancara peneliti dengan salah satu lulusan dan yang sudah mempunyai usaha sendiri yaitu Umar Hasib:

“mata kuliah *edupreneurship* bagi saya seimbang antara praktek dan teori yang diajarkan oleh para dosen, kami diberikan tugas untuk survei langsung ke beberapa usaha yang sudah

bekerjasama dengan pihak prodi kemudian kami banyak bertanya kepada ownernya., selain itu juga kami oleh dosen diminta pada tugas akhir untuk membuat contoh *edupreneurship* dengan membuat masterplan (wawancara dengan Umar Hasib tanggal 11 Agustus 2021).

Dari hasil wawancara tersebut ditegaskan bahwa, dalam menjalankan usaha tidak hanya sebatas mempunyai pengalaman berbisnis tetapi juga perlu bekal yang mempunyai, baik dari konsep, kegigihan, dan integritas dalam menjalankan bisnis.

Bahkan Umar Hasib lebih lanjut menjelaskan:

“Dulu dibangku kuliah kami lebih sering diberikan semangat dan teori tentunya tentang pendidikan kewirausahaan. Kewirausahaan menjadi skala prioritas sehingga kami setelah selesai kuliah bisa menjalankan dua fungsi sekaligus yaitu sebagai tenaga pendidik, dan bisnismen, jadi kami selain tidak menghilangkan peran sebagai pendidik kami juga mampu dan bisa menciptakan lapangan pekerjaan. (wawancara dengan Umar Hasib tanggal 11 Agustus 2021).

Penerapan kewirausahaan di PGMI IAIN Pontianak diawali dengan pembekalan dengan teori, pelaksanaan, serta evaluasi berkenaan dengan bisnis yang proyeksikan, proses dan hasil yang didapatkan selama berbisnis. Selanjutnya rencana implementasi sebagaimana tabel berikut ini:

<i>NO</i>	<i>Materi</i>	<i>Hari Ke-</i>	<i>Implementasi</i>
<i>1</i>	<i>Nilai dan Konsep Dasar Edupreneurship</i>	<i>1-5</i>	<i>Survei Lapangan Dan Telaah Pustaka</i>
<i>2</i>	<i>Membuat Usaha</i>	<i>6</i>	<i>Survei dan Pembuatan Tulisan</i>
<i>3</i>	<i>Penilaian Kebutuhan Usaha Dan Modal Usaha</i>	<i>7</i>	<i>Survei dan Pembuatan Tulisan</i>
<i>4</i>	<i>Transaksi Pembayaran Dan Pinjaman Moda Usaha</i>	<i>8</i>	<i>Survei dan Pembuatan Tulisan</i>
<i>5</i>	<i>Pengelolaan dan Customer Cervice</i>	<i>9</i>	<i>Survei dan Pembuatan Tulisan</i>
<i>6</i>	<i>Pasar, Pemasaran, dan Strategi Pemasaran</i>	<i>10</i>	<i>Survei dan Pembuatan Tulisan</i>
<i>7</i>	<i>Laporan Keuangan</i>	<i>11</i>	<i>Survei dan Pembuatan Tulisan</i>

8	<i>Analisis Kelayakan Usaha</i>	12	<i>Survei dan Pembuatan Tulisan</i>
9	<i>Perlindungan Usaha</i>	13	<i>Survei dan Pembuatan Tulisan</i>
10	<i>Bussines Plan</i>	14	<i>Survei dan Pembuatan Tulisan</i>

Sumber dari Rencana Pembelajaran Smester dan Kontrak Belajar Mata Kuliah Edupreneurship *PGMI Semester 1 (Satu)*

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Kartini sebagai Kaprodi PGMI IAIN Pontianak (bahkan bagian diantara salah satu tujuan dari PGMI) dengan diadakannya mata kuliah *edupreneurship* para mahasiswa nantinya akan kami bekali selama proses kuliah sampai betul-betul siap membuat usaha.

Berikut hasil wawancara peneliti dengan ibu Kartini sebagai Kaprodi PGMI IAIN Pontianak:

“Mahasiswa nanti dalam proses kuliah akan kami berikan teori untuk bekal mereka terjun kelapangan, mata kuliah dengan bobot 3 SKS kiranya bisa memberikan manfaat besar untuk melaksanakan praktek di lapangan, mulai dari mendapatkan bahan ajar, membuat desain pembelajaran, bisa memanfaatkan teknologi sebagai bentuk langkah promosi seperti Facebook, Youtube, IG dan yang lain-lain. Mata kuliah dengan bobot 3 SKS di antara mata kuliah yang mesti diambil oleh mahasiswa dari pertama masuk semester 1. Kemudian pada semester selanjutnya mahasiswa aka diberikan tambahan sebagai penguatan mata kuliah inovasi bisnis pendidikan bersama dosen yang memang sudah pakar di bidangnya (Ibu Kartini Kaprodi PGMI, tanggal 09 Agustus 2021).

Implementasi *edupreneurship* di perguruan tinggi Islam negeri se-Indonesia merupakan mata kuliah baru. Di PGMI IAIN Pontianak hingga sekarang masih menjadi program studi satu-satunya yang mengajarkan tentang kewirausahaan yang wajib diambil oleh mahasiswa. Dari itu Nasiri yang juga merupakan salah satu lulusan PGMI menjelaskan bahwa:

“saya sebagai lulusan dari PGMI IAIN Pontianak berharap dengan diajarkannya mata kuliah *edupreneurship* nantinya para teman-teman mahasiswa bisa membaca peluang yang ada. Mengetahui peta lapangan sehingga bisa berinovasi untuk menciptakan lapangan pekerjaan untuk masyarakat banyak. Terkhusus bagi kita sebagai lulusan dari kampus paling tidak sebagai kaum terdidik tidak menyandang sebagai pengangguran. (wawancara dengan Nasiri, tanggal 12 Agustus 2021).

Di Lain tempat dan waktu yang berbeda Maryun juga menuturkan, mata kuliah *edupreneurship* semestinya menjadi mata kuliah wajib untuk diterapkan di jurusan-jurusan yang lain sehingga setiap lulusan nantinya tidak hanya berharap mendapatkan peluang kerja tetapi juga bisa menciptakan lapangan pekerjaan. (wawancara dengan Maryun, tanggal 13 Agustus 2021).

Dari hasil paparan diatas tersebut dapat disimpulkan bahwa *edupreneurship* bukan hanya sebatas persoalan implementasi pembelajaran saja tetapi ada tujuan utama untuk mewujudkan visi dan misi dari program studi agar menghasilkan edupreneur pada sektor pendidikan. Oleh karena itu, dalam penerapannya setiap mahasiswa akan dididik sebagai pendidik yang profesional.

KETERKAITAN MK EDUPRENEUR DENGAN LEMBAGA

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) diantara sekian program studi yang ada di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pontianak yang dibuka pada tahun 2017 dibawah fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FTIK). Dengan dibukanya program studi tersebut sebagai bentuk upaya menciptakan pendidik yang profesional di bidang pendidikan dasar Islam jenjang Madrasah Ibtidaiyah.

PGMI IAIN Pontianak dari awal dibuka pada tahun 2017 menerapkan mata kuliah diluar kebiasaan pada umumnya yaitu *edupreneurship* dengan jumlah bobot 3 SKS pada semester 2. Bahkan dengan adanya mata kuliah *edupreneurship* kemudian dijadikan tujuan utama dari prodi tersebut yaitu “menghasilkan *edupreneur* pada bidang pendidikan jenjang MI.

Hal ini ditujukan sebagai bentuk usaha pengembangan pendidikan dengan perubahan kurikulum supaya menyesuaikan dengan perubahan zaman yang semakin kekinian. (Prastowo, 2018). *Edupreneurship* di ajarkan di Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah tidak sebatas hanya melatih mental dan skill berbisnis, tetapi juga menanamkan karakter berbisnis yang mempunyai keterkaitan dengan konsep negara dalam rangka mengimplementasikan pendidikan karakter bagi semua tingkat pendidikan (Lubis dan nasution 2017) termasuk juga Madrasah Ibtidaiyah (MI)

Edupreneurship sebagai mata kuliah wajib di PGMI IAIN Pontianak juga mempunyai peranan yang sangat besar untuk menanamkan jiwa kewirausahaan sejak dini kepada pendidik dan peserta didik di kemudian pada jenjang MI. Hal ini sejalan dengan langkah menerapkan pembelajaran kewirausahaan dalam jenjang pendidikan formal dari perguruan tinggi hingga pendidikan yang paling terbawah yaitu MI.

DAMPAK EDUPRENEURSHIP BAGI LULUSAN PGMI IAIN PONTIANAK

Edupreneurship salah satu mata kuliah yang menjadi unggulan di PGMI IAIN Pontianak dalam rangka untuk mencetak pengusaha pada sektor pendidikan dasar Islam, hal ini sangat dirasakan manfaatnya oleh mahasiswa PGMI pasca mereka selesai dari kampus. Berikut beberapa ungkapan para mahasiswa PGMI yang mendapat mata kuliah tersebut:

Hosni menjelaskan manfaat yang dirasakan dari mata kuliah *edupreneurship*:

“kami sangat bersyukur bisa mendapatkan mata kuliah *edupreneurship* dari sini sangat banyak ilmu yang bermanfaat untuk kami di kemudian hari, pola pikir kami menjadi terbuka bahwa menjadi tenaga pendidik atau guru itu tidak hanya berkulat dengan ruang kelas saja, melainkan kami juga mempunyai kewajiban membuka lapangan pekerjaan untuk masyarakat. Pada usaha sektor pendidikan banyak sekali usaha yang bisa kami lakukan diantaranya seperti membuka kelas bimbingan belajar (BIMBEL), *outbound* dan yang lain-lain yang nantinya bisa mengedukasi masyarakat banyak. Oleh karena itu kami sangat mendukung mata kuliah tersebut. Karena melalui itu setiap mahasiswa dapat ilmu tentang kewirausahaan sekaligus manajemen pengelolaan yang profesional . (wawancara Hosni tanggal 16 Agustus 2021)

Ungkapan yang sama juga dijelaskan oleh Hilya Salsabila yang menjelaskan pengalaman belajar *edupreneurship*-Nya Saat semester 1(satu):

“yang saya rasakan dari mata kuliah *edupreneurship* yaitu bagaimana kami bisa memanajemen keuangan, manajemen pemasaran, membaca peluang bisnis yang potensial, serta tempat yang cukup mendukung untuk kami memulai bisnis. (wawancara Hilya Salsabila tanggal 16 Agustus 2021).

Meskipun mata kuliah tersebut sangat dirasakan begitu bermanfaat oleh setiap mahasiswa, tetapi masih banyak hal-hal yang mesti dievaluasi sebagai bahan proyeksi kedepan.

Sebab ada penjelasan yang sama juga dipaparkan oleh Muhammad Habibi terkait dengan dampak mata kuliah *edupreneurship* tersebut bagi karirnya setelah selesai dari perguruan tinggi, berikut ini kutipan wawancaranya:

“kebermanfaatan mata kuliah *edupreneurship* terhadap saya pribadi sampai saat ini belum ada bang, hal ini barangkali dikarenakan saya sendiri yang kurang begitu berminat menggeluti dunia bisnis. *Edupreneurship* ini saya rasakan ketika waktu akhir semester itupun karena taruhannya nilai akhir, kalau tidak maka nilai saya bakalan mendapatkan nilai C barangkali bahkan bisa lebih rendah dari pada itu. Soalnya mata kuliah ini wajib kami

ambil bang dan jumlah SKS nya pun cukup besar. (wawancara Muhammad Habibi tanggal 16 Agustus 2021).

Siti Rahmawati

“bagi saya mata kuliah tersebut kurang bermanfaat bagi saya, bukan berarti mata kuliah *Edupreneurship* buruk atau sia-sia bagi calon pendidik seperti saya bang, tetapi barangkali saya pribadi yang kurang berbakat dalam dunia bisnis atau menjadi pengusaha, namun untuk teman-teman yang lain di kelas saya banyak kok yang menerapkan mata kuliah tersebut sekarang sudah menjadi pengusaha. Semoga melalui mata kuliah ini nanti banyak lahir pengusaha besar lulusan dari jurusan kami. . (wawancara Muhammad Habibi tanggal 18 Agustus 2021).

Berbeda juga dengan apa yang disampaikan oleh Sulastrri, dimana pendapatnya dari mata kuliah *edupreneurship* dia memulai usaha sebagai bentuk pengaplikasian ilmunya yang didapat ketika dibangku kuliah. Berikut ungkapan sulastrri ketika diwawancarai:

“saya awal mula berbisnis ketika saya dulu semester enam bang, banyak motivasi yang dosen berikan untuk mendorong kami agar memulai berbisnis nah, sejak itulah saya memulai berbisnis online. Alhamdulillah hasilnya saya rasakan lumayan jadi hasilnya saya tabung untuk melanjutkan S2 dan sebagian lagi saya putar untuk belanja. Saya kan usaha dibidang kuliner jadi semua media massa saya gunakan untuk promosi usaha saya bang. (wawancara Sulastrri tanggal 18 Agustus 2021)

Berdasarkan beberapa hasil wawancara diatas maka dapat disimpulkan bahwa, dampak dari mata kuliah *edupreneurship* bagi lulusan PGMI IAIN Pontianak dikelompokkan kepada dua kategori, yaitu pendidik yang profesional dan pengusaha. Sebagai pendidik yang profesional tentunya menanamkan karakter seorang pengusaha kepada peserta didik. Kemudian sebagai seorang pengusaha lulusan dari PGMI IAIN Pontianak akan menjadi pengusaha yang profesional bisa membuka lapangan pekerjaan dan lapangan pengabdian kepada masyarakat banyak.

EDUPRENEURSHIP SEBAGAI INTEGRASI EDUCATION- ENTERPRENEURSHIP

Edupreneurship bagian dari upaya menghubungkan pendidikan dengan kewirausahaan, semangat pendidikan kewirausahaan ini berlandaskan dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa dalam rangka untuk mengembangkan potensi peserta didik, setidaknya ada 8 (delapan) karakter diantaranya yaitu karakter mandiri. Dalam undang-undang tersebut jelas bahwa kualitas pendidikan sangat berdampak terhadap

kemajuan bangsa kedepan, semangat ini mesti terus dipupuk agar amanat Undang-Undang 1945 sendiri terealisasi dengan adanya langkah-langkah konkrit dengan penerapan pendidikan kewirausahaan.

Pendidikan kewirausahaan bagian dari kewajiban untuk diterapkan dalam dunia pendidikan lebih-lebih di perguruan tinggi dalam rangka untuk memperkuat sumber daya manusia yang memiliki ide-ide kreatif, inovatif yang nantinya bisa meretas keterpurukan ekonomi bangsa ini.

Keterpurukan ekonomi yang terus terjadi semacam ini tentu mesti dicarikan solusi alternatifnya agar Indonesia pada masa yang akan datang menjadi negara yang maju, hal ini tentu tidak terkecuali pengelolaan sumber daya manusia dan sumber daya alamnya. *Edupreneurship* sebagai langkah konkrit untuk terus diterapkan dalam dunia pendidikan. *Edupreneurship* menjadi edukasi penting yang dipatrikan kepada setiap anak bangsa. Hal di atas semakin diperkuat dengan pendapat beberapa ahli bahwa untuk menjadi negara maju memiliki wirausaha lebih dari 30% sedangkan di Indonesia pengusaha baru mencapai 2% (Machali. ed. 2012: 41-42).

Proses pembelajaran serta penanaman kewirausahaan terhadap anak didik terus dilakukan secara konsisten agar bisa melahirkan pengusaha sukses yang bisa membuka peluang kerja bagi masyarakat banyak. Dengan demikian kesejahteraan, kesehatan, serta kemajuan bangsa akan terwujud. Harapan lain melalui *edupreneurship* nantinya juga akan menjadi bekal kemampuan untuk memperbaiki kualitas kehidupan yang sejahtera.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan atau implementasi *edupreneurship* pada program studi pendidikan anak usia dini di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pontianak sangat baik dan bermanfaat bagi mahasiswa, mahasiswa tidak hanya dibekali teori saja melainkan juga langsung praktek kelapangan. Hal ini tentu didukung dengan perencanaan yang sangat matang dan evaluasi secara berkala selama satu semester perkuliahan.

Setidaknya ada dua manfaat yang dirasakan oleh mahasiswa yaitu secara langsung maupun tidak langsung. Dampak langsung apabila setiap lulusan dikemudian hari bisa membuka usaha sendiri dan membuka lapangan pekerjaan untuk masyarakat banyak. Adapun yang manfaat yang tidak langsung yaitu bilamana nantinya lulusan dari PGMI IAIN Pontianak menjadi guru yang memiliki keahlian yang profesional dan senantiasa menanamkan nilai kewirausahaan kepada setiap peserta didik hingga pada tingkat MI/SD.

Melalui penelitian singkat ini kiranya bisa dijadikan rujukan bagi semua lembaga pendidikan terutama PGMI IAIN Pontianak untuk selalu menanamkan nilai pendidikan kewirausahaan terhadap mahasiswa, agar senantiasa mempunyai hubungan emosional antara sesama alumni kiranya perlu untuk dibuat sebuah wadah untuk membangun komunikasi dan silaturahmi sehingga bisa saling memberikan masukan terhadap sesama alumni dan lembaga kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2012). Pendidikan Kewirausahaan. Yogyakarta: Gava Media.
- KBBI Online. (2021). Implementasi. Retrieved Agustus 10, 2021, from <https://kbbi.web.id/implementasi> website: <https://kbbi.web.id/implementasi>
- Lăcătuș, M. L., & Stăiculescu, C. (2016). Entrepreneurship in Education. International Conference KNOWLEDGE-BASED ORGANIZATION, 22(2), 438–443 <https://doi.org/10.1515/kbo-2016-0075>
- Lubis, R. R., & Nasution, M. H. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter di Madrasah Ibtidaiyah. JIP: Jurnal Ilmiah PGMI, 3(1), 15–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/jip.v3i1.1375>
- Machali (ed.), I. (2012). Pendidikan Enterpreneurship: Pengalaman Implementasi Pendidikan Kewirausahaan di Sekolah dan Universitas. Yogyakarta: Tim Penelitian Program DPP Bakat Minat dan Keterampilan FITK UIN Sunan Kalijaga bekerjasama dengan Aura Pustaka
- Pemerintah Republik Indonesia. (2003). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 63 Tahun 2009 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 63 Tahun 2009 Tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan. Retrieved from <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/Permendiknas63-2009SPMP.pdf>
- Prastowo, A. (2018). Transformasi Kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah di Indonesia: Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Menuju Kurikulum 2013 Hingga Kurikulum Ganda. JIP: Jurnal Ilmiah PGMI, 4(2), 111–125. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/jip.v4i2.2567>
- Samsul Arifin (2018). Penerapan edupreneurship di Pondok Pesantren Mambaul Ulum Simpang Kanan Kecamatan Sungai Ambawang kabupate Kubu Raya. IAIN Pontianak
- Suratmadjat, (2019). Manajemen Edupreneurship dalam Pembentukan Karakter Kewirausahaan Siswa di SMK Ma'arif Kabupaten Kubu Raya. IAIN Pontianak.

PENGARUH EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS KAHOOT TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA DI SEKOLAH DASAR AL MUMTAZ PONTIANAK

¹Ramlah ;²Aunurrahman

Pendidikan Guru Dasar Universitas Tanjungpura Pontianak
ramaerita@gmail.com

ABSTRAK

Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kahoot terhadap Minat dan Hasil Belajar Tematik Siswa di Sekolah Dasar Al Mumtaz Pontianak bertujuan untuk mengetahui pengaruh kahoot terhadap minat siswa dan hasil belajar siswa sebagaimana kahoot memiliki karakteristik menghadirkan soal-soal kedalam aplikasi kahoot dengan menggunakan fasilitas internet yang dapat diakses menggunakan handphone siswa untuk menjawab kuis yang disajikan oleh guru. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif metode eksperimen dengan teknik *Pretest- Posttest Control Group Design*. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan tes. Analisis besarnya pengaruh hasil dan minat belajar dilakukan uji normalitas menggunakan uji liliefors dan uji homogenitas menggunakan uji barlett dan uji hipotesis menggunakan uji t. Pengaruh Populasi penelitian ini adalah kelas IV sekolah dasar Al- Mumtaz yang terdiri dari kelas A dan B. Sampel pada penelitian ini berjumlah 30 siswa untuk kelas eksperimen dan 30 siswa untuk kelas kontrol yang diambil menggunakan teknik *purposes sampling*. Hasil penelitian ini adalah (1) pengaruh penggunaan kahoot menunjukkan adanya minat belajar yang baik dimana sebelum diberikan kahoot rata-rata persentase minat belajar awal siswa 61,93%, setelah diberikan kahoot rata-rata persentase minat belajar siswa meningkat menjadi 72,72%, (2) pengaruh penggunaan kahoot menunjukkan adanya peningkatan yang baik terhadap hasil belajar siswa dengan perbandingan hasil *pre-test* kelas eksperimen mendapatkan rata-rata persentase 61% sebelum diberikan kahoot dan setelah menggunakan kahoot hasil *post-test* kelas eksperimen meningkat dengan rata-rata persentase 82% dari hasil belajar selanjutnya pengujian hipotesis mendapatkan t_{hitung} yaitu 6,50 dimana lebih besar daripada t_{table} yaitu 1,67 maka hipotesis nol ditolak sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis kahoot berpengaruh secara signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Al- Mumtaz.

Katakunci : Evaluasi Pembelajaran, Kahoot, Minat Belajar, Hasil Belajar

ABSTRACT

The Effect of Kahoot-Based Learning Evaluation on Interest and Thematic Learning Outcomes of Students at Al Mumtaz Elementary School Pontianak aims to knowing the effect of kahoot on student interest and student learning outcomes as kahoot have the characteristics of presenting questions into the kahoot application by using internet facilities that can be accessed by using students' mobile phones to answer quizzes presented by the teacher. This research is a quantitative research with experimental method with Pretest-Posttest Control Group Design technique. The data collection instrument in this study was using questionnaires and tests. The population of this study was the fourth grade of Al-Mumtaz elementary school which consisted of grades A and B. The sample in this study amounted to 30 students for the experimental class and 30 students for the control class who were taken using the sampling techniques. The results of this study are (1) learning using Kahoot produces good interest in learning where before being given Kahoot the average percentage of students' early learning interest is 61.93%, after being given Kahoot the average percentage of student interest in learning increased to 72.72%, (2) learning by using Kahoot showed a good improvement in student learning outcomes by comparing the results of the pre-test experimental class getting an average percentage of 61% before being given Kahoot and after using kahoot post-test results of the experimental class increased by an average percentage of 82% from the previous study results so it can be concluded that the evaluation of kahoot-based learning has a significant effect on student interest and learning outcomes at Al-Mumtaz Elementary School.

Keywords: Learning Evaluation, Kahoot, Interest to Learn, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi membawa banyak perubahan dan penyesuaian di dalam semua aspek kehidupan. Teknologi informasi saat ini sudah berkembang sangat pesat di semua bidang, termasuk dalam dunia pendidikan. Dalam pendidikan sendiri teknologi ini memiliki peranan tersendiri dalam proses belajar mengajar. Di era revolusi industri 4.0 sekarang ini pemanfaatan media pembelajaran menjadi unsur yang penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada proses pembelajaran dan membuat suasana belajar menjadi tidak membosankan.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 65 tahun 2013 tentang Standar Proses bahwa pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dengan demikian dalam pemilihan media pembelajaran yang digunakan harus dapat menggantikan tugas pengajar di dalam kelas nyata. Proses penyampaian materi pelajaran dan penilaian tugas di setiap akhir kegiatan pembelajaran harus dapat diakomodasi oleh media pembelajaran.

Pada kenyataan di lapangan masih banyak guru yang kesulitan dalam memilih media pembelajaran di kelas. Sehingga dalam hal ini membuat pembelajaran di kelas monoton setiap harinya. Guru sekolah dasar Al-Mumtaz telah menggunakan evaluasi dalam pembelajaran di kelas, hanya saja evaluasi pembelajaran yang digunakan masih membuat siswa menjadi objek dalam pembelajaran yang hanya menerima informasi, padahal pembelajaran yang baik adalah menjadikan siswa sebagai subjek pembelajaran dimana siswa yang berperan aktif dalam mencari informasi tentang ilmu pengetahuan yang akan dipelajari. Selain itu jika menggunakan evaluasi pembelajaran yang hanya dapat menyampaikan informasi tanpa adanya timbal balik dari siswa, maka akan membuat proses pembelajaran menjadi monoton sehingga siswa akan merasa jenuh. Berdasarkan tabel 1.2 terlihat bahwa siswa SD Al-Mumtaz terhitung 70% merasakan kejenuhan dalam proses pembelajaran yang disebabkan oleh guru yang masih menggunakan evaluasi pembelajaran yang monoton. Siswa berharap evaluasi pembelajaran dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan kurikulum 2013, dimana dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran serta bermuara pada minat dan hasil belajar yang optimal. Salah satu evaluasi pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif yaitu *kahoots*.

Kahoots adalah media pembelajaran online yang memuat kuis dan permainan (Lime, 2018, p.28).Dimana siswa dapat mengisi kuis yang sudah guru siapkan melalui aplikasi digital. Menurut Rpnis (dalam charlina dkk 2019) menyatakan bahwa “*kahoots* menjadi inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik” (p.79).

Menurut Sumarso (2019,p.9) *Kahoot* adalah salah satu game yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran yang berupa kuis online yang interaktif karena *kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Kahoots merupakan pembelajaran interaktif, dimana siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Kahoots menyajikan pembelajaran yang menarik dilengkapi dengan kuis bergambar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.Kahoot memiliki fitur interaktif dan atraktif yang dapat menarik minat siswa untuk mengikuti dan memahami pelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar. Hal ini dapat dilihat berdasarkan atas adanya keinginan untuk menguasai materi pelajaran dan memiliki kesungguhan dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas (Septyanti, 2014, p.7).

Dengan menggunakan Kahoots sebagai alternatif pendidik dalam melakukan proses penilaian hasil pelajaran, akan menimbulkan minat siswa dan hasil belajar yang optimal. Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru memilih evaluasi pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran (Aunurrahman, 2016:140). Pemilihan evaluasi pembelajaran yang tepat dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan menumbuhkan rasa senang siswa terhadap pelajaran sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.

Penelitian yang dilakukan oleh (Lisnani & Emmanuel, 2020) proses pembelajaran menjadi lebih seru, menarik, dan menantang karena diiringi dengan musik dan waktu pengerjaan soal sehingga mahasiswa dilatih kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal. Nilai rata-rata kuis mahasiswa menggunakan aplikasi KAHOOT sebesar 66,69. Mahasiswa memberikan respons positif terhadap penggunaan aplikasi KAHOOT ini terlihat dari hasil kuesioner di mana sebagian mahasiswa mengharapkan penyelesaian kuis dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi KAHOOT kedepannya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Hartanti, 2019) aplikasi Kahoot, dalam proses pembelajaran dapat menjaga motivasi berkelanjutan belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Aplikasi Kahoot dapat

meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, memudahkan mereka dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Kahoot* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Tematik Siswa sekolah dasar Al Mumtaz”. Penelitian yang akan dilakukan adalah untuk melihat pengaruh minat dan hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan menggunakan *kahoots* dan sesudah dilakukan perlakuan menggunakan *kahoots*. Dalam penelitian ini *kahoot* digunakan untuk evaluasi pembelajaran di kelas eksperimen. Sementara di kelas kontrol menggunakan evaluasi pembelajaran konvensional.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut Sujarweni (2014) penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat di capai atau diperoleh dengan menggunakan prosedur statistik atau dengan cara lain dari kuantifikasi atau pengukuran (p.39). Selanjutnya menurut Purwanto (2015) penelitian kuantitatif merupakan sebuah paradigma dalam penelitian yang memandang kebenaran sebagai sesuatu yang tunggal, objektif, universal dan dapat diverifikasi (h.164).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut Sujarweni (2015) penelitian eksperimen adalah penelitian dimana variabel yang hendak di teliti (variabel terikat) kehadirannya sengaja di timbulkan dengan memanipulasi menggunakan perlakuan (p,180).

Selanjutnya menurut Nawawi (2015) menyatakan bahwa metode eksperimen adalah prosedur penelitian yang dilakukan untuk mengungkapkan hubungan Lebih lanjut menurut Sugiyono (2013) menyatrakan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu (p,6). Adapun Sugiyono (2013) menyatakan pola *Nonequivalent Control Group Design* dapat digambarkan sebagai berikut (h,79):

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

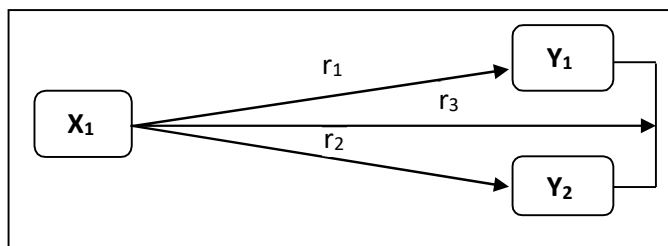
Keterangan:

X = perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen O₁= skor pretest kelompok eksperimen

O_3 = skor pretest kelompok control O_2 = posttest kelompok eksperimen O_4 = posttest kelompok kontrol

Dari pendapat di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa metode eksperimen merupakan metode yang mengungkapkan hubungan sebab akibat dari dua variabel yait variabel terikat dan variabel bebas untuk mencari pengaruh dengan melakukan teatment (perlakuan) tertentu.

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini yaitu paradigma ganda dengan dua variabel dependent. Berikut bagan pola rancangan dari paradigma Penelitian tersebut:



Gambar 1 Pola Rancangan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data yang disajikan dari hasil penelitian ini adalah memberikan gambaran secara umum mengenai penyebaran data yang diperoleh dilapangan.

Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel bebas yaitu minat belajar (Y1) dan hasil belajar (Y2) serta terdapat satu variabel terikat yaitu pembelajaran berbasis *Kahoot* (X). Sampel dalam penelitian ini adalah 60 siswa kelas IV SD Al-Mumtaz yang terdiri dari 30 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol. Pada kelompok eksperimen pembelajarannya menggunakan *Kahoot* sedangkan kelompok kontrol pembelajaranya dengan model konvensional.

a. Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Deskripsi data perolehan skor hasil belajar siswa dari kelompok eksperimen sebelum evaluasi menggunakan aplikasi kahoot dapat disajikan sebagai berikut :

Tabel 1. Pretest Kelas Eksperimen

No	Nama	Eksperimen	No	Nama	Eksperimen
1	AN	60	15	KA	70
2	AD	70	16	KT	50
3	AA	70	17	KS	50

4	AK	60	18	KA	50
5	AC	60	19	MA	70
6	BZ	70	20	MF	80
7	CS	60	21	MK	70
8	DN	70	22	MG	70
9	DC	40	23	MI	60
10	DA	50	24	MZ	60
11	FH	60	25	NZ	60
12	HA	50	26	NF	80
13	HY	50	27	NK	50
14	JN	70	28	RI	50

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen		
Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi relatif
40-46	1	3 %
47-53	8	24 %
54-60	9	43 %
61-67	-	-
68-74	10	10 %
75-81	2	20 %

b. Hasil Posttest Kelas Eksperimen

Skor posttest yang diperoleh pada kelas eksperimen setelah menggunakan kahoot. Analisis skor posttest digunakan untuk melihat kemampuan akhir siswa kelas eksperimen

Berdasarkan perhitungan didapat data sebagai berikut:

Tabel 3. Posttest Kelas Ekperimen

No	Nama	Ekspe	No	Nama	Eksperi	No	Nama	Eksperime
		rimen			men			n

1	AN	80	11	FH	80	21	MK	80
2	AD	100	12	HA	70	22	MG	90
3	AA	80	13	HY	80	23	MI	90
4	AK	100	14	JN	80	24	MZ	80
5	AC	80	15	KA	100	25	NZ	80
6	BZ	80	16	KT	80	26	NF	100
7	CS	80	17	KS	70	27	NK	70
8	DN	70	18	KA	60	28	RI	70
9	DC	70	19	MA	90	29	SK	80
10	DA	70	20	MF	100	30	ZF	100

c. Hasil Belajar

Uji Normalitas Pretest Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Uji normalitas skor pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk mengetahui bahwa kedua sampel tersebut berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan *Liliefors* dengan membandingkan L_{hitung} kurang dari L_{tabel} , maka dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Normalitas Pretset kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas			Kesimpulan
		L_{hitung}	L_{tabel}	
1	Eksperimen	0,15	0,16	Normal
2	Kontrol	0,15	0,16	Normal

Berdasarkan perhitungan pada tabel 4 dapat di ketahui bahwa pretest hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sama yaitu dengan $L_{hitung} = 0,15$ dengan perhitungan lebih kecil dari $L_{tabel} = 0,16$ sehingga dapat dinyatakan berdistribusi normal, dengan arti bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji normalitas skor posttest kelas eksperimen dan kelas control dilakukan untuk mengetahui bahwa kedua sampel tersebut berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan *liliefors* dengan membandingkan L_{hitung} kurang dari L_{tabel} maka dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Normalitas Posttest kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas			Kesimpulan
		L_{hitung}	L_{tabel}	
1	Eksperimen	0,12	0,16	Normal
2	Kontrol	0,09	0,16	Normal

Berdasarkan perhitungan pada tabel 5 dapat diketahui bahwa *posttest* hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan $L_{hitung} = 0,12$ dan kelas kontrol $L_{hitung} = 0,09$ lebih kecahil dari $L_{tabel} = 0,16$ sehingga dinyatakan berdistribusi normal, dengan arti bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas hasil belajar siswa menggunakan uji B (barlet). Hasil perhitungan uji homogenita sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa

No	Kelas	Varian			Kesimpulan
			X_{hitung}	X_{tabel}	
1	Eksperimen	Posttest	6,88	7,81	Homogen
2	Kontrol	Pretest			
3	Eksperimen	Posttest			
4	Kontrol	Pretest			

Berdasarkan hasil perhitungan homogenitas hasil belajar siswadi peroleh bahwa $X_{hitung} = 6,88$ lebih kecil dari $X_{tabel} = 7,81$ pada taraf signifikah $\alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki data yang homogen.

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis nol ditolak atau diterima. Pengujian hipotesis menggunakan uji t. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji “t” sebagai berikut :

Tabel 7. Uji Hipotesis

Dk	A			Kesimpulan
		t_{hitung}	t_{tabel}	
60	0,05	6,50	1,67	H_0 ditolak H_1 diterima

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari pada t_{table} . Maka hipotesis nol ditolak.Menolak hipotisi nol, maka ada hubungan yang signifikan .

c. Minat Belajar

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis nol ditolak atau diterima. Pengujian hipotesis menggunakan uji t. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t sebagai berikut:

Berdasarkan hasil perhitungan secara statistik menggunakan uji-t diperoleh bahwa $t_{hitung} = 21,04 > t_{tabel} = 1,67$. Dengan demikian dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Tabel 8. Uji Hipotesis

Dk	A			Kesimpulan
		t_{hitung}	t_{tabel}	
60	0,05	21,04	1,67	H_0 ditolak H_1 diterima

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot didalam evaluasi pembelajaran efektif mendorong minat belajar anak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran dengan menggunakan Kahoot terhadap minat belajar, dampak evaluasi pembelajaran model Kahoot lebih tinggi daripada siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan cara konvensional. Semakin tinggi preferensi minat diri individu, maka semakin tinggi pula kemampuannya untuk mengembangkan informasi tentang Kahoot yang didapatkannya. Sebaliknya, semakin rendah preferensi (selera) minat individu, semakin rendah literasi pengetahuannya

Sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran guru dan pihak sekolah dapat menerapkan Kahoot dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan Kahoot memiliki daya tarik dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung dan juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa.

Kepada peneliti selanjutnya dapat lebih mengoptimalkan penerapan Kahoot dan penelitian pengembangannya dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa di setiap sekolah, dengan berbagai keterbatasan yang ada di sekolah dan peneliti tetap dapat menerapkan Kahoot secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2010. Belajar dan Pembelajaran Bandung: Alfabeta
- Charlina, C., & Septyanti, E. (2019). Pemanfaatan Media Kahoots sebagai Motivasi Belajar Mengikuti Kuis Wacana Bahasa Indonesia. GERAM.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis permedia. Prosiding Seminar Nasional PEP 2019,1(1)78–85.<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Lime. (2018). Pemanfaatan Media Khoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Ditinjau
- Lisnani, & Emmanuel, G. (2020). Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran Pendidikan Matematika: Yogyakarta.
- Nawawi, H. (2015). Metode Penelitian Bidang Sosial. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 65 tahun 2013 tentang Standar Proses dari Kerjasama dan Hasil belajar Siswa. Program Studi Pembelajaran IPA, 4(2), 155–167. IPA. Jurnal IPA & <https://doi.org/10.24815/jipi.v4i2.16018>
- Purwanto. (2015). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Septyanti, E. (2014). Pengaruh Strategi Know-Want To Know-Learned (K-W-L) dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Memahami Hikayat Siswa Kelas X Di Sma Islam Az-Zahra Palembang. Jurnal Bahas.
- Sumarso. (2019). Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan Combro. Sleman: Deepublish.
- Sujarweni, V. W. 2014. Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Baru Press. Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

ANALISIS KINERJA GURU DI SMAS PELITA RAYA SELAMA PANDEMI COVID-19

Sherawati Wulandari

Administrasi Pendidikan Pascasarjana FKIP Untan Pontianak
wulandarisherawati@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kinerja guru di SMAS Pelita Raya. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Lokasi penelitian di SMAS Pelita Raya Kec. Sungai Raya Kab. Kubu Raya. Subjek penelitian adalah guru di SMAS Pelita Raya. Sumber data yang digunakan yakni sumber data primer dan sumber data sekunder. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa guru mampu mengatasi kendala pembelajaran yang dihadapi selama masa pandemi Covid-19. Kinerja guru terlihat pada proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Guru di SMAS Pelita Raya menggunakan rencana program pembelajaran sesuai tuntutan kurikulum darurat Covid-19, guru juga mampu melakukan penilaian hasil belajar peserta didik secara objektif dan maksimal melalui pembelajaran daring maupun luring. Hal ini tidak lepas dari peran kepala sekolah yang memfasilitasi guru, melakukan evaluasi kinerja guru secara rutin, dan membimbing guru guna penyelesaian masalah yang dihadapi guru selama masa pandemi Covid-19.

Kata kunci: Kinerja Guru, Pandemi Covid-19

ABSTRACT

This research aims to find out the analysis of teacher performance at SMAS Pelita Raya. This type of research is qualitative research. Research location at SMAS Pelita Raya Kec. Sungai Raya Kab. Kubu Raya. The research subject was teacher at SMAS Pelita Raya. The data sources used are primary data sources and secondary data sources. The data collection techniques in this study used observations, interviews, and documentation. The data analysis techniques use data reduction, data presentation, and conclusion withdrawal. The results of the study showed that teachers are able to overcome learning obstacles faced during the Covid-19 pandemic. Teacher's performance is seen in the process of planning, implementing, and evaluating learning. Teachers at SMAS Pelita Raya use learning program plans in accordance with the demands of the Covid-19 emergency curriculum, teachers are also able to assess student learning outcomes objectively and maximally through online and offline learning. This can't be separated from the head master facilitates teachers, evaluations of teacher performance regularly, and guides teachers to solve problems faced by teachers during the Covid-19 pandemic.

Keywords: Teacher Performance, Covid-19 Pandemic

PENDAHULUAN

Dinas Pendidikan Provinsi Kalimantan Barat memperpanjang pelaksanaan pembelajaran secara daring untuk menindaklanjuti Surat Edaran Gubernur Kalimantan Barat Nomor 421/3466/DIKBUD/2020 tanggal 16 Desember 2020 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Satuan Pendidikan PAUD/SD/MI/SMP/MTs/SMA/SMK/SLB dan Satuan Pendidikan lainnya Tahun Pelajaran 2020/2021 di Masa Pandemi Covid-19.

Berdasarkan surat permohonan pembelajaran tatap muka di semester genap Tahun Pelajaran 2020/2021 dari Kepala Satuan Pendidikan Jenjang SMA/SMK/SLB di Kalimantan Barat yang direncanakan akan melakukan kegiatan tatap muka mulai 4 Januari 2021. Hal ini membuat SMAS Pelita Raya kembali menerapkan pembelajaran daring pada semester genap Tahun Pelajaran 2020/2021. Agar pelaksanaan pembelajaran daring di SMAS Pelita Raya dapat berjalan maksimal maka perlu dilakukan suatu analisis kinerja guru selama masa pandemi berlangsung. Hal ini karena guru memegang peranan penting dalam pembelajaran.

Guru merupakan ujung tombak yang sangat menentukan dalam system Pendidikan secara keseluruhan, yang harus mendapatkan perhatian sentral, pertama, dan utama. Oleh karena itu, upaya perbaikan apapun yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan tidak akan memberikan sumbangan yang signifikan tanpa didukung oleh guru yang professional dan berkualitas (Lailatussaadah, 2015 :16).

Berdasarkan pra survei yang peneliti lakukan di SMAS Pelita Raya pada hari Selasa, 24 Maret 2021 mengenai pelaksanaan pembelajaran daring diketahui bahwa seluruh peserta didik melakukan pembelajaran dan penugasan yang dikumpulkan secara daring melalui aplikasi Grup WhatsApp. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru masih di hari yang sama diperoleh informasi bahwa guru merasa kesulitan dalam pelaksanaannya karena banyak peserta didik yang tidak merespons pemberian materi melalui grup WhatsApp di karenakan peserta didik ada yang tidak memiliki kuota, belum lagi jaringan yang tidak memadai sehingga guru tidak memperoleh umpan balik yang diharapkan dan pembelajaran menjadi tidak efektif.

Selain itu guru juga mengalami kendala berupa handphone yang digunakan sering kali mengalami error akibat terlalu banyaknya grup WhatsApp, handphone yang selalu berdering atau bergetar saat peserta didik mengumpulkan tugas. Dengan kendala yang telah disebutkan akhirnya membuat guru mengurangi insensitas pemberian materi dan tugas menjadi beberapa minggu sekali. Dari temuan maka peneliti tertarik melakukan penelitian analisis kinerja guru di SMAS Pelita Raya selama masa pandemi Covid-19.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode ini digunakan untuk mendapatkan gambaran tentang kinerja guru di SMAS Pelita Raya selama pandemi Covid-19. Subjek penelitian adalah guru di SMAS Pelita Raya Kec. Sungai Raya Kab. Kubu Raya yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi tidak terstruktur, wawancara tidak terstruktur, dan dokumentasi (Sugiyono, 2016 : 193). Sumber data yang digunakan yakni sumber data primer berupa hasil wawancara guru di SMAS Pelita Raya Kec. Sungai Raya Kab. Kubu Raya sedangkan sumber data sekunder berupa dokumentasi kegiatan di SMAS Pelita Raya Kec. Sungai Raya Kab. Kubu Raya selama masa pandemi Covid-19.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk mengetahui kinerja guru di SMAS Pelita Raya Kec. Sungai Raya Kab. Kubu Raya. Analisis data menggunakan reduksi data dimana peneliti memasuki setting sekolah sebagai tempat penelitian dan mereduksi data yang terfokus pada guru di SMAS Pelita Raya. Selanjutnya dilakukan penyajian data (*data display*) untuk memperjelas gambaran keseluruhan data yang diperoleh tentang fakta kinerja guru SMAS Pelita Raya. Tahap akhir jika data display sebelumnya telah didukung oleh data padat lainnya barulah dapat ditarik suatu kesimpulan yang kredibel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian analisis kinerja guru di SMAS Pelita Raya dengan subjek berjumlah 9 orang guru dan difokuskan pada kinerja guru dalam tiga aspek pembelajaran yakni perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.

a. Kinerja Guru Dalam Perencanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara guru menekankan pentingnya penggunaan rencana pembelajaran sesuai tuntutan kurikulum darurat Covid-19 agar memudahkan guru dalam melakukan pembelajaran daring yang lebih terarah. Selain itu dari hasil observasi menunjukkan 8 dari 9 orang guru di SMAS Pelita Raya sudah menggunakan rencana pembelajaran sesuai tuntutan kurikulum darurat Covid-19. Sedangkan 1 orang guru yang belum menggunakan RPP darurat Covid-19 tersebut adalah guru baru sehingga memerlukan pemahaman penyesuaian penyusunan perencanaan pembelajaran daring.

b. Kinerja Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran selama pandemi Covid-19 dilakukan secara daring. Proses pembelajaran daring di SMAS Pelita Raya dilakukan guru dengan mengirim video

pembelajaran di grup WhatsApp, kemudian pada semester genap Tahun Pelajaran 2020/2021 guru melakukan inovasi membagikan link video pembelajaran dari aplikasi Youtube sesuai dengan materi yang akan disampaikan, baru kemudian guru memberikan tugas untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik secara singkat.

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh beberapa kebijakan sekolah dalam mengatasi kendala yang sebelumnya dihadapi pada semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021 kini peserta didik diperkenankan untuk kesekolah bertemu dengan guru yang bersangkutan apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami penyampaian materi dengan catatan peserta didik harus membuat janji temu terlebih dahulu. Selain itu berdasarkan hasil observasi pengumpulan tugas tidak hanya dilakukan melalui daring tetapi untuk peserta didik yang memiliki kendala di kuota dan jaringan dapat mengumpulkan tugas langsung ke sekolah dengan cara dititipkan kepada guru piket ataupun langsung dengan guru yang bersangkutan.

c. Kinerja Guru Dalam Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan memperhatikan beberapa aspek yakni penilaian hasil belajar peserta didik dan tindakan lain yang diperlukan dimasa pandemi Covid-19. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh 7 dari 9 subjek penelitian mampu melakukan penilaian hasil belajar peserta didik secara objektif dan maksimal melalui pembelajaran daring. Sedangkan 2 orang guru lainnya merasa kesulitan menilai hasil belajar karena ada beberapa peserta didik yang masih tidak mengumpulkan tugas. Setelah dilakukan evaluasi dalam rapat dewan guru, orang tua atau wali siswa yang anaknya tidak mengumpulkan tugas dipanggil kesekolah menemui guru yang bersangkutan untuk diminta penjelasan barangkali ada kendala lain yang dihadapi peserta didik.

Kinerja merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk melaksanakan, menyelesaikan tugas, dan tanggung jawab sesuai dengan harapan dan tujuan yang telah ditentukan (Supardi, 2014: 45). Sedangkan Doni (2014 :79) menerangkan kinerja merupakan hasil kerja yang dicapai guru di sekolah dalam rangka mencapai tujuan sekolah.

Analisis kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring selama masa pandemi menunjukkan bahwa kinerja guru di SMAS Pelita Raya ditinjau dari aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran sudah terlaksana dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya guru di SMAS Pelita Raya yang sudah menggunakan rencana program pembelajaran sesuai tuntutan kurikulum darurat Covid-19.

Selanjutnya kinerja guru juga menunjukkan peningkatan kemampuan dalam melakukan penilaian hasil belajar peserta didik secara objektif dan maksimal melalui

pembelajaran daring maupun luring. Kemudian berdasarkan hasil wawancara juga menunjukkan peningkatan kinerja karena selama pembelajaran daring seperti ini membuat guru mencoba berbagai metode dan media pembelajaran yang baru agar memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran.

Hal ini tentu tidak lepas dari peran serta kepala sekolah karena untuk mampu mengatasi kendala yang dihadapi selama pelaksanaan pembelajaran daring di masa pandemi kepala sekolah mengambil tindakan dengan memfasilitasi guru, melakukan evaluasi kinerja guru secara rutin, dan membimbing guru agar penyelesaian masalah yang dihadapi guru selama masa pandemi Covid-19 dapat teratasi dan pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Hafidza Yutsanani Kholisul Umam pada tahun 2021 menunjukkan upaya yang dilakukan kepala sekolah berupa sosialisasi perencanaan, monitoring, pemantauan pembelajaran daring, mengevaluasi dan mengontrol aspek yang mendukung perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan kinerja guru di SMAN 1 Jenangan.

Kemudian juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Nurafni pada tahun 2020 yang menunjukkan kualifikasi Pendidikan dimana kepala sekolah memfasilitasi guru dan peningkatan kinerja guru pun dapat terlihat dalam proses perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi proses pembelajaran di SMPN 1 Lambu Kab. Bima.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kinerja guru SMAS Pelita Raya selama masa pandemi Covid-19 mengalami peningkatan dilihat dari aspek perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran yang sudah terlaksana. Guru menjadi lebih inovatif dan kreatif dengan mencoba berbagai metode dan model pembelajaran yang beragam agar tujuan pembelajaran tetap tercapai dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajarannya.

Saran

Diharapkan guru dapat membuat video pembelajaran sendiri demi mengurangi pemberian materi menggunakan aplikasi youtube selain itu guru juga diharapkan dapat memperhatikan durasi dari video pembelajaran agar tidak memakan kuota yang cukup besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Hafidza Yutsanani Kholisul Umam. (2021). *Upaya Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Di Masa Pandemi (Studi Kasus Di SMAN 1 Jenengan)* [Skripsi]. Diperoleh dari <http://etheses.iainponorogo.ac.id/15847/>
- Lailatussaadah. (2015). Upaya Peningkatan Kinerja Guru, *Jurnal Intelektualita*, 3(1), 15-25. Diunduh di <https://media.neliti.com/media/publications/243106-upaya-peningkatan-kinerja-guru-01aa1a7f.pdf>
- Nurafni. (2020). *Analisis kinerja guru di SMP Negeri 1 Lambu Kabupaten Bima* [Skripsi]. Diperoleh dari https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/14104-Full_Text.pdf
- Priansa, Donni. (2014). *Kinerja dan Profesionalisme Guru*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Supardi. (2014). *Kinerja Guru*. Jakarta : Grafindo.

PEMBELAJARAN GEOGRAFI BERBASIS STEM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING AND MATEMATICS) MELALUI LITERASI MEDIA GEO-DIGITAL

Darini

Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Pontianak
darinigeo@gmail.com

ABSTRAK

Revolusi industri 4.0 memberikan dampak yang besar bagi dunia pendidikan karena teknologi sangat berperan dalam kemajuan dunia pendidikan itu sendiri. Dalam kegiatan pembelajaran juga harus mengedepankan inovasi dalam mengikuti perkembangan teknologi. Pembelajaran geografi melalui pendekatan STEM (*Science, Technology, Engineering dan Mathematics*) bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, efisien dan bermakna. Pendekatan STEM dalam pembelajaran geografi dapat memudahkan dalam menggambarkan berbagai fenomena dan permasalahan geosfer secara nyata atau kontekstual melalui pendekatan keruangan/ *spacial*. Pendekatan STEM mengintegrasikan dimensi pengetahuan geografi secara faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif. Teknologi yang digunakan dalam pembelajaran STEM ini adalah media geo-digital. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan literasi media geo-digital melalui aplikasi *google map*. Model pembelajaran yang digunakan adalah *problem based learning*. Peserta didik secara berkelompok diberikan topik dan permasalahan suatu wilayah. Wilayah yang dipilih dari *google map*, kemudian dilakukan interpretasi, deskripsi dan analisis. Karya peserta didik pada pembelajaran geografi melalui pendekatan STEM dengan literasi media geo-digital akan dipresentasikan. Melalui jurnal observasi, akan terlihat partisipasi atau aktivitas peserta didik mencapai 82,94%. Pencapaian kompetensi keterampilan melalui penilaian kinerja diperoleh hasil nilai rata-rata di kelas XII IS1 rata-rata mencapai 86,83%.

Kata kunci: Pembelajaran Geografi, STEM, Literasi, Geo-Digital

ABSTRACT

The industrial revolution 4.0 has a big impact on the world of education because technology plays a very important role in the progress of the world of education itself. In learning activities must also prioritize innovation in following technological developments. Learning geography through a STEM approach (Science, Technology, Engineering and Mathematics) aims to create active, effective, efficient and meaningful learning. The STEM approach in learning geography can make it easier to describe various phenomena and problems of the geosphere in a real or contextual way through a spatial/contextual approach. spatial. The STEM approach integrates factual, conceptual, procedural and metacognitive dimensions of geographic knowledge. The technology used in STEM learning is geo-digital media. Learning activities are carried out through the use of geo-digital media literacy through applications Google map. The learning model applied is problem based learning. Students in groups are given topics and problems of an area. Regions selected from Google map, then do the interpretation, description and analysis. Students' work on geography learning through the STEM approach with geo-digital media literacy will be presented. Through observation journals, it will be seen that the participation or activity of students reaches 82.94%. The achievement of skill competence through performance appraisal results in the average value of skills in class XII IS2 is 86.83%.

Keywords: Geography Learning, STEM, Literacy, Geo-Digital

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi digital merupakan salah satu ciri pembelajaran abad ke-21. Namun masih banyak kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional. Hasil penelitian Tekege (2017) di SMA YPPGI Nabire, bahwa paradigma guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi masih terbatas pada penggunaan media komputer sebagai bahan presentasi dan penggunaan internet terbatas dalam mencari informasi bukan dijadikan sebagai sistem pembelajaran yang terintegrasi. Penelitian Wimboasto (2017) mengungkapkan prestasi belajar yang berbasis internet lebih tinggi dibandingkan pembelajaran secara konvensional. Sehingga pemanfaatan teknologi sangat diperlukan.

Geografi merupakan studi tentang permukaan bumi melalui analisis keruangan (Latief, 2019). Berbagai inovasi pembelajaran terkait dengan model, strategi, pendekatan maupun metode terus dikembangkan. Berdasarkan penelitian Apriyanto (2017), penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dalam pembelajaran geografi sangat mendukung untuk kemampuan berfikir kritis serta meningkatkan kecerdasan dan hasil belajar. Sehingga dengan pendekatan Science, Technology, Engineering and Mathematics (STEM) secara langsung memberikan latihan kepada peserta didik agar dapat mengintegrasikan berbagai aspek sekaligus. Dan dalam penerapannya diperlukan media pembelajaran berupa teknologi informasi berbasis lokasi dengan teknologi digital atau yang dikenal dengan istilah geo-digital.

Literasi geo-digital sebagai pengetahuan dan kecakapan dalam penggunaan media digital, alat-alat komunikasi atau jaringan untuk menemukan, mengevaluasi dan menggunakan, serta membuat informasi yang berkaitan dengan lokasi, interaksi, maupun wilayah. Menurut Maryani (2019), di dalam literasi terdapat kemampuan berfikir kritis. Hasil penelitian Zahra (2019) mengungkapkan bahwa literasi dalam geografi dapat menumbuhkan sifat berfikir kritis, memiliki pengetahuan yang luas dan siap bersaing pada dunia kerja. Sehingga integrasi pembelajaran berbasis STEM melalui literasi media geo-digital sangat tepat diterapkan dalam pembelajaran geografi di era saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan tindakan kelas yang difokuskan pada proses pembelajaran pada aspek sikap dan keterampilan untuk meningkatkan partisipasi atau aktivitas peserta didik di SMA Negeri 1 Tebas Kabupaten Sambas kelas XII IS 2 yang berjumlah 34 peserta didik. Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah *problem based*

learning yang diintegrasikan dengan model STEM melalui literasi media geo-digital. Adapun sintaks dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Orientasi pada masalah
2. Membimbing penyelidikan individu atau kelompok
3. Menyajikan hasil karya
4. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Indikator keberhasilan penerapan model STEM menggunakan literasi media geo-digital dalam pembelajaran geografi bersumber dari observasi jurnal sikap peserta didik yang terkait dengan pengamatan terhadap partisipasi atau aktivitas. Selain itu keberhasilan kegiatan pembelajaran ini dilakukan melalui penilaian keterampilan yaitu kinerja peserta didik melalui penugasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu tujuan mata pelajaran geografi SMA adalah agar peserta didik memahami pola spasial, lingkungan dan kewilayahan, serta proses yang berkaitan dengan gejala geosfer. Untuk itu diperlukan analisa fenomena geografi yang bersifat keruangan/ spasial yang kritis, kreatif dan inovatif. Dalam hal ini, peran teknologi informasi digital sangat diperlukan dalam analisis spasial pada pembelajaran geografi SMA.

Kemampuan peserta didik tidak sama dalam memahami fenomena atau gejala di muka bumi sebagai objek material geografi dan menganalisisnya melalui konteks keruangan sebagai objek formalnya. Hal itu dikarenakan dalam satu kelas yang terdiri dari beberapa peserta didik dengan berbagai karakteristik. Oleh karena itu, diperlukan berbagai strategi, pendekatan maupun model dalam pembelajaran. Pendekatan STEM dipadukan dengan model pembelajaran *problem based learning* melalui literasi media geo-digital dapat memudahkan peserta didik dalam mencapai kompetensinya. Hal yang sama dikemukakan oleh Suwardi (2021) dalam penelitiannya bahwa pembelajaran STEM jika digabungkan dengan model pembelajaran lain seperti PjBL maupun PBL dapat menumbuhkan hal positif seperti meningkatkan berpikir kritis siswa, kreatifitas, komunikasi dan kerjasama yang dibutuhkan dalam abad 21 ini.

Media geo-digital secara umum dapat dimanfaatkan pada semua materi di pelajaran geografi yang berkaitan dengan kewilayahan. Namun pada rancangan penelitian tindakan ini, peserta didik diharapkan mampu memiliki pengetahuan dalam menganalisis jaringan transportasi dan tata guna lahan dengan peta, citra penginderaan jauh serta sistem informasi geografi terkait dengan pengembangan potensi wilayah dan kesehatan lingkungan.

Sedangkan pada kompetensi keterampilan, diharapkan peserta didik mampu menyajikan peta berdasarkan pengolahan citra indera dan Sistem Informasi Geografi untuk pengembangan potensi wilayah dan kesehatan lingkungan.

Pembelajaran STEM merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang mengintegrasikan masalah faktual. Melalui pendekatan ini, peserta didik dikondisikan untuk belajar aktif secara mandiri, menciptakan pembelajaran yang kohesif dan kolaboratif dan mampu menyelesaikan masalah. Dengan demikian, peserta didik mampu menyatukan konsep abstrak dari setiap aspek melalui literasi media geo-digital berupa aplikasi google map yang digunakan dalam penerapan pembelajaran berbasis STEM ini.

Tujuan pembelajaran dengan pendekatan STEM agar peserta didik memiliki literasi sains dan teknologi yang terlihat dari kemampuan membaca, menulis, mengamati, dan melakukan sains, serta mampu mengembangkan kemampuan tersebut untuk diterapkan dalam menyelesaikan permasalahan di dalam kehidupan sehari-hari (Izzati : 2019). Pembelajaran berbasis STEM dapat diterapkan pada kompetensi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. *Science*

Geografi adalah ilmu yang mempelajari fenomena geosfer melalui pendekatan *spasial*, *ecology* dan *regional kompleks*. Kegiatan pembelajaran berbasis STEM pada aspek *science* ini mendorong peserta didik dalam memahami konsep-konsep geografi yang berkaitan dengan wilayah, interaksi wilayah, karakteristik wilayah, jaringan transportasi, kesehatan lingkungan serta konsep yang terkait.

Konsep geografi mengenai wilayah merupakan kajian dalam geografi sebagai ilmu pengetahuan. Wilayah adalah bagian permukaan bumi yang dibedakan melalui karakteristik tertentu dari bagian permukaan bumi. Setiap wilayah memiliki ciri khasnya sehingga dapat dibedakan satu sama lainnya. Penyajian wilayah secara fungsional yang melibatkan interaksi aktivitas manusia sehingga berpengaruh terhadap jaringan transportasi dan komunikasi. Dengan memahami konsep-konsep *science* tersebut maka akan memudahkan dalam menyajikan fakta, melakukan prosedur hingga berfikir tingkat tinggi melalui dimensi metakognitif.

2. *Technologi and Engineering*

Pada aspek ini, peserta didik harus terampil menggunakan teknologi, mengoperasikan sebagai prosedur penyelesaian masalah. Pembelajaran berbasis STEM diterapkan dengan memanfaatkan literasi media geo-digital salah satunya adalah *google map*. Peserta didik didorong harus bisa mengoperasikan menu-menu yang terdapat pada

google map. Sebagai ilustrasi, jika peserta didik memilih topik mengenai kawasan permukiman maka yang dilangkah yang dilakukan adalah:

- a. Membuka aplikasi *google map* baik di *smartphone* berbasis *android* atau perangkat komputer dengan harus terhubung dengan internet.
 - b. Menuliskan nama suatu wilayah yang ada di sekitar tempat tinggalnya misalnya wilayah Kabupaten Sambas. Maka pada aplikasi akan muncul peta wilayah yang dimaksud.
 - c. Pilih menu *satelite*, sehingga terlihat foto udara wilayah yang akan dianalisis.
 - d. Mencatat informasi koordinat, hal ini penting untuk memahami konsep lokasi dalam geografi.
 - e. Perhatikan skala maupun jarak. Ukuran objek ditentukan berdasarkan tujuan interpretasi yang dilakukan.
 - f. Tentukan objek yang dipilih sekaligus cara *screenshoot* atau tangkap layar dan edit gambar.
3. *Mathematics*

Kemampuan matematika didefinisikan oleh NCTM sebagai kemampuan untuk menghadapi permasalahan, baik dalam matematika maupun keadaan nyata yang terdiri atas penalaran matematis, komunikasi matematis, pemecahan masalah matematis, pemahaman konsep, pemahaman matematis, berfikir kritis dan kreatif (Fajri, Muhammad, 2017). Banyak sekali objek pada geo-digital yang dapat dianalisis dengan menggunakan kemampuan matematika.

Kegiatan pembelajaran berbasis STEM ini, diintegrasikan dengan model *problem based learning*. Melalui PBL, peserta didik dapat melatih berfikir kritis, serta dapat meningkatkan keterampilan berkolaborasi dan berkomunikasi dengan baik. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok, dan setiap kelompok diberikan panduan atau langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- a. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok dengan anggota 2-4 orang. Masing-masing kelompok memilih satu topik untuk dianalisis secara keruangan. Adapun topik-topik yang akan dipilih oleh setiap kelompok adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Topik Yang Dipilih Oleh Setiap Kelompok

No	Lokasi/ Wilayah	Topik
1	Daerah Industri seperti Bekasi, Cikarang, Rungkut	Jaringan transportasi
2	Dua Wilayah misalnya: Semarang-Solo, Pontianak-Singkawang	Kekuatan Interaksi, lokasi titik henti dan indeks konektivitas
3	Surabaya, DKI Jakarta, Bogor	Kependudukan
4	Batu, Wonosobo, Brebes	Sumber daya alam (pertanian, industri dan perkebunan)
5	Bali, Pangandaran	Sumber daya perikanan dan pariwisata
6	Pulau Batam, Pulau Madura, Pulau Natuna	Interpretasi citra, berdasarkan ciri spektral dan spasial untuk objek alam dan penggunaan lahan khas di pulau tersebut
7	Sumatera Barat, Yogyakarta	Rawan bencana: Longsor, gempa, tsunami, kebakaran hutan
8	Provinsi: Kalimantan Barat, Sulawesi Selatan, Sumatera Selatan, Papua)	Keragaman flora dan fauna
9	Wilayah Pantai (Kecamatan Jawai Selatan, Kabupaten Sambas dsb) Wilayah DAS	Pola permukiman desa dan kota

- b. Guru mengarahkan dan membimbing penyelidikan individu/ kelompok berbasis STEM melalui bimbingan teknis penggunaan media *geo-digital* maupun dalam bimbingan menganalisis permasalahan yang dihadapi untuk ditemukan pemecahan masalahnya. Langkah-langkah teknis yang dilakukan adalah sebagai berikut:
- 1) Membuka aplikasi *google map*, pilih jenis peta : *satelite*
 - 2) Pilih lokasi suatu wilayah yang akan dianalisis dengan ketinggian 1000 – 2000 kaki.
 - 3) Mencatat informasi koordinat dan skalanya
 - 4) Lakukan *screenshot* pada lokasi pada suatu wilayah dan dilanjutkan tahap editing.

- 5) Edit citra wilayah dengan cara memberi tanda khusus pada suatu objek yang dianalisis maupun menambah keterangan lainnya.
- 6) Mencari objek yang dapat diukur, misalnya luas bangunan, luas area, panjang (sungai, jalan, pantai), dan jarak tempat, kemudian dilanjutkan dengan menghitung luas maupun panjang objek tersebut.
- 7) Citra wilayah yang telah diedit, di *copy paste* pada lembar kerja peserta didik.
- 8) Tambahkan deskripsi terkait citra yang diinterpretasi beserta permasalahan yang berpotensi muncul serta solusinya.



Gambar 1. Tampilan tangkapan layar suatu wilayah dari *google map*

- c. Setelah kegiatan menyelidiki, mengidentifikasi, membahas, serta menganalisis wilayah yang dipilih dengan topik tertentu berbasis STEM, selanjutnya peserta didik menyajikan hasil karya/ kinerjanya seperti contoh berikut ini.

ANALISIS POTENSI WILAYAH DAN KESEHATAN LINGKUNGAN
TEMA : POLA PERMUKIMAN WILAYAH SEKITAR PANTAI DAN ALIRAN SUNGAI

1. Lokasi : Sambas, Kalimantan Barat
 2. Koordinat : 1.389260025043843, 109.06081754296653
 3. Skala : 1: 500.000
 4. Objek pada citra :

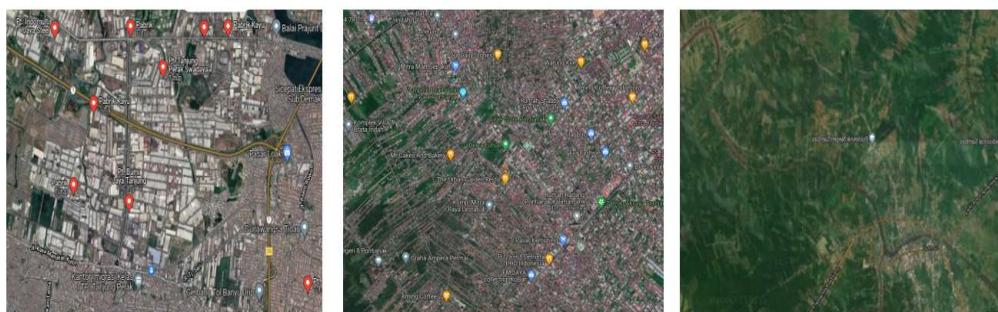
No	Objek Pada Citra
1	Sungai
2	Jalan
3	Permukiman penduduk
4	Pantai
5	Perkebunan

5. Objek yang dapat diukur
 Panjang garis pantai di peta 10 cm. Skala peta 1: 500.000, sehingga panjang garis pantai sebenarnya adalah 50 km.
 Objek lainnya yang bisa diukur antara lain adalah sebagai berikut:
 a. Panjang sungai
 b. Luas area perkebunan
 c. Panjang jalan
 d. Jarak dua wilayah

6. Deskripsi Potensi Wilayah dan Kesehatan Lingkungan
 Kabupaten Sambas merupakan salah satu kabupaten yang ada di Kalimantan Barat. Di Kabupaten ini terdapat beberapa kecamatan yang memiliki berbagai potensi. Seperti di Kecamatan Jawai Selatan terdapat Pantai Bahari dan Pantai Puteri Serayi yang berpotensi sebagai tempat wisata. Pantai yang landai dan hamparan pasir cukup luas, juga terdapat pohon kelapa, menjadikan tempat ini menarik untuk dikunjungi. Selain itu, aliran Sungai Sambas di beberapa wilayah menyediakan keperluan air tawar yang dapat digunakan penduduk di sekitar sungai untuk memenuhi kebutuhan air untuk mandi, mencuci, pengairan dan perikanan. Penduduk masih banyak yang tinggal di sekitar aliran sungai sehingga kegiatan transportasi sungai juga menjadi salah satu pilihan masyarakat di Kabupaten Sambas. Pencemaran sungai sudah mulai terlihat pada warna yang ada di citra, sehingga sungai itu perlu dipelihara agar tidak menjadikan sumber penyakit bagi masyarakat.

Gambar 2. Hasil Karya Peserta Didik

- d. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Analisis dilakukan dengan topik yang berbeda, sesuai dengan wilayah yang dipilih.



Gambar 3. Citra wilayah Rungkut, Pontianak dan Sambas

Tabel 2. Interpretasi wilayah yang diamati dari citra

No	Wilayah	Topik	
		Science	Matemathics
1	Surabaya	Jaringan Transportasi Aglomerasi Industri	Panjang Jalan Jarak antara kawasan Industri
2	Kota Pontianak	Kependudukan Ruang Terbuka Hijau Jalur Transportasi	Jumlah rumah dengan asumsi jumlah penduduk rata-rata Luas kawasan hijau
3	Kecamatan Sambas	Sungai Pola Permukiman	Panjang sungai Luas wilayah permukiman

Melalui media geo-digital tampak citra satelit berbagai wilayah. Obejek-objek pada wilayah tersebut, diinterpretasi kemudian dianalisis karateristik wilayahnya berdasarkan objek-objek yang tampak melalui STEM. Sebagai contoh, Rungkut merupakan wilayah aglomerasi industri, nampak objek-objek seperti luasan kawasan industri maupun panjang jalan yang dapat dihitung secara matematis. Peserta didik juga menganalisis potensi permasalahan yang muncul, misalnya dampak kawasan indusri terhadap permukiman,

kemacetan, serta pencemaran. Semua permasalahan yang terjadi dicari solusi pemecahannya. Peserta didik mendiskusikan dengan kelompok dan pada akhir kegiatan melaporkan hasil kerja kelompoknya.

Dilihat dari aktivitas tersebut dapat mendorong peserta didik untuk berfikir kritis, berkolaboratif, serta mengintegrasikan pengetahuan maupun keterampilannya dalam dimensi faktual, konsetual, prosedural dan metakognitif. Penilaian aktivitas pembelajaran yang dilakukan melalui jurnal pengamatan sikap dalam hal partisipasi atau aktivitas pada 34 peserta didik di kelas XII IIS 2 dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Penilaian Aktivitas Pembelajaran

Peserta Didik	Aspek yang diamati				
	I	II	III	IV	V
1-34	27	25	25	33	31
%	79,41	73,53	73,53	97,06	91,18
Rata-rata (%)	82,94				

Keterangan aspek yang diamati:

- I : bertanya
- II : menjawab
- III : mengemukakan pendapat
- IV : menyelesaikan tugas
- V : kerjasama

Hasil observasi menunjukkan partisipasi atau aktivitas peserta didik di kelas XII IIS 2 yang tertinggi adalah menyelesaikan tugas yaitu 97,06%, kerjasama tinggi karena aktivitas ini sulit dikerjakan sendiri sehingga peserta didik terdorong untuk melakukan bersama. Sedangkan aktivitas yang paling rendah adalah mengemukakan pendapat dan menjawab hanya 73,53%, hal ini disebabkan oleh rendahnya literasi peserta didik. Umpan baliknya, peserta didik harus meningkatkan literasi dari berbagai sumber agar pengetahuan dan wawasannya meningkat. Hal itu sangat diperlukan dalam mendukung keterampilan peserta didik mengemukakan pendapat. Rata-rata partisipasi atau aktivitas pembelajaran di kelas XII IIS 2 mencapai 82,94%.

Penilaian keterampilan berupa unjuk kerja atau kinerja dilakukan berdasarkan rubrik penilaian berikut ini.

Tabel 4. Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Aspek/Kriteria	Skor
1	Menentukan wilayah dari <i>google map</i> secara proporsional	0-3
	· Wilayah tidak Nampak	0
	· Skala	1
	· Rona dan warna	2
	· Kenampakan objek	3
2	Menentukan lokasi dengan tepat	0-2
	· Tidak ada	0
	· Lokasi geografis	1
	· Lokasi astronomis	2
3	Pemilihan tema dan wilayah sesuai	0-3
	· Tidak sesuai	0
	· < 2	1
	· = 2	2
	· > 2	3
4	Menggambarkan objek secara matematis	0-4
	· Tidak Ada	0
	· Ada 1 dan salah	1
	· Ada 1 dan Benar	2
	· Ada <2 dan salah	3
	· Ada > 2 dan benar	4

Sedangkan hasil penilaian keterampilan dari unjuk kerja atau kinerja yang dilakukan oleh peserta didik di kelas XII IIS 2 disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 5. Hasil Penilaian Keterampilan (Kinerja)

Peserta Didik	Kriteria/ Aspek																
	1				2				3				4				
	(0-3)				(0-2)				(0-3)				(0-4)				
	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	4
Jumlah Skor 34 peserta didik	0	0	4	30	0	4	30	0	8	3	23	0	0	11	11	12	
Jumlah Skor	98				64				83				103				
Skor Total	102				68				102				136				
Nilai Tiap Aspek	96,08				94,12				81,37				75,74				
Nilai Rata-rata	86,83																

Hasil kompetensi keterampilan dalam pembelajaran geografi berbasis STEM dengan literasi media geo-digital adalah 86,83%. Melalui kegiatan ini, peserta didik terdorong untuk terampil dalam pemanfaatan teknologi serta terampil menghasilkan karya yang kontekstual atau bermakna.

Keunggulan pembelajaran berbasis STEM menggunakan literasi media geo-digital adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan
2. Mendorong peserta didik untuk mengemukakan pendapat
3. Mendorong peserta didik untuk berfikir kritis dalam menghadapi masalah
4. Pembelajaran menjadi bervariasi serta dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari
5. Mendorong peserta didik memanfaatkan teknologi sekaligus meningkatkan literasi digital.

Dalam tindakan pembelajaran geografi berbasis STEM melalui literasi media geo-digital ini, masih ditemukan kendala-kendala, antara lain sebagai berikut:

1. Masih ada peserta didik yang belum memahami cara kerja atau langkah pengerjaan.
2. Masih ada peserta didik yang kurang termotivasi
3. Kendala dalam penggunaan aplikasi dan perangkat komputer.
4. Waktu pembelajaran yang terbatas sehingga memerlukan waktu tambahan di luar jam belajar melalui penugasan mandiri .

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pembelajaran geografi berbasis STEM melalui literasi media geo-digital dilakukan dengan mengintegrasikan penggunaan *google map* dalam menganalisis wilayah yang dipilih terkait dengan konsep pengetahuan Hasil observasi pengamatan partisipasi atau aktivitas peserta didik melalui jurnal sikap mencapai rata-rata 82,94 %. Sedangkan kompetensi keterampilan yang dilihat dari hasil kinerja dalam pembelajaran geografi berbasis STEM melalui literasi media geo-digital melebihi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 86,83%.

Peneliti menyarankan agar peserta didik perlu dimotivasi untuk belajar dengan memanfaatkan literasi media digital seiring dengan perkembangan informasi yang sangat cepat di era revolusi 4.0 ini. Selain itu upaya peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media digital sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianyanto, Bejo. Nurdin, Elan Artono. Ikhsan, Fahrudi Ahwan. Kurniawan, Fahmi Arif. (2017). Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Memahami Lingkungan Hidup Pada Mata Pelajaran IPS di SMA Negeri 2 Sukodono. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial* 8 ISSN 1970-9990 E-ISSN 2548-7175.11 (2). Doi: 10.19184/jpe.v11i2.5727
- Fajri, Muhammad. (2017). Kemampuan Berfikir Matematis Dalam Konteks Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *LEMMA: Letter of Mathematics Education Vol 3 No 2 ISSN 2407-45 E-ISSN 2460-1047*. DOI: 10.22202/jl.2017.v3i1.1884
- Ginjar, Asep. Putri, Noviani Achmad. Nisa, Aisyah Nur Sayidatun. Hermanto, Fredy. Mewangi, Adila Bunga. (2019). Implementasi Literasi Digital dan Proses Pembelajaran IPS di SMA Al Azhar 29 Semarang. *HARMONI* 4 (2). Diunduh di <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/view/36136>
- Izzati, Nur. T, Rosmery Linda. Siregar, Nur Asma Riani. (2019). Pengenalan Pendekatan STEM Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Anugerah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan Vol 1 No 2. e-ISSN 2715-8179*. DOI: /10.31629/anugerah.v1i2.1776.
- Latief, Abdul. (2019) Pembelajaran Geografi Dalam Membangun Kesadaran Keruangan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Geografi UPI* ISBN: 987-623-92801-0-9
- Maharani, Winda. Maryani, Enok.2015. Peningkatan Spatial Literacy Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Peta. *Jurnal Pendidikan Geografi* Volume 15 No 1 hlm 46-54. Diunduh di <https://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/606399>
- Maryani, Enok (2019). Penguatan Pendidikan Karakter, Kecakapan Abad 21 dan Literasi dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Geografi UPI* ISBN: 987-623-92801-0-9. Diunduh di <https://www.academia.edu/44759351>
- Suwardi. (2021). STEM (Science, Technology, Engineering, And Mathematics) Inovasi Dalam Pembelajaran Vokasi Era Merdeka Belajar Abad 21. *Paedagogy : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi* Vol. 1 No. 1 Juni 2021 E-Issn : 2797-3344 P-Issn : 2797-3336. Diunduh di <https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy/article/view/337>
- Wimboasto, Matheas Agus. 2017. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Peningkatan Prestasi Belajar Geografi Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Sungai Tabuk. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. DOI: **10.20527/jurnalsocius.v6i02.3475**

- Tekege, Martinus. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal FATEKSA Jurnal Teknologi dan Rekayasa*. 2 (1). Diunduh di <https://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/940241>
- Zahara, Amelia. (2019). Studi Keterampilan Abad 21 (*Literacy Skills*) Mahasiswa Pendidikan Geografi di Era Globalisasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Geografi UPI* . Diunduh di <https://www.academia.edu/44759351>

PEMANFAATAN MEDIA WEB “ORIENTASI PERGURUAN TINGGI” UNTUK MENINGKATKAN MINAT STUDI LANJUT KE PERGURUAN TINGGI

Fitri Herawati

Magister Teknologi Pendidikan FKIP Untan Pontianak
fitriherawati81@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi tentang: 1) Pengembangan orientasi perguruan tinggi berbasis web di SMA Negeri 2 Sungai Kakap, 2) Peningkatan minat studi lanjut peserta didik melalui orientasi perguruan tinggi berbasis web di SMA Negeri 2 Sungai Kakap. Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan media layanan klasikal tentang orientasi perguruan tinggi berbasis web sangat efektif terhadap minat peserta didik untuk melanjutkan studi ke perguruan tinggi dan aktivitas konsultasi peserta didik tentang perencanaan karir dalam melanjutkan studi ke perguruan tinggi. Kefektifan tersebut ditunjukkan dengan hasil pendaftaran peserta didik untuk mengikuti snmptn meningkat (lampiran), secara klasikal $\geq 75\%$ -80% aktivitas konsultasi peserta didik termasuk dalam kriteria aktif dan sangat aktif, dan secara klasikal $\geq 80\%$ -85% tanggapan siswa terhadap orientasi perguruan tinggi berbasis web termasuk dalam kriteria baik dan sangat baik. Oleh karena pemahaman peserta didik tentang perguruan tinggi sangat baik, maka peserta didik dibawah bimbingan guru BK dapat membuat perencanaan karir yang matang dalam memilih perguruan tinggi dan program studi yang tepat dan sesuai dengan bakat dan minat peserta didik, sehingga pada tahun 2020 peserta didik yang lulus snmptn mengalami peningkatan yang sangat signifikan dan beberapa peserta didik lulus di program studi favorit.

Kata Kunci: Media Web, Orientasi Perguruan Tinggi, Minat Studi Lanjut

ABSTRACT

The purpose of this study was to obtain information about: 1) Development of a web-based college orientation at SMA Negeri 2 Sungai Kakap, 2) Increasing students' interest in further studies through web-based college orientation at SMA Negeri 2 Sungai Kakap. The overall results of the research show that the classical service media on web-based higher education orientation is very effective towards the interest of students to continue their studies to higher education and student consultation activities about career planning in continuing their studies to higher education. The effectiveness is shown by the results of student registration to take part in the SNMPTN increased (attachment), classically 75%-80% of student consultation activities are included in the active and very active criteria, and classically 80%-85% of student responses to college orientation web-based high is included in the criteria of good and very good. Because students' understanding of higher education is very good, students under the guidance of BK teachers can make careful career planning in choosing the right college and study program and in accordance with the talents and interests of students, so that in 2020 students who graduate SNMPTN experienced a very significant increase and some students graduated from their favorite study programs.

Keywords: Web Media, College Orientation, Interest in Further Studies

PENDAHULUAN

Peran pendidikan dalam mempersiapkan generasi 2045 sangat penting. Itulah sebabnya, guru/ pendidik perlu menyiapkan pendidikan untuk menyiapkan generasi 2045 itu. Peran pendidik sangatlah penting dan masa depan bangsa ada di pundak pendidik atau guru. Pada tahun 2045, Indonesia akan menuju kebangkitan kedua, yaitu 100 tahun. Inilah yang melatarbelakangi kebangkitan generasi emas. Pada saat inilah yang tepat bagi pendidikan untuk berperan menciptakan generasi emas Indonesia. Ini dapat dijadikan momentum sangat tepat bagi para pemangku kepentingan pendidikan untuk menata dengan sebaik-baiknya pendidikan berkualitas.

Untuk menyiapkan generasi emas maka harus ditunjang dengan kualitas dari sumber daya manusia bangsa Indonesia. Untuk meningkatkan kemampuan intelektual tentu saja didukung dengan tingkat pendidikan yang menunjang. Generasi penerus bangsa ini jika ingin bersaing mengisi kemerdekaan bangsa Indonesia tidak cukup hanya menempuh pendidikan sampai tingkat sekolah menengah atas saja tetapi harus melanjutkan pendidikannya sampai ke perguruan tinggi. Diharapkan dengan memiliki tingkat pendidikan sampai ke perguruan tinggi, kemampuan intelektual generasi bangsa ini akan semakin matang sehingga dapat memajukan bangsa ini ke arah yang lebih baik dan siap bersaing dengan Negara lain.

Peran Pendidikan sangat penting bagi kemajuan bangsa menuju generasi emas Indonesia 2045. Dengan demikian maka pendidikan secara kontinyu dikembangkan dari segi kualitas maupun kuantitasnya. Kebijakan wajib belajar 12 tahun yang dimulai sejak tahun 2012 menunjukkan bahwa pemerintah berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Wajib belajar 12 tahun bertujuan untuk memberikan kemampuan dasar kepada peserta didik untuk pengembangan diri secara pribadi maupun lingkungannya, serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti Pendidikan lebih lanjut yaitu Pendidikan Menengah. Pendidikan yang ditempuh peserta didik tidak hanya sampai pada tingkat dasar saja namun diharapkan peserta didik masih melanjutkan jenjang pendidikan di atasnya berupa pendidikan menengah yang harus ditempuh oleh siswa. Seiring dengan perkembangan dunia yang semakin maju, perguruan tinggi memiliki peranan yang sangat penting untuk menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan dan menciptakan IPTEK atau kesenian. Pada kenyataannya tidak semua peserta didik yang lulus SMA melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi, ada sebagian peserta didik yang memutuskan untuk bekerja atau menganggur bahkan menikah. Padahal salah satu tujuan SMA adalah untuk mempersiapkan peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan tinggi.

Provinsi Kalimantan Barat menempati posisi APK Perguruan Tinggi ke 28 dari 33 provinsi. Kondisi ini tentu sangat memprihatinkan, dikarenakan Kalimantan Barat merupakan provinsi terluas di Indonesia dengan limpahan sumber daya alam, tetapi tidak seimbang dengan perkembangan sumber daya manusia dengan tingkat pendidikan yang masih terbatas.

Hal ini terjadi juga di SMA Negeri 2 Sungai Kakap, dimana minat peserta didik untuk melanjutkan studi lanjut ke perguruan tinggi sangat rendah, dilihat dari data alumni SMA Negeri 2 Sungai Kakap diketahui bahwa peserta didik yang minat melanjutkan studi ke perguruan tinggi hanya sekitar 20-30% pada tahun 2020 dan 2021. Kondisi ini mendorong peneliti untuk mempelajari lebih lanjut penyebab rendahnya minat peserta didik untuk melanjutkan studi ke perguruan tinggi. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada peserta didik dapat diketahui bahwa salah satu faktor yang menyebabkan mereka (peserta didik) kurang berminat karena belum memahami tentang perguruan tinggi, sehingga tidak mempunyai perencanaan karir yang matang.

Slameto (2010) menjelaskan bahwa minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh atau mempengaruhi. Selanjutnya Sutarno (2006) mengemukakan pendapat bahwa minat adalah suatu keinginan atau kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Dengan demikian jika melanjutkan ke perguruan tinggi dilakukan dengan minat yang kuat maka cenderung dilakukan dengan rasa suka dan keterikatan sehingga dapat menambah semangat atau kuatnya minat dalam kegiatan tersebut.

Untuk meningkatkan minat peserta didik melanjutkan studi ke perguruan tinggi, peneliti selaku guru BK SMA Negeri 2 Sungai Kakap berusaha untuk memberikan layanan orientasi tentang Perguruan Tinggi kepada peserta didik sehingga mereka dapat membuat perencanaan karir dengan matang setelah tamat SMA. Agar menarik dan mudah diakses peserta didik, maka penulis mendesain orientasi perguruan tinggi berbasis web sehingga mudah dipahami dan peserta didik berminat untuk melanjutkan studi ke perguruan tinggi. Dengan demikian pendidikan dapat menyiapkan generasi emas Indonesia 2045.

Berdasarkan hal tersebut di atas maka orientasi perguruan tinggi berbasis web perlu dikembangkan sebagai media layanan orientasi kelas XII SMA. Media yang dikembangkan merupakan materi orientasi perguruan tinggi berbasis web yang dilengkapi fitur-fitur daftar perguruan tinggi dan program studi serta peta letak atau lokasi diharapkan dapat menjadi alat bantu layanan orientasi untuk mengenalkan perguruan tinggi kepada peserta didik yang

dapat memenuhi tujuan layanan BK peserta didik SMA kelas XII di SMA Negeri 2 Sungai Kakap.

METODE PENELITIAN

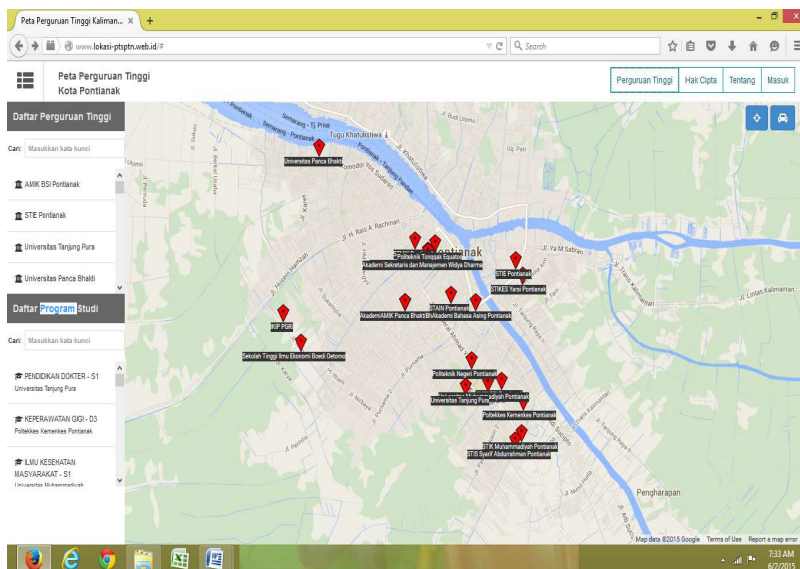
Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2012: 407) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Adapun produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media layanan bimbingan dan konseling menggunakan web pada materi orientasi perguruan tinggi untuk meningkatkan minat studi lanjut siswa.

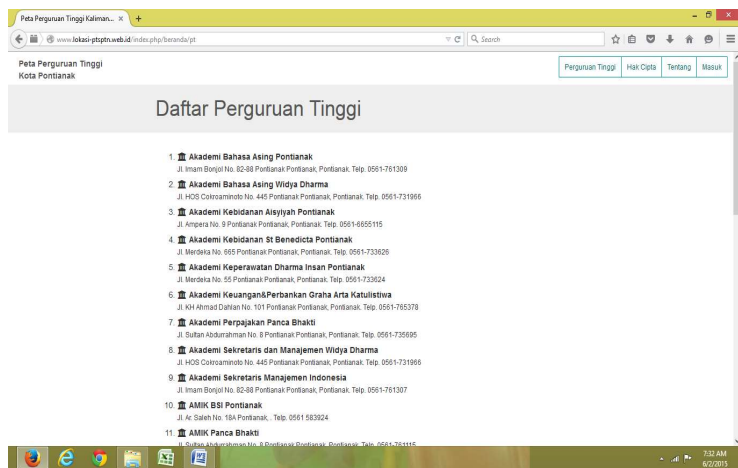
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Orientasi perguruan tinggi berbasis web dikembangkan dengan beberapa fitur yang membuat peserta didik lebih memahami tentang perguruan tinggi seperti daftar perguruan tinggi, daftar program studi serta dibantu dengan peta lokasi tiap perguruan tinggi, logo dan gedung/bangunan perguruan tiap perguruan tinggi. Peta perguruan tinggi juga akan membantu memberikan petunjuk arah jalan menuju perguruan tinggi tersebut.

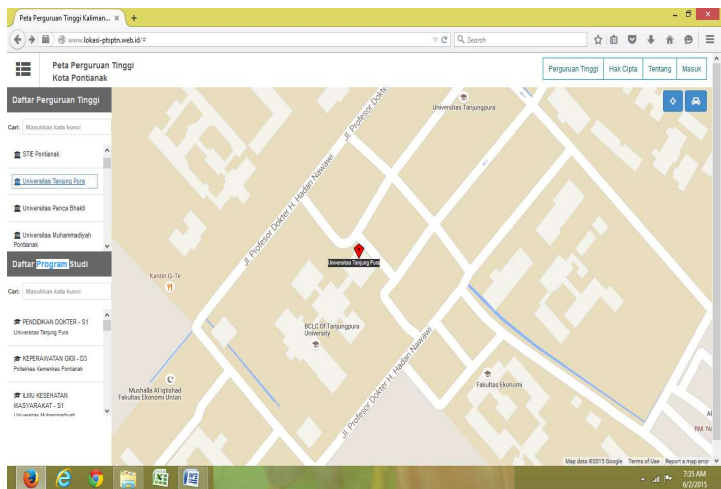
1. Buka alamat web : www.lokasi-ptsptn.web.id, maka akan muncul beranda seperti di bawah ini



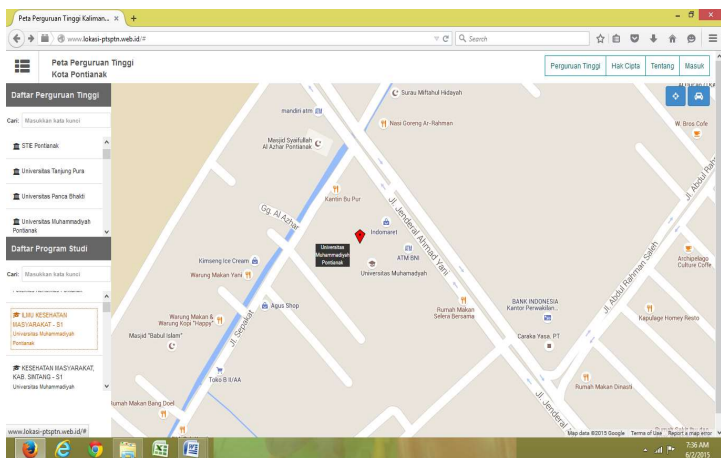
2. Untuk melihat daftar program studi, klik perguruan tinggi



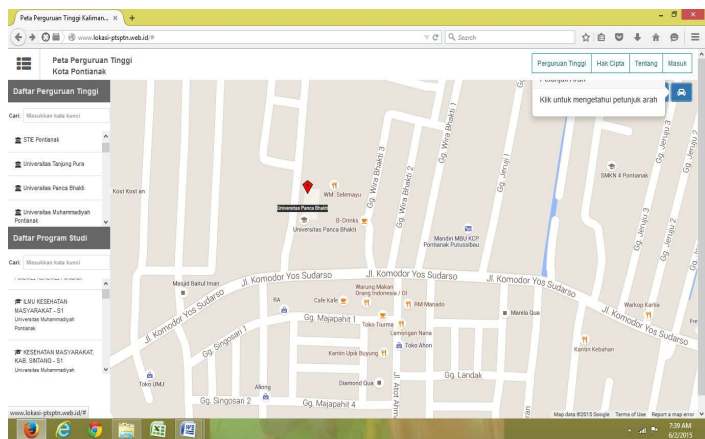
3. Untuk melihat lokasi perguruan tinggi, klik perguruan tinggi yang ingin dilihat di daftar perguruan tinggi, maka akan muncul tampilan peta perguruan tinggi yang dipilih.



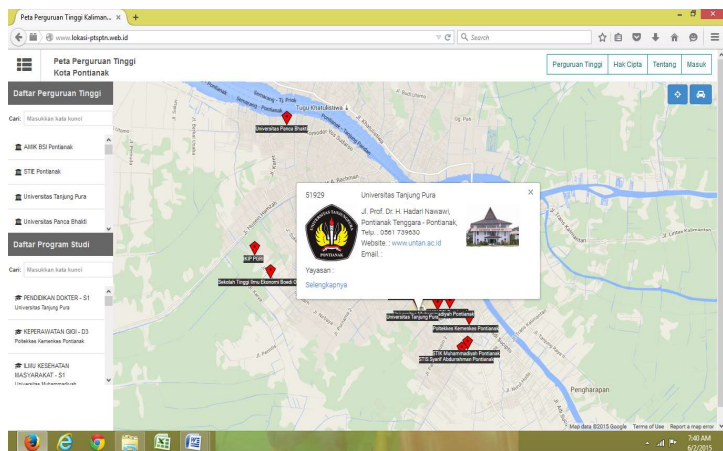
4. Untuk melihat lokasi, program studi dan jenjangnya, klik program studi yang ingin dilihat di daftar program studi, maka akan muncul tampilan peta program studi yang dipilih.



- 5. Untuk mengetahui petunjuk arah dari lokasi saat ini dengan lokasi perguruan tinggi maka klik gambar mobil yang ada di pojok kanan atas, secara otomatis di peta akan muncul garis petunjuk menuju lokasi perguruan tinggi tersebut



- 6. Untuk melihat data dari perguruan tinggi maka dapat langsung meng klik tanda merah yang dibawahnya tertera nama setiap perguruan tinggi, secara otomatis akan muncul data nama perguruan tinggi, alamat, nomor telepon, alamat web, logo perguruan tinggi serta gambar perguruan tinggi tersebut



Fitur-fitur yang ada di web ini akan membantu peserta didik untuk dapat lebih memahami perguruan tinggi sehingga peserta didik berminat untuk melanjutkan ke perguruan tinggi. Sejalan dengan pendapat Meilianawati (2015) bahwa melanjutkan Pendidikan perguruan tinggi akan menambah wawasan dan pengetahuan serta pengalaman bagi peserta didik yang nantinya akan bermanfaat untuk masa depan peserta didik sendiri karena zaman sudah semakin maju dan modern, banyak orang berlomba menempuh Pendidikan agar dapat memperbaiki kualitas hidupnya.

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui keefektifan orientasi perguruan tinggi berbasis web. Keefektifan media layanan BK tentang orientasi perguruan tinggi

berbasis web dalam penelitian ini yaitu keefektifan terhadap minat peserta didik untuk melanjutkan studi ke perguruan tinggi. Uji coba lapangan dilakukan pada peserta didik dari kelas XII SMA Negeri 2 Sungai Kakap. Uji coba dilakukan dengan pelayanan klasikal menggunakan media berbasis web dikembangkan, kemudian mengumpulkan data tanggapan, aktivitas konsultasi perguruan tinggi, dan data pendaftaran snmptn peserta didik.

Secara keseluruhan layanan klasikal materi orientasi perguruan tinggi berbasis web terbukti efektif terhadap aktivitas konsultasi peserta didik mengenai perguruan tinggi. Keefektifan tersebut terlihat dari hasil observasi. Hasil uji coba menunjukkan persentase rata-rata tingkat aktivitas konsultasi peserta didik secara klasikal sudah mencapai yaitu $\geq 75\%$ - 80% , aktivitas konsultasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran termasuk kategori aktif dan sangat aktif.

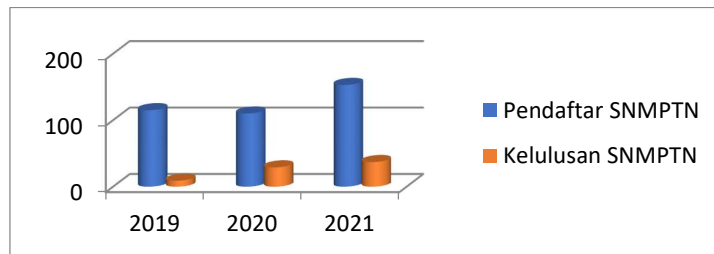
Salah satu hal yang menyebabkan aktivitas konsultasi peserta didik mengenai perguruan tinggi adalah informasi yang diberikan tentang perguruan tinggi sangat jelas sehingga peserta didik mudah memahami dan tertarik untuk mengkonsultasi perencanaan karirnya. Selama proses konsultasi tersebut peserta didik sangat antusias menanyakan berbagai hal tentang perencanaan karir mereka melanjutkan studi ke perguruan tinggi yang sesuai dengan bakat dan minat mereka.

Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan media layanan klasikal tentang orientasi perguruan tinggi berbasis web sangat efektif terhadap minat peserta didik untuk melanjutkan studi ke perguruan tinggi dan aktivitas konsultasi peserta didik tentang perencanaan karir dalam melanjutkan studi ke perguruan tinggi. Keefektifan tersebut ditunjukkan dengan hasil pendaftaran peserta didik untuk mengikuti snmptn meningkat (lampiran), secara klasikal $\geq 75\%$ - 80% aktivitas konsultasi peserta didik termasuk dalam kriteria aktif dan sangat aktif, dan secara klasikal $\geq 80\%$ - 85% tanggapan siswa terhadap orientasi perguruan tinggi berbasis web termasuk dalam kriteria baik dan sangat baik.

Oleh karena pemahaman peserta didik tentang perguruan tinggi sangat baik, maka peserta didik dibawah bimbingan guru BK dapat membuat perencanaan karir yang matang dalam memilih perguruan tinggi dan program studi yang tepat dan sesuai dengan bakat dan minat peserta didik, sehingga pada tahun 2021 peserta didik yang lulus snmptn mengalami peningkatan yang sangat signifikan dan beberapa peserta didik lulus di program studi favorit.

Peningkatan minat peserta didik melanjutkan studi lanjut ke perguruan tinggi dapat dilihat dari tabel berikut berdasarkan pendaftar snmptn dan kelulusan snmptn dari tahun 2019 sampai tahun 2021.

Gambar 2 Data Pendaftar SNMPTN dan Kelulusan SNMPTN Tahun 2019-2021



Berdasarkan gambar diagram di atas dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan menunjukkan media layanan klasikal tentang orientasi perguruan tinggi berbasis web sangat efektif terhadap minat peserta didik untuk melanjutkan studi ke perguruan tinggi dan aktivitas konsultasi peserta didik tentang perencanaan karir dalam melanjutkan studi ke perguruan tinggi

Web merupakan salah satu teknologi internet yang telah berkembang sejak lama dan paling umum dipakai dalam pelaksanaan pendidikan dan latihan jarak jauh. Website merupakan kumpulan dari halaman-halaman web, gambar-gambar, video, atau bahan digital lain yang disimpan dalam web server dan dapat diakses melalui internet (<http://en.wikipedia.org/wiki/website>). Web pada dasarnya adalah kumpulan informasi yang tersedia di komputer yang bisa diakses karena adanya jaringan yang tersedia di komputer tersebut. Oleh karena itu pembelajaran berbasis web bisa dilaksanakan karena adanya jaringan internet, dan sering disebut dengan nama *on-line course*.

Orientasi perguruan tinggi berbasis web dikembangkan dengan beberapa fitur yang membuat peserta didik lebih memahami tentang perguruan tinggi seperti daftar perguruan tinggi, daftar program studi serta dibantu dengan peta lokasi tiap perguruan tinggi, logo dan gedung/bangunan perguruan tiap perguruan tinggi. Peta perguruan tinggi juga akan membantu memberikan petunjuk arah jalan menuju perguruan tinggi tersebut.

Langkah pertama buka alamat web : www.lokasi-ptsptn.web.id maka akan muncul gambar awal, sebelah kanan akan muncul peta kota Pontianak dan sebelah kiri akan muncul daftar perguruan tinggi dan daftar program studi.

Untuk memudahkan dalam pencarian daftar perguruan tinggi atau program studi, peserta didik dapat langsung mengetik kata kunci dari perguruan tinggi atau program studi yang dicari. Untuk melihat data perguruan tinggi yang dilengkapi dengan logo dan gambar perguruan tinggi, peserta didik dapat mengklik langsung di peta lokasi perguruan

tinggi. Peserta didik dapat mengetahui peta dari lokasi peserta didik menuju lokasi perguruan tinggi dengan mengklik gambar mobil untuk mengetahui petunjuk arah.

Menurut Chamid dan Rochmanudin (2010:15) salah satu pembentukan minat dapat dilakukan dengan cara adalah memberikan informasi yang seluas-luasnya, baik keuntungan maupun kerugian yang ditimbulkan oleh obyek yang dimaksud. Informasi yang diberikan dapat berasal dari pengalaman (penjelasan langsung maupun tidak langsung), media cetak (buku, brosur, Koran, dll), media elektronik (TV, internet, dll). Fitur-fitur yang ada di web ini akan membantu peserta didik untuk dapat lebih memahami perguruan tinggi sehingga peserta didik berminat untuk melanjutkan ke perguruan tinggi. Dengan demikian APK perguruan tinggi di Kalimantan Barat meningkat untuk menyiapkan generasi emas Indonesia 2045.

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui keefektifan orientasi perguruan tinggi berbasis web. Keefektifan media layanan BK tentang orientasi perguruan tinggi berbasis web dalam penelitian ini yaitu keefektifan terhadap minat peserta didik untuk melanjutkan studi ke perguruan tinggi. Uji coba lapangan dilakukan pada peserta didik dari kelas XII SMA Negeri 2 Sungai Kakap. Uji coba dilakukan dengan pelayanan klasikal menggunakan media berbasis web dikembangkan, kemudian mengumpulkan data tanggapan, aktivitas konsultasi perguruan tinggi, dan data pendaftaran snmptn peserta didik.

Secara keseluruhan layanan klasikal materi orientasi perguruan tinggi berbasis web terbukti efektif terhadap aktivitas konsultasi peserta didik mengenai perguruan tinggi. Keefektifan tersebut terlihat dari hasil observasi. Hasil uji coba menunjukkan persentase rata-rata tingkat aktivitas konsultasi peserta didik secara klasikal sudah mencapai yaitu $\geq 75\%$ - 80%, aktivitas konsultasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran termasuk kategori aktif dan sangat aktif.

Salah satu hal yang menyebabkan aktivitas konsultasi peserta didik mengenai perguruan tinggi adalah informasi yang diberikan tentang perguruan tinggi sangat jelas sehingga peserta didik mudah memahami dan tertarik untuk mengkonsultasi perencanaan karirnya. Selama proses konsultasi tersebut peserta didik sangat antusias menanyakan berbagai hal tentang perencanaan karir mereka melanjutkan studi ke perguruan tinggi yang sesuai dengan bakat dan minat mereka.

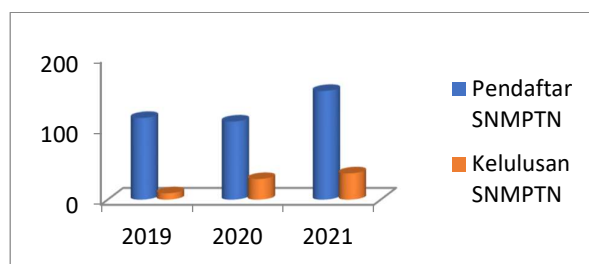
Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan media layanan klasikal tentang orientasi perguruan tinggi berbasis web sangat efektif terhadap minat peserta didik untuk melanjutkan studi ke perguruan tinggi dan aktivitas konsultasi peserta didik tentang

perencanaan karir dalam melanjutkan studi ke perguruan tinggi. Kefektifan tersebut ditunjukkan dengan hasil pendaftaran peserta didik untuk mengikuti snmptn meningkat (lampiran), secara klasikal $\geq 75\%$ -80% aktivitas konsultasi peserta didik termasuk dalam kriteria aktif dan sangat aktif, dan secara klasikal $\geq 80\%$ -85% tanggapan siswa terhadap orientasi perguruan tinggi berbasis web termasuk dalam kriteria baik dan sangat baik.

Oleh karena pemahaman peserta didik tentang perguruan tinggi sangat baik, maka peserta didik dibawah bimbingan guru BK dapat membuat perencanaan karir yang matang dalam memilih perguruan tinggi dan program studi yang tepat dan sesuai dengan bakat dan minat peserta didik, sehingga pada tahun 2021 peserta didik yang lulus snmptn mengalami peningkatan yang sangat signifikan dan beberapa peserta didik lulus di program studi favorit.

Peningkatan minat peserta didik melanjutkan studi lanjut ke perguruan tinggi dapat dilihat dari tabel berikut berdasarkan pendaftar snmptn dan kelulusan snmptn dari tahun 2019 sampai tahun 2021.

Gambar 2 Data Pendaftar SNMPTN dan Kelulusan SNMPTN Tahun 2019-2021



Berdasarkan gambar diagram di atas dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan menunjukkan media layanan klasikal tentang orientasi perguruan tinggi berbasis web sangat efektif terhadap minat peserta didik untuk melanjutkan studi ke perguruan tinggi dan aktivitas konsultasi peserta didik tentang perencanaan karir dalam melanjutkan studi ke perguruan tinggi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Orientasi perguruan tinggi berbasis web dikembangkan dengan beberapa fitur yang membuat peserta didik lebih memahami tentang perguruan tinggi seperti daftar perguruan tinggi, daftar program studi serta dibantu dengan peta lokasi tiap perguruan tinggi, logo dan gambar tiap perguruan tinggi. Peta perguruan tinggi juga akan membantu memberikan petunjuk arah jalan menuju perguruan tinggi tersebut. Fitur-fitur yang ada di web ini akan membantu peserta didik untuk dapat lebih memahami perguruan tinggi sehingga peserta

didik berminat untuk melanjutkan ke perguruan tinggi. Dengan demikian APK perguruan tinggi di Kalimantan Barat meningkat untuk menyiapkan generasi emas Indonesia 2045

Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan media layanan klasikal tentang orientasi perguruan tinggi berbasis web sangat efektif terhadap minat peserta didik untuk melanjutkan studi ke perguruan tinggi dan aktivitas konsultasi peserta didik tentang perencanaan karir dalam melanjutkan studi ke perguruan tinggi. Oleh karena pemahaman peserta didik tentang perguruan tinggi sangat baik, maka peserta didik dibawah bimbingan guru BK dapat membuat perencanaan karir yang matang dalam memilih perguruan tinggi dan program studi yang tepat dan sesuai dengan bakat dan minat peserta didik, sehingga pada tahun 2021 peserta didik yang lulus snmptn mengalami peningkatan yang sangat signifikan dan beberapa peserta didik lulus di program studi favorit.

DAFTAR PUSTAKA

- Chamid Abdul dkk. 2011. Panduan Lengkap Setelah Lulus SMP-MTs, LulusSMP-MTs Melanjut Ke Mana Ya..?. Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Meilianawati. 2005. Hubungan antara Dukungan Sosial Orang Tua dengan Minat Melanjutkan Pendidikan Perguruan Tinggi pada Remaja di Kecamatan Keluang Musi Banyuasin. Jurnal Fakultas Psikologi. Palembang: Universitas Bina Darma
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2012.** Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B. Bandung: Alfabeta.
- Sutarno. 2006. Manajemen Perpustakaan. Jakarta: Sagung Seto

MENINGKATKAN MINAT SENI TARI PADA SISWA LAKI-LAKI MELALUI VIDEO PEMBELAJARAN TARI JEPIN TEMBUNG PENDEK DI SMP ISLAM AL AZHAR 17 PONTIANAK

Nadya Ayu Laksmi*

Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Tanjungpura

nadyalaksmi2@gmail.com

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana meningkatkan minat seni tari pada siswa laki-laki melalui video pembelajaran Tari Jepin Tembung Pendek pada siswa kelas di VII C SMP Islam Al Azhar 17 Pontianak. Sub masalah pada penelitian ini adalah 1). Apakah video pembelajaran Tari Jepin Tembung Pendek akan meningkatkan minat siswa laki-laki di kelas VII C SMP Islam Al Azhar 17 Pontianak ? 2). Apa saja materi yang ada didalam video pembelajaran Tari Jepin Tembung Pendek dalam meningkatkan minat siswa laki-laki di kelas VII C SMP Islam Al Azhar Pontianak ? 3). Bagaimana respon siswa laki-laki di kelas VII C SMP Islam Al Azhar 17 Pontianak dalam menanggapi Video pembelajaran Tari Jepin Tembung Pendek ? Variabel dalam penelitian ini terdiri dari Variabel masalah : Meningkatkan minat seni tari pada siswa laki-laki di kelas VII C SMP Islam Al Azhar 17 Pontianak. Variabel tindakan : Menampilkan video pembelajaran Tari Jepin Tembung Pendek, Subjek penelitian : Siswa laki-laki di kelas VII C SMP Islam Al Azhar 17 Pontianak dengan indikatornya adalah: 1). Kurangnya visualisasi tentang penari laki-laki. 2) Kurang percaya diri untuk melakukan gerakan tari 3) Kurangnya minat untuk belajar seni tari. Metode penelitian yang digunakan adalah Observasi. Populasi dan sampelnya 8 siswa laki-laki di kelas VII C SMP Islam Al Azhar 17 Pontianak. Hasil penelitian sebelum menampilkan video pembelajaran Tari Jepin Tembung Pendek sangat rendah dan masuk kedalam kategori kurang berminat. Setelah melihat tampilan video pembelajaran Tari Jepin Tembung Pendek pada siklus I minat siswa mengalami peningkatan menjadi kategori berminat sedangkan pada siklus II minat siswa menjadi kategori sangat berminat. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa peningkatan minat siswa seni tari pada siswa laki-laki melalui video pembelajaran Tari Jepin Tembung Pendek pada siswa kelas di VII C SMP Islam Al Azhar 17 Pontianak telah berhasil dengan baik setelah menampilkan video pembelajaran Tari Jepin Tembung.

Kata Kunci : Minat Seni Tari , Video Pembelajaran

ABSTRACT

This study aims to improve male students' interest in the traditional dance arts through the tutorial video of Jepin Tembung Pendek Dance. This study is a classroom action research on male students who lack exposure to visualization of male dancers, lack confidence in performing dance moves, and lack interest in learning traditional dance. The method used in this study is observation, involving the research subjects of eight male students of class VII C of SMP Islam Al-Azhar 17 Pontianak. Before the students watching the tutorial video, the data showed that the average level of student interest was low. After presenting the tutorial videos in research cycles I and II, there was a progressive increase in student interest from high to very high categories. According to the results, it is concluded that the use of tutorial videos of Jepin Tembung traditional dance on the class VII C male students of SMP Islam Al-Azhar 17 Pontianak increase the interest in the arts of traditional dance.

Keywords: Dance Interest, Traditional Dance, Tutorial Videos.

PENDAHULUAN

Permasalahan di sekolah maupun pada masing – masing pembelajaran baik dari segi akademik atau ekstrakurikuler itu adalah tanggung jawab dari warga sekolah dan seorang guru untuk memecahkan masalah tersebut serta mencari solusi agar bisa diatasi. Peran orang menjadi bagian vital dalam mendidik sosok anak, kemudian diikuti peran sekolah dan masyarakat yang mana bertujuan untuk membentuk karakter positif bagi anak (Prayitno,2021:4).

Dimasa sekarang sangat sulit menemukan minat siswa laki-laki untuk menyukai pelajaran seni tari, itu semua menjadi masalah yang harus dipecahkan oleh kami guru seni budaya yang dimana harus bisa meyakinkan anak-anak bahwa menari itu bukan hanya untuk siswa perempuan. Minat adalah sesuatu yang pribadi dan berhubungan dengan sikap, minat dan sikap merupakan dasar bagi prasangka dan minat juga penting dalam mengambil keputusan, minat juga dapat membuat orang giat melakukan sesuatu (Gunarsa 1990: 68). Oleh karena itu guru memiliki peranan penting dalam meningkatkan minat siswa untuk tertarik kepada pembelajaran kita, untuk membuat minat siswa meningkat kita perlu menghadirkan media yang unik dan kreatif untuk membuat siswa tertarik dengan pembelajaran tersebut.

Media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah berbentuk video tari, dimana didalam video sudah tertera materi penjelasan tentang tari dan video tutorialnya, video yang akan di hadirkan adalah video Tari Jepin Tembung Pendek. Pada tarian ini terdapat gerak silat dan menggunakan 2 tongkat kecil. Peneliti memilih tarian ini karena terdapat banyak tantangan dan banyak gerakan yang bisa membuat siswa laki-laki tertarik untuk melakukannya.

Penggunaan video dalam pembelajaran seni budaya materi tari bertujuan untuk membuat siswa laki-laki mendapat gambaran tentang tari tersebut sehingga sangat mempengaruhi minat laki-laki di SMP Islam Al Azhar 17 Pontianak. Hal ini dapat dibuktikan ketika peneliti mengadakan observasi dengan meminta siswa khususnya 8 orang siswa laki-laki pada kelas VII C untuk mengisi angket guna untuk melihat peningkatan minat seni tari pada siswa laki-laki di SMP Islam Al Azhar 17 Pontianak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan (Action Research), yaitu salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan

masalah. Dalam praktiknya, penelitian tindakan menggunakan instrument penelitian atau alat pengumpul data yang berupa pedoman wawancara dan pedoman observasi.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam Al azhar 17 Pontianak. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Juli- Agustus 2021. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki kelas VII C sebanyak 8 orang siswa. Kenapa dipilih siswa laki-laki karena sesuai dengan masalah yang dibahas oleh peneliti. Adapun kegiatan yang dilakukan pada saat penelitian dimana siswa laki-laki pada kelas VII C di SMP Islam Al azhar 17 Pontianak disuguhkan dengan tayangan yang berupa video yang berisi tentang materi sejarah dan tutorial dari tari Jepin Tembung Pendek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian survei yang pertama, peneliti hanya menjelaskan dan mengenalkan apa itu tari Jepin Tembung Pendek tanpa menampilkan video dan hasilnya sangat rendah, masuk kedalam kategori kurang berminat. Kemudian peneliti melakukan survei yang kedua dimana peneliti menampilkan satu video yang berisi tutorial ragam gerak Tari Jepin Tembung Pendek, setelah melihat tampilan video pembelajaran Tari Jepin Tembung Pendek pada siklus I minat siswa mengalami peningkatan menjadi kategori berminat, pada siklus II peneliti menampilkan video pertunjukan Tari Jepin Tembung Pendek dimana penarinya menggunakan kostum, *make up*, serta properti dengan utuh sehingga minat siswa menjadi kategori sangat berminat.

Dari keterangan di atas dapat dijelaskan bahwa siswa laki-laki pada kelas VII C di SMP Islam Al Azhar 17 Pontianak yang menjadi subjek penelitian masih mengalami kesulitan dalam memahami materi tari. Kurangnya pemahaman pengetahuan tentang tari yang dirasakan oleh siswa laki-laki pada kelas VII C di SMP Islam Al Azhar 17 Pontianak ini menjadi masukan bagi peneliti dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga pemilihan materi untuk pembelajaran disesuaikan secara teori untuk meningkatkan motivasi siswa. Setelah mendapatkan data hasil survei siswa laki-laki pada kelas VII C di SMP Islam Al Azhar 17 Pontianak, maka peneliti menetapkan ada 3 aspek yang diamati sehubungan dengan materi tari.

Adapun aspek yang diamati/dinilai adalah sebagai berikut: 1). Kurangnya visualisasi tentang penari laki-laki. 2) Kurang percaya diri untuk melakukan gerak tari 3) Kurangnya minat untuk belajar seni tari.

Tabel 1. Hasil Observasi Kondisi Awal Sebelum di Tampilkan Video

Nama siswa	Aspek Yang Diamati		Jumlah	Presentase	Kategori
	1	23			
DA	1	21	4	20%	K
MH	1	21	4	20%	K
MK	1	11	3	15%	K
IK	2	11	4	20%	K
AF	1	11	3	15%	K
YF	2	11	4	20%	K
RK	2	11	4	20%	K
SR	1	11	3	15%	K
Jumlah	11	108	29		

Kriteria Kondisi Awal

Nilai	Kategori	Skor
1	Sangat Kurang	1- 10
2	Kurang	11- 20
3	Cukup	21-30
4	Baik	31-40
5	Sangat Baik	41-50

$$\text{Presentase \%} = \frac{\text{Jumlah yang diperoleh oleh siswa} \times 100\%}{20}$$

20 = (Nilai maksimal x Jumlah aspek yang dinilai)

Dari hasil tabel 1 dinyatakan bahwa pada tahap ini siswa masih kurang berminat. Karena peneliti hanya menjelaskan materi dan sedikit penjelasan.

Tabel 2. Hasil Observasi siklus 1 setelah dihadirkan video pembelajaran tari JepinTembung Pendek

Nama siswa	Aspek Yang Diamati			Jumlah	Presentase	Kategori
	1	2	3			
DA	3	2	3	8	40%	B
MH	4	2	2	8	40%	B
MK	3	2	2	7	35%	B
IK	4	2	2	8	40%	B
AF	3	3	2	8	40%	B
YF	3	2	2	7	35%	B
RK	3	2	2	7	35%	B
SR	3	3	2	8	40%	B
Jumlah	26	18	17	61		

Kriteria siklus I

Nilai	Kategori	Skor
1	Sangat Kurang	1- 10
2	Kurang	11- 20
3	Cukup	21-30
4	Baik	31-40
5	Sangat Baik	41-50

$$\text{Presentase \%} = \frac{\text{Jumlah yang diperoleh oleh siswa}}{20} \times 100\%$$

$$20 = (\text{Nilai maksimal} \times \text{Jumlah aspek yang dinilai})$$

Dari hasil pada tabel 2 pada siklus I mengalami peningkatan yang dimana kategoripada siklus ini dinyatakan BAIK, jadi pada tahap ini siswa melihat tampilan videotutorial tari Jepin Tembung Pendek sehingga siswa mengalami peningkatan minat dan termotivasi dengan materi tari.

Tabel 3. Hasil Observasi siklus II setelah dihadirkan video Pertunjukan Tari Jepin Tembung Pendek

Nama siswa	Aspek Yang Diamati			Jumlah	Presentase	Kategori
	1	2	3			
DA	3	4	3	10	50%	SB
MH	3	4	3	10	50%	SB
MK	3	4	3	10	50%	SB
IK	4	3	2	9	45%	SB
AF	4	3	3	10	50%	SB
YF	4	3	3	10	50%	SB
RK	3	4	3	10	50%	SB
SR	3	4	3	10	50%	SB
Jumlah	29	32	26	79		SB

Kriteria Siklus II

Nilai	Kategori	Skor
1	Sangat Kurang	1- 10
2	Kurang	11- 20
3	Cukup	21-30
4	Baik	31-40
5	Sangat Baik	41-50

Presentase % = $\frac{\text{Jumlah yang diperoleh oleh siswa}}{20} \times 100\%$

20

20 = (Nilai maksimal x Jumlah aspek yang dinilai)

Hasil dari tabel 3 siklus II bahwa pada tahap ini siswa mengalami peningkatan minat yang sangat pesat sehingga aspek yang diamati mencapai nilai dengan kategori sangat baik. Dari keterangan diatas bahwa setelah pembelajaran menggunakan media video siswa laki-laki mempunyai minat yang sangat baik.

Hasil Wawancara Peneliti dengan Siswa Laki-laki Pada Siklus I

Siswa merasa senang dan mengalami peningkatan minat setelah melihat videotutorial tari Jepin Tembung Pendek yang ditampilkan oleh peneliti, akan tetapi masih ada siswa yang merasa malu dalam melakukan gerak tari tersebut, sehingga belum maksimal dalam mengikuti kegiatan tersebut. Pada pertemuan awal siswa masih merasa kesulitan bahkan cenderung tidak mau melakukan gerakan tersebut karena kurangnya pengetahuan tentang tari, setelah melalui 3 kali pertemuan, siswa merasa senang dan merasa tertarik setelah ditampilkan video tersebut karena didalam videotersebut terdapat gerakan yang menantang sehingga membuat mereka ingin mencobanya . Pada dasarnya semangat dan motivasi siswa mulai meningkat tiap pertemuan, dengan dibantu menggunakan media berupa video tari.

Refleksi

Bisa dipahami melalui keterangan di atas bahwa pembelajaran menggunakan media dalam upaya peningkatan minat belajar tari pada siswa laki-laki dikelas VII C SMP Islam Al Azhar 17 Pontianak meningkat. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor, baik dari peneliti, siswa, maupun keadaan. Hal ini bisa dilihat dari tabel diatas bahwa didalam tabel tersebut mendapat kategori baik.

Hasil Wawancara Peneliti dengan Siswa Laki-laki Pada Siklus II

Pada siklus II ini semangat dan siswa laki-laki dikelas VII C SMP Islam Al Azhar 17 sangat meningkat. Mereka berpendapat serta terlibat aktif dalam tampilan video yang peneliti suguhkan karena dalam tahap kali ini peneliti menyuguhkan video yang dimana tari Jepin Tembung ini menggunakan kostum dan dalam panggung pertunjukan sehingga mereka antusias melihat tayangan tersebut. Pemahaman terhadap topik dan materi pun meningkat, sehingga menambah minat dan ketertarikan siswa laki-laki dikelas VII C SMP Islam Al Azhar 17. Mereka mengaku bahwa menemukan pemahaman yang baru sehingga mereka lebih percaya diri untuk menari. Dan merubah pikiran bahwa tari itu boleh dilakukan oleh siswa laki-laki tidak hanya untuk siswa perempuan.

Refleksi

Berdasarkan analisis dan refleksi tindakan pada siklus II sudah mengalami peningkatan yang sangat pesat sehingga diluar ekspektasi peneliti. Oleh karena itu penelitian tindakan melalui siklus II terlihat berhasil dan cukup. Karena hasil observasi menunjukkan bahwa pencapaian siswa menunjukkan kategori sangat baik. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Suryosubroto (2002:117) siswa dikatakan berhasil secara individual atau klasikal bila siswa menguasai materi sebesar 75% atau dalam kategori baik.

Tabel IV. Analisis Kondisi Siswa Secara Keseluruhan

Nama Siswa	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
DA	4	20	8	40	10	50
MH	4	20	8	40	10	50
MK	3	15	7	35	10	50
IK	4	20	8	40	9	45
AF	3	15	8	40	10	50
YF	4	20	7	35	10	50
RK	4	20	7	35	10	50
SR	3	15	8	40	10	50
Jumlah	29	145	61	305	79	445
Rata-rata	2,9	14,5%	6,1	30,5%	7,9	44,5

Kriteria Analisis Indikator

Nilai	Kategori	Skor
1	Sangat Kurang	1- 20
2	Kurang	21- 40
3	Cukup	41-60
4	Baik	61-80
5	Sangat Baik	81-100

Dari tabel dan di atas, dapat dijelaskan bahwa terjadi peningkatan 3,2 poin dengan 16% pada pra siklus ke siklus I. Sedangkan pada siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 1,8 poin dengan 14%.

Uji Hipotesis Tindakan

Dari hasil penelitian pada siklus I dan siklus II, diperoleh hasil bahwa melalui pelaksanaan pengadaan video tari Jepin Tembung Pendek sebagai upaya peningkatan minat siswa laki-laki dikelas VII C SMP Islam Al Azhar 17 penggunaan media video pembelajaran, menunjukkan hasil yang meningkat dari siklus I ke siklus II. Keaktifan peneliti dan siswa serta keseriusan dengan menggunakan media video yang kreatif dalam proses ini terjadi peningkatan, hal ini dapat diketahui dari keterangan penilaian melalui observasi, wawancara. Kenaikan rata-rata sebesar 44,5%. Berdasarkan hasil penelitian

tersebut maka hipotesis penelitian ini menyatakan bahwa menggunakan media video pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa laki-laki dikelas VII C SMP Islam Al Azhar 17 untuk menari.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian, maka disimpulkan bahwa menggunakan video pembelajaran tari untuk pembelajaran materi seni tari pada siswa laki-laki dikelas VII C SMP Islam Al Azhar 17 untuk khususnya pada 8 orangersiswa yang menjadi subjek penelitian dan mengalami peningkatan. Peningkatan minat yang pesat setelah 3 kali pertemuan dalam jangka waktu satu bulan. Tahap- tahap yang dilakukan peneliti selama penelitian berlangsung adalah tahap pengenalan, pembentukan, dan pengakhiran. Hasil analisis upaya meningkatkan minat seni tari pada minat siswa laki-laki dikelas VII C SMP Islam Al Azhar 17 mengalami peningkatan yang sangat baik.

Saran

Kepala sekolah harus memotivasi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran, serta harus melakukan hal – hal yang kreatif dan kekinian misalnya dengan melakukan pembuatan video pembelajaran menggukan aplikasi agar siswa selalu termotivasi dan mempunyai minat yang tinggi serta lebih memperhatikan siswa-siswa yang mengalami kesulitan atau hambatan agar tujuan pendidikan nasional dapat terwujud. Guru diharapkan selalu mengarahkan siswa dengan memberikan motivasi serta melakukan hal-hal yang menyenangkan secara intensif sesuai dengan kebutuhan siswa agar potensi siswa dapat berkembang secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono.2010. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar.
Jakarta: Rineka Cipta.
- Zuldafrial. 2010. Penelitian Kuantitatif. Pontianak: STAIN Pontianak.
- Eko, Prayitno. 2021. Pengaruh Mutu Pembelajaran Daring, Peran Orang Tua, Motivasi, Berprstasi dan Kesiapan Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPS Saat Pandemi Covid 19 Di SMP Se-Kapanewon Sleman DIY.
- Sugiono .2007. Memahami Pendekatan Kualitatif. Bandunga. Alfabeta
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2018). Memaksimalkan Penggunaan Media Sosial dalam Lembaga Pemerintah. Jakarta: Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik Kementerian Komunikasi dan Informatika
- Edi, Setiawan .2021. Penerapan Strategi Reading Aloud Berbantu Media Gambar Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Al-quran Pada Mata Pelajaran Pai Materi Pokok Surah AL-ALAQ Peserta Didik Kelas VI SD Negeri0 2 Sendang Aagung Lampung Tengah.

**PENERAPAN PEMBELAJARAN SOSIAL EMOSIONAL DENGAN
PENDEKATAN BERKESADARAN PENUH (MINDFULNESS) DI KELAS VIII
SMP NEGERI 6 KUBU KABUPATEN KUBU RAYA**

Asmawarni

Program Magister Administrasi Pendidikan, Universitas Tanjungpura
asmawarni709@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penyusunan *Best Practice* dengan judul “Penerapan Pembelajaran Sosial Emosional dengan Pendekatan Berkesadaran Penuh (*Mindfulness*) di kelas VIII SMP Negeri 6 Kubu Kabupaten Kubu Raya, adalah sebagai berikut: 1) Meningkatkan kinerja guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di SMP Negeri 6 Kubu. 2). Memberikan pemahaman konsep memenuhi kebutuhan belajar siswa dalam aspek sosial dan emosional. *Best practice* ini dilaksanakan di SMP Negeri 6 Kubu, sebagai praktik terbaik dalam pelaksanaan Penerapan Pembelajaran Sosial Emosional dengan Pendekatan Berkesadaran Penuh (*Mindfulness*) yang digunakan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pendekatan berkesadaran penuh (*mindfulness*) berpandangan bahwa proses pembelajaran oleh guru tidak cukup mengembangkan kemampuan akademik saja, namun juga harus memasukkan unsur kompetensi sosial emosional dalam pembiasaan di ruang lingkup kelas. Pendekatan berkesadaran penuh (*mindfulness*) merekomendasikan agar guru mengintegrasikan kompetensi sosial emosional ke dalam mata pelajaran. Setelah dilaksanakan Penerapan Pembelajaran Sosial Emosional dengan Pendekatan Berkesadaran Penuh (*Mindfulness*) pada kelas VIII maka diperoleh hasil seperti: siswa lebih terlatih untuk mengendalikan emosinya (pembiasaan dengan Teknik STOP), tumbuhnya kesadaran diri (perasaan, kekuatan, kelemahan, nilai-nilai yang dimiliki), terbentuknya kesadaran sosial yang lebih baik.. Sehingga optimisme, kepercayaan diri siswa bertumbuh dan mendorong keberhasilan proses pembelajaran yang berimbas pada hasil belajar.

Kata kunci: Berkesadaran Penuh (*mindfulness*), Pembelajaran, Sosial Emosional,

ABSTRACT

The purpose of the preparation of Best Practice with the title "Application of Social Emotional Learning with Mindfulness Approach in class VIII of SMP Negeri 6 Kubu, Kubu Raya Regency, is as follows: 1) Improving teacher performance in carrying out the learning process at SMP Negeri 6 Kubu. 2). Understanding related to the concept of meeting students' learning needs in social and emotional aspects This best practice was implemented at SMP Negeri 6 Kubu, as the best practice in implementing the Application of Social Emotional Learning with a Mindfulness Approach which is used to improve the quality of the learning process The mindfulness approach holds that the learning process by the teacher is not enough to develop academic abilities alone, but must also include elements of emotional social competence in habituation in the classroom setting. The mindful approach recommends that teachers integrate social-emotional competencies into subjects. After implementing the Application of Emotional Social Learning with Mindfulness Approach in class VIII, the results obtained are as follows: students are better trained to control their emotions (habituation with STOP technique), growing awareness self (feelings, strengths, weaknesses, values owned), the formation of better social awareness. So that optimism, student confidence grows and encourages the success of the learning process which has an impact on learning outcomes.

Keywords: Learning, mindfulness, Social Emotional

PENDAHULUAN

Generasi bangsa yang memiliki kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual merupakan harapan kita bersama. Kita berupaya mewujudkannya dalam pembelajaran di ruang-ruang kelas. Guru tidak cukup mengembangkan kemampuan akademik saja, namun juga hendaknya memasukan kompetensi pembelajaran sosial-emosional. Pembelajaran Sosial-Emosional (PSE) adalah hal yang sangat penting.

Berbagai penelitian mengungkapkan kompetensi sosial emosional berperan penting dalam kehidupan. Menurut Goleman dalam Hafizah Delyana, 2020, keberhasilan hidup seseorang lebih ditentukan oleh kemampuan emosionalnya dibandingkan kemampuan intelektual. Kemampuan sosial emosional merupakan landasan perkembangan kemampuan anak (h 1). Hal ini sejalan dengan pendapat Erbe Sentanu (2019) manusia sempurna adalah manusia yang hidup seimbang dan utuh dengan seluruh kecerdasannya, kecerdasan fiscal, intelektual, emosional dan spiritual (h 22)

Musingati dalam Ina Maria, 2018 menyatakan pembelajaran sosial emosional ini bertujuan agar anak memiliki kepercayaan diri, kemampuan bersosialisasi, dan kemampuan mengendalikan emosi. Agar anak dapat lebih mudah dalam berinteraksi dengan lingkungan soailanya secara lebih luas. Pembelajaran ini memuat keterampilan-keterampilan yang menjadi kebutuhan anak dalam menghadapi masalah serta mencari alternatif solusi dan mengajarkan mereka agar memiliki perilaku yang santun, bermoral dan beretika (h 2)

Kita tidak bisa menafikan, dalam menjalankan peran kita sebagai seorang guru, kita pasti menemui banyak hambatan. Baik itu yang datangnya dari factor internal maupun eksternal. Begitupula halnya yang terjadi dengan siswa. Ketika berada dikelas, kita mengetahui apa sebenarnya yang sedang mereka alami dan rasakan secara emosional. Padahal, factor kesiapan (*readiness*) menjadi hal utama yang mesti diperhatikan oleh guru sebelum memulai pelajaran. Karena itulah, berkesadaran penuh (*mindfulness*) menjadi alternatif pembelajaran untuk menjawab permasalahan tersebut.

Menurut Hawkins dalam Bowo Hadi Kuswoyo, 2021, keterhubungan diri (*self-awareness*) dengan berbagai kompetensi emosi dan sosial dapat dicapai dengan latihan berkesadaran penuh (*mindfulness*) dapat membangun. Melalui metode tersebut kita dapat merespon masalah dengan baik serta mengambil keputusan dengan tepat dan bertanggungjawab (h 2)

Pembelajaran sosial dan emosional adalah “*the process through which children and adults develop the skills, attitudes, and values necessary to acquire sosial and emotional competence*”. (Elias dkk dalam Syamsul Hadi, 2011, h 5). Dimana anak-anak orang dewasa

berproses dalam mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai untuk memperoleh kompetensi sosial dan emosional.

Zins dkk dalam Syamsul Hadi, 2011, mengatakan pembelajaran sosial dan emosional adalah proses dimana anak-anak meningkatkan kemampuan mereka untuk mengintegrasikan pikiran, perasaan, dan perilaku untuk mencapai tugas-tugas sosial yang penting (h 5)

Best practices ini bertujuan memberikan gambaran secara umum praktik baik untuk meningkatkan kompetensi sosial emosional siswa melalui pembiasaan yang terintegrasi dengan mata pelajaran melalui pendekatan yang berkesadaran penuh (*mindfulness*) dikelas. Sehingga siswa dapat lebih baik dalam menyadari sekaligus mengelola emosinya secara positif.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan informasi adalah dengan melakukan praktik baik (*Best Practices*) dan melakukan pengamatan terhadap proses dan hasil pembelajaran siswa. Inspirasi praktik baik pembelajaran sosial emosional dengan berkesadaran penuh (*mindfulness*) ini penulis dapat dari modul pembelajaran program guru penggerak. Dan penulis diminta untuk menuliskan best practices dari aksi nyata pembelajaran tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Praktik baik ini dimulai sejak bulan Maret 2021 dan masih berlangsung hingga saat ini. Awalnya penulis terapkan di kelas VIII. Memasuki semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 dan mulai dilaksanakannya PTMT (pertemuan tatap muka terbatas) maka praktik baik ini juga penulis terapkan ke kelas yang lain.

Berikut adalah contoh teknik pembelajaran kompetensi sosial emosional dalam ruang lingkup rutin, terintegrasi dalam pelajaran, dan protokol (budaya/tata tertib). Teknik pembelajaran dalam 3 lingkup ini sejalan dengan pendapat Sarwiji Suwandi, 2019 yang menyatakan bahwa metode pengembangan karakter peserta didik meliputi intervensi regulasi serta pelatihan dan habituasi (pembiasaan). (h 160).

Tabel 1. Ruang Lingkup Rutin

No	Kompetensi Sosial Emosional	TEKNIK PEMBELAJARAN KSE
1	Kesadaran Diri	1. Teknik: STOP, berkesadaran penuh (<i>Mindfulness</i>)

	Pengenalan Emosi	<ol style="list-style-type: none"> 2. Penjelasan tentang apa yang dilakukan guru: Guru menjelaskan Teknik STOP. S-Stop, kita menghentikan aktivitas . T-Take a deep breath, menarik nafas dalam-dalam. O-Observe, amati. P-Proceed, lanjutkan. 3. Penjelasan tentang apa yang dikatakan pada murid: siswa diminta untuk mempraktikkan teknik tersebut ketika sedang menghadapi masalah 4. Penjelasan tujuan: Menumbuhkan kesadaran diri, mengenali emosi dan tau cara mengelolanya
2	<p>Pengelolaan Diri</p> <p>Pengelolaan Emosi Dan Fokus</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik: menyusun sepatu di rak 2. Guru melakukan: pembiasaan budaya teratur dan rapi pada anak 3. Guru menyampaikan pada siswa agar menyimpan sepatu di rak dengan sebelum memasuki kelas 4. Guru menjelaskan tujuan yaitu untuk melatih keterampilan pengelolaan diri, emosi dan fokus.
3	<p>Kesadaran Sosial</p> <p>Melatih Keterampilan Berempati</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik: Sabtu Bersih 2. Guru mengajak siswa untuk melaksanakan kerja bakti pada hari Sabtu 3. Guru meminta pada siswa untuk belajar berbagi, dengan cara meminjamkan alat kerja kepada siswa yang tidak punya alat kebersihan dengan cara bergantian. 4. Guru menjelaskan tujuan yaitu untk menumbuhkan keterampilan berempati pada anak
4	<p>Keterampilan Berhubungan Sosial</p> <p>Daya Lenting (Resiliensi)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik: Bertukar Kado 2. Guru mengajak anak-anak untuk melaksanakan kegiatan bertukar kado saat moment kenaikan kelas dan perpisahan kelas IX 3. Guru meminta anak-anak untuk melaksanakan kegiatan bertukar kado dengan teman sekelasnya dengan jumlah nominal harga kado yang telah disepakati

		4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan kemampuan anak berhubungan sosial, bekerjasama dalam mencapai tujuan kolektif.
5	Pengambilan Keputusan yang Bertanggung Jawab	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik: Pemilihan ketua kelas/kelompok belajar 2. Guru memberikan umum kepada siswa tentang pentingnya memiliki ketua dalam sebuah komunitas dan karakteristik seorang ketua/pemimpin. 3. Guru meminta kepada siswa untuk memilih ketua kelas/kelompok belajar yang mereka nilai layak untuk menjadi pemimpin mereka. . 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yaitu untuk belajar mengambil keputusan yang bertanggungjawab.

Tabel 2. Ruang Lingkup: Terintegrasi Mata Pelajaran

No	KSE	TEKNIK PEMBELAJARAN KSE
1	Kesadaran Diri Pengenalan Emosi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik: menulis jurnal harian 2. sebelum memulai proses pembelajaran siswa diminta untuk menuliskan apa yang sedang dirasakannya saat itu 3. Guru meminta anak-anak untuk menuliskan “warna” emosi mereka, menceritakan apa yang sedang dirasakannya ketika akan berangkat ke sekolah dan ketika berada di kelas 4. Guru menjelaskan tentang tujuan yaitu untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam mengenali emosi dan mengungkapkannya secara positif
2	Pengelolaan Diri Pengelolaan Emosi dan Fokus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik: membuat puisi akrostik (huruf awal dari puisi tersebut merupakan huruf awal nama siswa) 2. Guru meminta siswa untuk membuat puisi akrostik 3. Guru meminta menuliskan puisi akrostik dengan huruf awal kalimat merupakan huruf awal nama mereka 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yaitu untuk membangun keterampilan manajemen diri
3	Kesadaran Sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik: program literasi kelas berbagi

	Melatih Keterampilan Berempati	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru memotivasi siswa berani tampil berbagi cerita di depan kelas 3. Guru meminta kepada siswa untuk mengingat pengalaman yang berkesan selama hidupnya dan ingin diceritakan kepada teman sekelasnya. Boleh pengalaman yang menyenangkan ataupun sebaliknya. 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yaitu untuk meningkatkan kompetensi percaya diri, kemauan untuk berbagi cerita dan mengasah empati untuk mendengarkan cerita dari temannya.
4	Keterampilan Berhubungan Sosial Daya Lenting (Resiliensi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik: belajar secara berkelompok (<i>cooperative learning</i>) 2. Guru mengarahkan siswa membentuk kelompok belajar. 3. Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok belajar berdasarkan kemampuan akademik yang berbeda. 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yaitu membiasakan bekerjasama-kolaborasi untuk mengembangkan keterampilan berhubungan sosial
5	Pengambilan Keputusan yang Bertanggung Jawab	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik: <i>peer learning</i> 2. Guru memotivasi siswa yang memiliki kemampuan akademik yang baik agar mau berbagi 3. Guru meminta siswa yang kurang memahami materi pelajaran agar minta diajarkan dengan temannya yang lebih pandai 4. Guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yaitu untuk melatih siswa memiliki tanggung jawab sosial terhadap kelebihan yang dimilikinya dengan berbagi ilmu dengan rekan sekelasnya

Tabel 3. Ruang Lingkup: Protokol (Budaya Atau Tata Tertib)

No	KSE	TEKNIK PEMBELAJARAN KSE
1	Kesadaran Diri Pengenalan Emosi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik : Membiasakan dengan 3 kata ajaib “Tolong, maaf, terima kasih” 2. Guru memberikan motivasi bahwa betapa ajaibnya 3 kata ini dalam berinteraksi dengan orang lain 3. Guru mengatakan kepada siswa : “Ucapkan kata tolong apabila memerlukan bantuan, ucapkan maaf apabila membuat kesalahan, dan katakan terima kasih jika menerima bantuan” 4. Tujuan pembelajaran : siswa belajar untuk mengenali situasi dengan berkesadaran penuh bahwa jika ingin diperlakukan secara baik oleh orang lain maka perlakukan juga orang lain dengan baik
2	Pengelolaan Diri Mengelola Emosi Dan Fokus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik : Budaya 5S 2. Guru memberikan keteladanan kepada siswa dengan mengucapkan salam, tersenyum, menyapa siswa, dan menunjukkan sikap sopan dan santun baik di lingkungan sekolah maupun di luar jam pembelajaran. Guru juga bisa meminta siswa menuliskan poster 5S untuk ditempelkan di kelas. 3. Guru mengatakan kepada murid:”Nak, apabila kalian ingin diberikan salam, senyuman, sapaan, diperlakukan dengan sopan dan santun maka mulai saat ini berikan perlakuan yang serupa untuk teman, guru, orang tua dan yang lainnya” 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yaitu untuk membiasakan siswa untuk berakhlak mulia, berbudi pekerti luhur berlandaskan kesadaran diri dan menumbuh kembangkan karakter positif. Pembelajaran ini dapat melatih fokus siswa.

<p>3</p>	<p>Kesadaran Sosial Melatih Keterampilan Berempati</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik : Pembiasaan Memberikan Sumbangan Dukacita bagi orangtua teman yang meninggal dunia 2. Guru guru memberikan pemaparan bahwa semua orang ingin hidup lebih lama dengan orangtuanya. Yang akan memberikan nafkah dan perlindungan dalam situasi apapun. Namun, kematian yang sudah ketentuan Allah akan membuat teman kita merasa kehilangan yang amat dalam. 3. Guru mengatakan kepada siswa: “Coba anak-anak bayangkan hal tersebut terjadi pada diri kita. Kehilangan orang yang kita sayangi, apa yang kita rasakan. Oleh karena itu, hendaknya kita berempati dengan meringankan sedikit bebannya dengan cara memberikan sumbangan secara sukarela” 4. Guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yaitu untuk menumbuhkan sikap peduli terhadap teman sekelas yang sedang terkena musibah.
<p>4</p>	<p>Keterampilan Berhubungan Sosial Melatih Daya Lenting (Resiliensi)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik: <i>Coaching</i> 2. Guru menjelaskan bahwa jika ada siswa yang melanggar aturan kelas maka guru memanggil siswa tersebut ke ruang guru atau ruangan khusus di luar jam pelajaran. Kemudian, guru melakukan <i>coaching</i> terhadap siswa tersebut. 3. Guru mengatakan kepada murid yang akan di <i>coaching</i> bahwa guru ingin memahami dan mendengarkan alasan dari siswa tersebut dan memberikan stimulus pertanyaan agar siswa mampu mengoptimalkan kemampuannya dalam memikirkan dan mengambil keputusan yang bertanggungjawab sesuai dengan kemampuannya. 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yaitu untuk membiasakan siswa untuk menerima konsekuensi perbuatan, bertanggung jawab dan membangun motivasi diri untuk memperbaiki keadaan.

<p>5</p>	<p>Pengambilan Keputusan yang Bertanggung Jawab</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik: Membuat kesepakatan kelas (budaya disiplin positif) 2. Guru memberikan penjelasan: <ul style="list-style-type: none"> · Memberikan motivasi kepada siswa agar berperan aktif dalam membuat kesepakatan kelas · Menuntun siswa dalam bermusyawarah · Membuat kesepakatan aturan disiplin positif, melaksanakan kesepakatan tersebut dan bersedia menerima konsekwensi apabila melanggar kesepakatan. 3. Penjelasan tentang apa yang dikatakan pada murid: <ul style="list-style-type: none"> · Anak-anak hari ini kita akan membuat kesepakatan kelas, ini adalah aturan yang akan berlaku selama kita ada di dalam kelas. Bagaimana kita bertutur kata dan bersikap. · Setelah siswa menyampaikan usulan, guru mengajak siswa bermusyawarah aturan yang mana saja disepakati. Setelah terjadi kesepakatan, aturan dibuat secara tertulis dan mulai diberlakukan di kelas. · Kesepakatan kelas ini akan dibuat secara tertulis, kita tandatangi dan di tempel di kelas kita agar senantiasa ingat. 4. Guru menjelaskan tujuan pembuatan kesepakatan kelas untuk menerapkan budaya disiplin positif agar siswa mampu membuat keputusan yang bertanggungjawab secara sadar dan bertanggungjawab pula atas konsekwensinya apabila melanggar.
----------	---	--

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses belajar siswa selama implementasi pembelajaran sosial emosional dengan pendekatan berkesadaran penuh terhadap 22 siswa kelas VIII dapat dilihat hasil angketnya sebagai berikut:

Tabel 4. Pemrolehan Mengenali Emosi

Pemrolehan Mengenali Emosi	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Jumlah
Jumlah siswa	16	4	2	22
Jumlah %	72	18	9	100

Tabel 5. Pemrolehan Mengelola Emosi

Pemrolehan Mengelola Emosi	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Jumlah
Jumlah siswa	14	5	3	21
Jumlah %	64	23	14	100

Tabel 6. Pemrolehan Bekerjasama dengan Orang lain

Pemrolehan Bekerjasama dengan Orang Lain	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Jumlah
Jumlah siswa	13	7	2	21
Jumlah %	59	32	9	100

Tabel 7. Pemrolehan Memahami Perasaan Orang Lain

Pemrolehan Memahami Perasaan Orang Lain	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Jumlah
Jumlah siswa	16	3	3	22
Jumlah %	72	14	14	100

Tabel 8. Tanggung Jawab Terhadap Tugas

Pemrolehan Tanggung Jawab Terhadap Tugas	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Jumlah
Jumlah siswa	13	5	4	22
Jumlah %	59	23	18	100

Dari grafik diatas terlihat bahwa terdapat 72% siswa yang dapat mengenali emosinya, 63% siswa yang mampu mengelola emosi, 59% dapat bekerja sama dengan orang

lain, 72% siswa yang dapat memahami perasaan orang lain. Dan 59% dapat bertanggungjawab terhadap tugas. Dari data tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa diatas 70% mengenali emosinya dan bekerjasama dengan temannya, diatas 60% siswa mampu mengelola emosi, dan diatas 50% dapat memahami perasaan orang lain serta bertanggungjawab terhadap tugas

Penelitian ini sejalan dengan pendapat Daryanto, 2017 menyatakan bahwa, ”anak yang cerdas bukan saja anak yang nilai ulangannya baik, nilai raportnya tapi emosional dan fungsi motoriknya berjalan dengan baik. (h 26). Lebih lanjut Daryanto menyatakan guru yang baik hendaknya bisa menciptakan iklim belajar yang baik serta dorongan positif agar peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi

Hasil penelitian ini sebenarnya belumlah signifikan. Namun hal ini bisa dipahami akibat dari proses pembelajaran yang berlangsung secara online sejak pertengahan bulan Maret 2020. Sangat terbatasnya interaksi langsung secara fisik antara guru dan siswa mengakibatkan proses Pendidikan karakter terhambat dalam pembiasaannya di sekolah. Bahkan bisa dikatakan terjadi penurunan (degradasi).



Gambar 1. Pembelajaran Sosial dan Emosional berbasis kesadaran Penuh

Gambar diatas menunjukkan kompetensi yang ingin dicapai dari proses pembelajaran sosial emosional teknik pembelajaran kompetensi sosial emosional dalam ruang lingkup rutin, terintegrasi dalam pelajaran, dan protokol (budaya/tata tertib). Dengan pembelajaran sosial emosional pendekatan berkesadaran penuh maka diharapkan akan muncul kesadaran diri, pengelolaan diri, kesadaran sosial, keterampilan sosial dan pengambilan keputusan yang bertanggungjawab sehingga *well being* ekosistem pendidikan dapat terwujud.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesadaran penuh (*Mindfulness*) akan muncul pada saat seseorang sadar sepenuhnya pada apa yang dikerjakan atau dalam situasi yang menghendaki perhatian penuh. Kesadaran penuh dimulai dari kesadaran (*awareness*), perhatian yang disengaja (*on purpose*), saat ini (*present moment*), rasa ingin tau (*Curiosity*) dan kebaikan (*compassion*). akter kepada peserta didik yang meliputi.

Indikator dari kesadaran diri adalah memahami diri, mengetahui emosi diri, memahami pikiran dan identitas budaya. Indicator dari manajemen diri mampu mengatur emosi, memotivasi diri, memahami tindakan apa yang dilakukan berdasarkan informasi yang diterima, mengubah kesadaran diri/perasaan emosi menjadi tindakan positif.

Indikator kesadaran sosial adalah memahaami orang lain, memahami perasaan orang lain, mampu mengambil perspektif orang lain. Indicator keterampilan berhubungan sosial adalah membangun hubungan yang positif, berkomunikasi dengan jelas, bekerjasama, menegosiasi konflik, menghormati pendapat orang lain, berbagi peran, berperan aktif dalam kelompok,

Indikator pengambilan keputusan adalah menganalisa situasi (memikirkan semua bagian masalah), memahami implikasi etika, mengevaluasi konsekwensi, mampu mengambil keputusan secara indenpen.

Pembelajaran sosial emosional dapat dilakukan dalam 3 ruang lingkup, yakni kegiatan rutin, terintegrasi maple dan protokol (budaya/tata tertib). Guru sebagai pemimpin pembelajaran di kelas perlu mengintegrasikan kompetensi sosial emosional pada mata pelajaran dan mengembangkannya secara terus menerus. Meningkatkan kompetensi profesonalisme dengan aktif mengembangkan diri. Kreatif dalam mengembangkan pembelajaran dalam rangka memenuhi kebutuhan belajar murid dengan konsep merdeka belajar berlandaskan profil pelajar pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Budi Hadi Kuswono, 2021. Koneksi antar materi Modul 2.3 Program Pendidikan Guru Penggerak.
- Daryanto, dkk, 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Gava Media, Yogyakarta
- Hafizah Delyana, Mudjiran2, 2020. *The Role of the Family in Children's Emotional Sosial Development* , Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, Volume 8, Nomor 2, 2020, Padang.
- Ina Maria, *Perkembangan Aspek Sosial-Emosional dan Kegiatan Pembelajaran Sesuai untuk Anak Usia 4-6 Tahun*, Institut Pesantren K.H. Abdul Chalim , Mojokerto.
- Sentanu Erbe, 2019. *Quantum Ikhlas, Teknologi Aktivasi Kekuatan Hati, The power of Positif Feeling*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Syamsul Hadi, 2020. *Pembelajaran Sosial Emosional sebagai Dasar Pendidikan Karakter Anak Usia Dini* , Jurnal Teknodik Vol. XV, Nomor 2, Desember 2011,
- Suwandi Sarjiwi, 2019. *Pendidikan Literasi, Membangun Budaya Belajar, Profesionalisme Pendidik dan Budaya Kewirausahaan untuk Mewujudkan Marwah Bangsa*, PT Rosda Karya, Bandung.

HUBUNGAN ANTARA KEMANDIRIAN DENGAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR

Benediktus Gole Atawolo
Program Studi Magister PGSD FKIP Untan
atawologole@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hubungan antara kemandirian dengan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas V Sekolah Dasar Bruder Singkawang. Metode dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah korelasional. Subyek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VA dan VB Sekolah Dasar Bruder Singkawang dengan jumlah populasi 50 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrument angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis statistic deskriptif. Dan hubungan antara variabel kemandirian dengan hasil belajar matematika ditentukan dengan menggunakan perhitungan dengan korelasi sedrehana. Hasil penelitian ditemukan bahwa adanya hubungan yang positif dan signifikan antara kemandirian dengan hasil belajar matematika sebesar 0,543.

Kata Kunci: kemandirian, hasil belajar matematika.

ABSTRACT

This research aims at describing the relationship between students' autonomy and their learning outcomes in Mathematics at grade V of SD Bruder Singkawang. This correlational research applies descriptive method with quantitative approach. The research has the population of 50 students at class VA and VB of SD Bruder Singkawang. The data is collected through questionnaires. The data is analyzed through descriptive scientific method. The relationship between the variables, which are students' autonomy and their learning outcomes in Mathematics, is shown through simple correlation calculation. The result shows that the positive and significant relationship between students' autonomy and their learning outcomes is 0,543.

Keywords: *autonomy, learning outcomes in Mathematics*

PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu dasar yang harus dikembangkan dan dipelajari peserta didik. Selain itu, pelajaran matematika juga berperan penting dalam membentuk pribadi peserta didik dalam bersikap, berfikir logis, tekun, kritis, kreatif, serta mencari solusi atau jalan keluar dari masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya bahwa di kelas masih ditemukan peserta didik yang gagal atau kesulitan memahami dan mempelajari mata pelajaran matematika.

Faktor internal dan eksternal sangat mempengaruhi hasil belajar matematika. Hasil belajar matematika yang dipengaruhi oleh faktor internal salah satunya adalah kemandirian. Dalam matematika, kemandirian belajar sangat perlu dimiliki oleh peserta didik. Hal ini dalam upaya agar peserta didik memiliki kemampuan, keterampilan serta berperilaku positif. Mandiri merupakan sikap dan perilaku yang dalam melaksanakan tugas-tugasnya tidak bergantung pada orang lain (Komalasari dan Saripudin, 2017).

Polder dkk. mengatakan peserta didik sekarang diharapkan untuk mengembangkan kompetensi belajar yang mandiri untuk beradaptasi dengan pembelajaran sepanjang hayat dan menghadapi tantangan baru yang tidak terduga (Polder, 2012).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka kemandirian merupakan bagian terpenting yang memiliki hubungan dengan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan pengalaman mengajar yang dialami peneliti di SD Bruder Singkawang, peneliti menyimpulkan bahwa dalam upaya mengatasi hasil belajar peserta didik yang rendah, maka kemandirian belajar merupakan faktor yang perlu ditingkatkan lagi melalui pengarahan dan proses bimbingan yang terus menerus. Namun demikian, belum dapat diketahui seberapa kuat hubungan kemandirian dengan hasil belajar mata pelajaran matematika.

Berangkat dari latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk melihat dan mengkaji lebih dalam hubungan antara kemandirian dan hasil belajar mata pelajaran matematika di kelas V Sekolah Dasar Bruder Singkawang.

Sukmadinata (2011) mengartikan hasil belajar merupakan perwujudan kecakapan potensial yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar dilihat dari perilaku baik dalam hal pengetahuan maupun keterampilannya.

Benjamin S. Bloom (dalam Aunurrahman, 2013) mengatakan bahwa ada 6 (enam) ragam perilaku ranah kognitif yaitu: 1) Pengetahuan; merupakan kemampuan mengingat apa yang telah dipelajari dan yang disimpan dalam ingatan. 2) Pemahaman; merupakan kemampuan dalam mengartikan dan memaknai apa yang telah dipelajarinya 3) Penerapan; merupakan kemampuan melaksanakan kaidah atau metode dalam menghadapi masalah yang

muncul. 4) Analisis; merupakan kemampuan memaparkan suatu kesatuan ke dalam bagian terkecil sehingga keseluruhan strukturnya mudah dipahami. 5) Sintesis; merupakan kemampuan membentuk suatu pola baru. intesis; meliputi kemampuan membentuk suatu pola baru. 6) Evaluasi; merupakan kemampuan dalam menyimpulkan ide atau pendapat berdasarkan ukuran atau kriteria tertentu.

Sedangkan menurut Hamalik (2013) hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap.

Kemandirian berasal dari kata dasar mandiri yang juga berarti otonomi. Mandiri merupakan sikap dan perilaku tidak tergantung pada orang lain dan mempergunakan segala tenaga, pikiran, waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi dan cita-cita (Komalasari dan Saripudin, 2017). Lebih lanjut dikatakan Asrori (2015) bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kemandirian antara lain: 1) Keturunan orang tua. Orang tua yang memiliki sifat kemandirian yang tinggi seringkali menurunkan anak yang memiliki kemandirian juga. 2) Pola asuh orang tua. Perilaku orang tua dalam mengasuh atau mendidik anak juga akan mempengaruhi perkembangan kemandirian anaknya. Anak yang sering dilarang orang tua dengan kata “jangan” tanpa ada penjelasan yang rasional dapat menghambat perkembangan kemandirian anak. Anak yang diciptakan dalam suasana dan interaksi keluarga yang aman dan baik akan mampu mendorong kelancaran perkembangan mandiri anak. Sebaliknya, orang tua yang cenderung sering membandingkan-membandingkan anak yang satu dengan yang lainnya juga akan berpengaruh kurang baik terhadap perkembangan kemandirian anaknya. 3) Sistem Pendidikan di sekolah. Proses pendidikan yang cenderung menekankan indoktrinasi dan pentingnya pemberian sanksi dan hukuman akan dapat menghambat perkembangan kemandirian peserta didik. Sebaliknya, apabila proses pendidikan di sekolah selalu mengembangkan demokratisasi pendidikan dan lebih menekankan atau memfokuskan pentingnya penghargaan terhadap kemampuan peserta didik dan menciptakan kemampuan positif dalam diri peserta didik akan sangat membantu perkembangan kemandirian peserta didik. 4) Sistem kehidupan masyarakat. Apabila peserta didik hidup dalam lingkungan masyarakat yang aman, menghargai potensi-potensi peserta didik dalam berbagai kegiatan akan merangsang dan mendorong perkembangan kemandirian peserta didik. Sebaliknya, apabila peserta didik hidup dalam lingkungan masyarakat yang kurang menghargai potensi peserta didik, rasa tidak aman, kurang adanya dukungan dapat menjadi penghambat perkembangan kemandirian peserta didik.

Steinberg, Laurence (2011) membedakan kemandirian atas tiga bentuk, yaitu: 1) *value autonomy* (kemandirian nilai); merupakan kemampuan memaknai seperangkat prinsip tentang benar dan salah, tentang apa yang penting dan apa yang tidak penting; 2) *behavior autonomy* (kemandirian tingkah laku); merupakan kemampuan membuat keputusan-keputusan dan melaksanakannya dengan penuh tanggungjawab tanpa adanya ketergantungannya pada orang lain; dan 3) *emotional autonomy* (kemandirian emosional); merupakan aspek kemandirian yang dinyatakan dengan adanya perubahan kedekatan hubungan emosional antara individu. Sebagai misal, adanya hubungan emosional peserta didik dengan guru atau dengan orang tuanya.

METODE PENELITIAN

Riset ini memakai tata cara deskriptif dengan memakai pendekatan kuantitatif. Tipe riset ini merupakan korelasi. Alibi pemakaian wujud riset ini ialah buat mengenali ikatan antara kemandirian dengan hasil belajar mata pelajaran matematika partisipan didik kelas V sekolah bawah Bruder Singkawang. Subjek yang diilih peneliti dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V (lima) yang berjumlah 50 orang (peserta didik). Untuk pengumpulan data, digunakan angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengetahui kemandirian sedangkan teknik dokumentasi, peneliti menggunakan hasil belajar Penilaian Akhir Tahun (PAT) mata pelajaran matematika.

Guna menguji hipotesis riset hubungan antara kemandirian dengan hasil belajar mata pelajaran matematika, peneliti memakai metode analisis korelasi simpel. Metode analisis korelasi sederhana ini dipakai buat mengukur korelasi antara 2 variable. Koefisien korelasi *product moment* dihitung dengan aplikasi SPSS tipe 17 dengan metode nilai Sig. *F change* pada output SPSS dibanding dengan nilai signifikansi 0, 05. Ketentuannya, apabila nilai Sig. *F change* < 0, 05, hingga hipotesis riset diterima, maksudnya terdapat hubungan yang signifikan antar variabel. Sebaliknya apabila nilai sig. *F Change* > 0, 05 hingga hipotesis riset ditolak, maksudnya tidak terdapat ikatan yang signifikan antar variabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam riset ini variabel independen yakni kemandirian (X), dan variabel dependen ialah hasil belajar mata pelajaran matematika (Y). Subyek dalam riset ini merupakan partisipan peserta didik kelas V Sekolah Dasar Bruder Singkawang yang berjumlah 50 orang. Bersumber pada penyebaran angket maka deskripsi data dari tiap- tiap variabel yaitu seperti ada pada table 1 di bawah ini;

Tabel 1. Statistik Deskriptif Variabel

	Kemandirian	Hasil Belajar Matematika
Mean	66.0428	61.3088
Median	66.4300	60.0000
Mode	58.57 ^a	58.18
Std. Deviation	7.74972	13.04963
Minimum	51.43	40.00
Maximum	82.14	96.36

(Diolah Peneliti: 2021)

Hasil uji normalitas setiap variabel menggunakan program SPSS versi 17 seperti terdapat di tabel 2 di bawa ini;

Tabel 2. Uji Normalitas Variabel

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kemandirian	.093	50	.200*	.978	50	.469
Hasil Belajar Matematika	.080	50	.200*	.968	50	.188

(Diolah Peneliti: 2021)

Pada tabel 2 di atas, berdasarkan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* perolehan nilai signifikansi (Sig.) adalah $P > 0,05$ dengan demikian hipotesis penelitian ditolak. Hal ini berarti bahwa penyebaran skor pada setiap variabel dikatakan normal. Sedangkan untuk hasil uji linieritas data pada variabel independen terhadap variabel dependen digunakan program SPSS versi 17, sebagaimana terdapat pada tabel 3 di bawa ini;

Tabel 3. Uji Linieritas Variabel

	Sig.
	Kemandirian
Hasil Belajar Matematika	.000

(Diolah Peneliti: 2021)

Pada tabel 3, diperoleh nilai yang signifikan yaitu $P < 0,05$. Berarti bahwa adanya hubungan linier yang signifikan antara kemandirian dengan hasil belajar mata pelajaran matematika peserta didik. Untuk menguji hipotesis digunakan hubungan product moment yang dibantu dengan program SPSS versi 17 seperti yang terdapat pada tabel 4 di bawa ini;

Tabel 4.

Interkorelasi Antara Kemandirian (X) dan Hasil Belajar Matematika (Y)

		Kemandirian	Hasil Belajar Matematika
Kemandirian	<i>Pearson Correlation</i>	1	.543**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N		50
Hasil Belajar Matematika	<i>Pearson Correlation</i>		1
	Sig. (2-tailed)		
	N		

** *Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).*

(Diolah Peneliti: 2021)

Berdasarkan tabel 4, hipotesis penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara kemandirian dengan hasil mata pelajaran matematika peserta didik kelas V SD Bruder Singkawang. Hubungan signifikan tersebut dinyatakan dengan $r_{y-3} = 543$ yang memiliki tingkat hubungan sedang yang memiliki signifikan taraf 5% atau taraf 1%. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis tersebut dapat diterima.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis di atas, dilihat bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Hal tersebut berarti bahwa adanya korelasi yang positif yang signifikan antara kemandirian dengan hasil belajar mata pelajaran matematika peserta didik. Kelas V SD Bruder Singkawang. Hasil analisis dan pengujian hipotesis akan dibahas secara rinci;

Hubungan antara Kemandirian dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika (X_Y)

Dari hasil uji hipotesis dinyatakan bahwa hipotesis penelitian diterima. Hal ini berarti bahwa adanya hubungan antara kemandirian dengan hasil belajar mata pelajaran matematika peserta didik kelas V SD Bruder Singkawang, terdapat adanya hubungan positif yang signifikan. Hubungan tersebut dibuktikan dengan $r_y = 0,543$ serta signifikan pada taraf 5% maupun 1% yang mana memiliki sumbangan terhadap hasil belajar sebesar 29%. Artinya, apabila kemandirian peserta didiknya tinggi maka hasil belajar mata pelajaran matematika yang diperoleh peserta didik juga tinggi. Demikian sebaliknya, jika kemandirian peserta didiknya rendah maka hasil belajar mata pelajaran matematika juga rendah.

Dalam kurikulum 2013, peserta didik dituntut untuk menjadi pribadi yang mandiri, mampu mencari solusi dan menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Untuk itu salah satu faktor yang penting dalam belajar adalah

kemandirian. Hal ini berarti bahwa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran adalah peserta didik yang kurang memiliki kemandirian.

Untuk itu, maka dalam upaya peningkatan kemandirian peserta didik, guru sebagai tenaga pengajar dan pendidik berupaya melakukan beberapa hal diantaranya; 1) menjalin keakraban dan keharmonisan antara guru dan peserta didik, 2) guru harus mampu memotivasi peserta didik agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran, 3) guru berusaha menciptakan proses pembelajaran yang demokratis. Upaya ini dapat membantu peserta didik untuk merasa dihargai. 4) memotivasi rasa ingin tahu peserta didik. 5) Penerimaan hal-hal positif tanpa melihat kelebihan dan kekurangan masing-masing peserta didik. 6) Peserta didik diberi kebebasan untuk mengeksplorasi lingkungan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Adanya hubungan positif yang signifikan antara kemandirian peserta didik dengan hasil belajar mata pelajaran matematika peserta didik kelas V SD Bruder Singkawang. Hal ini dibuktikan dengan $R_y = 0,543$ dengan kontribusi sebesar 29%. Berarti bahwa peserta didik yang memiliki kemandirian yang tinggi maka akan tinggi hasil belajar mata pelajaran matematika. Untuk memperoleh hasil belajar mata pelajaran matematika yang tinggi maka kemandirian peserta didik perlu ditingkatkan lagi.

Dari hasil penelitian dan pengalaman mengajar, maka saran yang bisa diberikan peneliti adalah sebagai berikut: 1) Sikap kemandirian harus dikembangkan terus menerus dalam diri peserta didik dan diintegrasikan dalam kehidupannya sehari-hari. Hal ini dimaksud agar peserta didik memiliki pribadi yang demokratis, saling menghargai satu sama lain, optimis serta berani sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik semakin lebih baik. 2) Guru terus berusaha untuk meningkatkan kompetensi guru. Hal ini dimaksud agar hasil belajar peserta didik terus diperbaiki dan kemandirian peserta didik terus ditingkatkan. 3) Dapat dijadikan acuan bagi peneliti lainnya. Hal ini dimaksud agar aspek-aspek yang belum ditemukan dalam penelitian ini bisa ditemukan pada penelitian-penelitian lain dalam usaha peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika. 4) Dapat dijadikan panduan bagi guru dalam mengambil tindakan-tindakan yang baik dan tepat dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan masih banyak aspek-aspek yang mempengaruhi hasil belajar belum diketahui oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori. (2015). *Perkembangan Peserta Didik: Pengembangan Kompetensi Pedagogis Guru*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Aunurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Komalasari & Sarifudin, (2017). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Aplikasi Living Values Education*. Bandung: Refika Aditama
- Poldner, E., Simsons, P.R.J, Wijngaards, G., dan van der Schaaf, M.F. (20012). *Quantitative Cientent Analysis Procedures to Analysis Students*. Reflective Essays: Amethodological Review of Psychometric.
- Steinberg, Laurence. 2011. *Adolescence* (9th ed) New York: McGraw-Hill
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2011). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII SEEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 4 PONTIANAK

Sarbuansyah Liandi

Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Untan Pontianak

liandisarbuansyah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini tentang Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Pontianak. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, bagaimana karakteristik siswa yang memiliki motivasi belajar, bagaimana motivasi intrinsik dalam belajar siswa, bagaimana motivasi ekstrinsik dalam belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar di sekolah, motivasi intrinsik siswa dalam belajar di sekolah, motivasi ekstrinsik siswa dalam belajar di sekolah. Metode penelitian ini adalah metode deskriptif, jenis penelitian ini adalah penelitian survey. Sampel penelitian ini adalah 48 siswa, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan komunikasi tidak langsung, dan pengumpulan datanya adalah angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar “sangat tinggi” dengan persentase sebesar 77%. Karakteristik siswa yang memiliki motivasi belajar “sangat tinggi” dengan persentase 78%. Motivasi intrinsik dalam belajar siswa adalah “sangat tinggi”, dengan persentase 80%. Motivasi ekstrinsik dalam belajar siswa juga “sangat tinggi” dengan persentase 90%.

Kata kunci: Analisis, Motivasi Belajar

ABSTRACT

The research is about the Learning Motivation of Class VII Students of SMP Negeri 4 Pontianak. The formulation of the problem in this study is how are the characteristics of students who have learning motivation, how is intrinsic motivation in student learning, how is extrinsic motivation in student learning. Students who have learning motivation in school, students' intrinsic motivation in studying at school, students' extrinsic motivation in learning at school. This research method is the descriptive method, this type of research is survey research. The sample of this study was 48 students, this study used a quantitative approach and indirect communication, and the data collection was a questionnaire. The results showed that learning motivation was "very high", with a percentage of 77%. Characteristics of students who have "very high" learning motivation with a ratio of 78%. Intrinsic motivation in student learning is "very high", with a percentage of 80%. Extrinsic motivation in student learning is also "very high" with a ratio of 90%.

Keywords: Analysis, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Berdasarkan lingkungan pendidikan tersebut terdapat perbedaan dimana siswa merupakan pribadi yang unik. Adapun perbedaan tersebut, guru harus lebih bijak memberikan masukan kepada siswa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran di sekolah. Siswa memiliki ciri khas atau keunikan yang berbeda dari yang lain. Perbedaannya sangat beragam, mulai dari pola pikir, fisik, cara belajar dan cara menyikapi serta mempelajari sesuatu yang baru yang belum pernah ada sebelumnya. Perbedaan siswa memang sangat penting untuk dipahami oleh guru saat mengajar agar mengetahui perbedaan yang berbeda saat proses pembelajaran berlangsung di sekolah. Motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran tertentu.

Nashar (dalam Hamdu & Agustina 2011:91). Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi akan memungkinkan diperolehnya hasil belajar yang lebih tinggi dari sebelumnya yang berarti semakin tinggi pula motivasi belajar siswa. Semakin besar intensitas usaha dan usaha yang dilakukan, maka semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar untuk mendapatkan nilai yang baik dan mengarah pada prestasi belajar. Oleh karena itu, siswa harus memiliki motivasi yang kuat untuk mencapai suatu keinginan dan tujuan yang dapat membawa mereka ke arah yang lebih baik dari sebelumnya. Dalam proses belajar, motivasi itu merupakan daya dorong yang ada dalam diri siswa, yang dapat menimbulkan suatu kegiatan belajar yang dapat mengarah ke arah yang positif, sehingga dapat menjamin kelangsungan kegiatan proses belajar yang ada di sekolah dan dapat terarah. pada tujuan yang ingin dicapai siswa. Diri. Menurut Sobur (dalam Aulia 2019) “menjelaskan bahwa motivasi adalah istilah yang lebih umum yang merujuk pada keseluruhan proses gerak, termasuk situasi yang membantu, dorongan yang timbul dalam diri individu, perilaku yang ditimbulkannya, dan tujuan atau tujuan akhir. dari gerakan atau tindakan.”

Adapun situasi seperti ini, perlu adanya upaya untuk mendorong siswa melakukan pekerjaan yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran atau di luar lingkungan sekolah. Namun, siswa harus diberikan stimulus yang dapat memotivasinya untuk belajar lebih giat lagi. Siswa memiliki keinginan yang lebih kuat agar apa yang ingin dicapainya terwujud.

Guru memfasilitasi siswa untuk belajar dalam diskusi atau kelompok dan dapat berinteraksi dengan guru. Di sekolah, guru dituntut untuk memberikan motivasi yang berharga bagi siswa, termasuk memberikan masukan yang suatu rangsangan yang dapat

memotivasi dirinya untuk belajar yang lebih giat lagi. siswa sangat memiliki keinginan yang lebih tinggi sehingga apa yang ingin dicapainya terwujud.

Guru memfasilitasi siswa untuk belajar secara berbudaya atau kelompok serta dapat berinteraksi dengan guru. Disekolahkan guru untuk memberikan motivasi yang berharga untuk para siswa, dapat memberikan masukan yang dapat mendorong siswa untuk lebih giat lagi dalam belajar. Menurut Djamarah (dalam Putra & dkk 2019) “bahwa belajar adalah kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor”. Perubahan tingkah laku siswa, akan membawa suatu perubahan dimana siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Namun perubahan tersebut tidak terbatas pada penambahan ilmu yaitu teknologi yang dapat menuntut siswa untuk lebih kreatif agar bisa menemukan suatu hal yang baru dalam motivasi belajarnya.

Motivasi sangat berperan penting dalam proses pembelajaran berlangsung, namun motivasi juga dapat memberikan suatu pandangan bagi siswa untuk giat lagi belajar serta bisa menjadi lebih tekun dan ulet. Namun motivasi belajar bisa menjadi penggerak, pendorong dan perangsang bagi siswa maupun dari dalam atau luar lingkungan, dan bisa mencapai tujuan belajar yang lebih optimal lagi. Adapun guru memberikan suatu rangsangan kepada siswa agar dapat menyelesaikan tugas belajarnya dengan baik dan optimal, agar siswa dapat memahami serta dalam proses belajar dikelas menjadi lebih paham tentang apa yang dijelaskan oleh guru. Selanjutnya siswa harus lebih aktif lagi untuk belajar agar lebih mudah untuk dirinya memahami apa yang dijelaskan oleh guru saat didalam kelas.

Motivasi belajar sangat penting karena perlu mendapatkan suatu perhatian khusus dari sekolah, guru mata pelajaran, wali kelas dan guru BK, dalam arti bahwa guru dapat membantu dan memberikan motivasi belajar yang mengarah kesiswa untuk maju dan giat belajar, sehingga siswa akan berlomba-lomba untuk menunjukkan kemampuannya dalam belajar. Guru diharapkan selalu berupaya menumbuhkan dan mengembangkan suatu motivasi dalam belajar agar mampu memberikan motivasi yang tinggi pada siswa serta dapat mencapai suatu tujuan belajar yang dilakukan oleh siswa saat ini. Namun motivasi dalam suatu kegiatan pembelajaran berlangsung didalam kelas baik itu Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas. Salah satunya peneliti memilih di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Pontianak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah sebuah penelitian untuk mencapai suatu tujuan tertentu sehingga dapat memecahkan suatu permasalahan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2017) “Metode Penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Pemilihan suatu metode dalam suatu penelitian untuk kemudahan pelaksanaan penelitian serta penyusunan laporan dari penelitian. Selain itu menurut Afifuddin dan Saebani (dalam Ahsanulhaq 2019:27) mengatakan bahwa observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam obyek penelitian. Selanjutnya Sannjaya (dalam Ahsanulhaq 2019:27) metode dokumentasi dapat dilakukan dengan mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan-catatan, buku-buku, surat kabar, notulen, agenda, dan sebagainya. Menurut Arikunto (dalam Junaidi & Susanti 2019:4) populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian. Menurut Weni & Solfema (2021:227) populasi ialah suatu subjek sesuai dengan informasi yang dikehendaki peneliti sehingga bisa membedakan apa yang akan diteliti dan apa yang tidak akan diteliti.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa semua siswa yang mengalami masalah yaitu yang menghadirkan 288 siswa.

Tabel 1. Distribusi Populasi Penelitian

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	VII A	16	16	32
2	VII B	16	16	32
3	VII C	16	16	32
4	VII D	16	16	32
5	VII E	16	16	32
6	VII F	16	16	32
7	VII G	16	16	32
8	VII H	16	16	32
9	VII I	16	16	32
Jumlah				288

Sumbernya SMP Negeri 4 Pontianak

Menurut Safrudin (dalam Nurvinta 2017:3) rumus presentase yang digunakan yaitu sebagai berikut :

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

$X\%$ = persentasi yang dicari atau diharapkan

n = nilai yang diperoleh

N = skor total

100 = tingkat keberhasilan yang dicapai

HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat peneliti mengajar di SMP Negeri 4 Pontianak. Bahwa peneliti menemui kepala sekolah, guru mata pelajaran, dan guru Bimbingan dan Konseling. Untuk menanyakan dari keseluruhan peserta didik kelas VII dan mengetahui berapa banyaknya populasi yang ada disekolah SMP Negeri 4 Pontianak. Ternyata dari keseluruhan terdapat 288 peserta didik, namun sampel yang diambil 48 peserta didik saja. Hasil uji validitas angket analisis motivasi belajar sebagaimana tertera pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar

No. Item	r_{Hitung}	r_{Tabel}	Keterangan
1	0,574	0,291	Valid
2	0,536	0,291	Valid
3	0,356	0,291	Valid
4	0,640	0,291	Valid
5	0,256	0,291	Tidak Valid
6	0,351	0,291	Valid
7	0,507	0,291	Valid
8	0,535	0,291	Valid
9	0,489	0,291	Valid
10	0,620	0,291	Valid
11	0,535	0,291	Valid
12	0,536	0,291	Valid
13	0,307	0,291	Valid
14	0,138	0,291	Tidak Valid
15	0,536	0,291	Valid
16	0,640	0,291	Valid
17	0,515	0,291	Valid
18	0,686	0,291	Valid
19	0,640	0,291	Valid
20	0,620	0,291	Valid
21	0,486	0,291	Valid
22	0,356	0,291	Valid
23	0,574	0,291	Valid
24	0,514	0,291	Valid

25	0,339	0,291	Valid
26	0,287	0,291	Tidak Valid
27	0,640	0,291	Valid
28	0,640	0,291	Valid
29	0,686	0,291	Valid
30	0,591	0,291	Valid
31	0,686	0,291	Valid
32	0,326	0,291	Valid
33	0,284	0,291	Tidak Valid
34	0,593	0,291	Valid
35	0,686	0,291	Valid
36	0,686	0,291	Valid
37	0,640	0,291	Valid
38	0,686	0,291	Valid
39	0,640	0,291	Valid
40	0,640	0,291	Valid
41	0,256	0,291	Tidak Valid

Berdasarkan tabel 3. Terdapat 41 butir pernyataan yang diuji validitas, data yang dihasilkan ada no 5, 14, 26, 33 dan 41. Pertanyaan motivasi belajar ada 36 butir pertanyaan. Febrianawati (2018:19) Reliabilitas instrumen dapat diuji dengan beberapa uji reliabilitas. Beberapa uji reliabilitas suatu instrumen yang bisa digunakan antara lain test-retest, ekuivalen, dan internal consistency. Internal consistency sendiri memiliki beberapa teknik uji yang berbeda. Teknik uji reliabilitas internal consistency terdiri dari uji split half, KR 20, KR 21, dan Alfa Cronbach. Hasil uji reliabilitas angket motivasi belajar tercantum pada tabel 4.

Tabel 4. Uji Reliabilitas Motivasi Belajar

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	48	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	48	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.743	41

Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil uji Cronbach's Alpha adalah 0,748 sedangkan rtabel (uji 2 sisi) pada signifikansi 0,05 dengan jumlah data $n-2 = 35-2 = 33$ diperoleh sebesar 0,344. Karena hasil Cronbach's Alpha lebih besar dari rtabel, maka dapat disimpulkan bahwa item kuesioner tentang motivasi belajar dapat digunakan untuk penelitian.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data yang diolah bahwa analisis yang dilaksanakan menunjukkan secara keseluruhan mengenai motivasi belajar di SMP Negeri 4 Pontianak. Mencapai 77% dalam kategori “Tinggi”. (a) karakteristik motivasi belajar sebesar 78%. (b) Motivasi belajar intrinsik sebesar 80%. (c) Motivasi belajar ekstrinsik sebesar 90%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa guru BK diharapkan untuk selalu memberikan layanan bimbingan dan konseling mengenai motivasi belajar yang ada disekolah, agar siswa dapat lebih aktif dalam belajar. Namun Kepala sekolah dan wakil kepala sekolah, guru mata pelajaran dan wali kelas, hendaknya selalu berpartisipasi dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling agar dapat mewujudkan motivasi belajar. Guru bimbingan dan konseling dapat bekerjasama dengan orang tua siswa dan membantu memberikan batasan-batasan bagi anak dalam meningkatkan motivasi dalam belajar di sekolah maupun di luar sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsanulhaq, Moh. (2019). *Membentuk Karakter Religius Peserta Didik Melalui Metode Pembiasaan*. Jurnal Prakarsa Paedagogia Vol. 2 No. 1.
- Aldoko Listiaji Putra, Listiaji Aldoko & dkk (2019). *Pengaruh Media Google Earth Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Keaktifan Siswa Kelas IV Tema Indahnnya Negeriku di Sekolah Dasar*. Jurnal Review Pendidikan Dasar: Vol 5, No 3.
- Aulia, Ami. (2019). *Studi Tentang Motivasi Mahasiswa Bk ULM dalam Memilih Program Studi Bimbingan dan Konseling Angkatan 2017 di Universitas Lambung Mangkurat*. Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Lambung Mangkurat Kalimantan Selatan. Vol. 2 No. 2.
- Febrianti, Weni & Solfema. (2021). *The Relationship Between Parents Attention and Early Childhood Discipline At Kampuang Jambak Kelurahan Batipuh Panjang Kota Padang*. Universitas Negeri Padang. Volume 9, Nomor 2.
- Hamdu, Ghullam. & Agustina, Lisa. (2011). *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pesta Belajar IPA di Sekolah Dasar*. (Studi Kasus terhadap Siswa Kelas IV SDN Tarumanagara Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya). Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 12 No. 1.
- Junaidi, R & Susanti, F. (2019). *Pengaruh Gaya Kepemimpinan dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Pegawai Pada UPTD Baltekkomdik Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat*. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi “KBP”
- Nurvinta, Yeni (2017). *Hubungan Antara Interaksi Sosial Dengan Konsep Diri Pada Peserta Didik Kelas VIII MTS*. Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP Untan Pontianak.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.
- Yusup, Febrianawati. (2018). *Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Program Studi Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan. Vol.7 No.1

**EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TREFFINGER DAN MODEL
GENIUS LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DITINJAU DARI
KREATIVITAS SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG DI KELAS V SD
NEGERI 71 PONTIANAK BARAT**

Deti Seniati

Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Tanjungpura

deti.ptk@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui alterasi model pembelajaran Treffinger dan Genius Learning terhadap hasil belajar siswa ditinjau dari kreativitas belajar pada materi bangun Ruang di kelas V SDN 71 Pontianak Barat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Eksperimen dengan bentuk rancangan penelitian Factorial design 2×3 . Anggota dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas V SDN 71 Pontianak Barat yang berjumlah 96 siswa yang terdistribusi dari 3 kelas. Pengambilan kelas dalam penelitian ini menggunakan cluster random sampling. Setelah dilakukan uji homogenitas maka terpilih kelas V B sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas V A eksperimen 2. Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis variansi dua jalan sel tak sama uji prasyarat yang digunakan adalah metode Liliefors untuk uji normalitas dan uji F untuk uji homogenitas. Penelitian ini memperoleh hasil yaitu: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada model pembelajaran Treffinger dan model Genius Learning pada materi Bangun ruang 2). siswa dengan kreativitas belajar tinggi memberikan hasil belajar yang lebih baik dari siswa yang mempunyai kreativitas sedang, siswa yang mempunyai kreativitas tinggi memberikan hasil belajar yang lebih baik dari siswa yang mempunyai kreativitas rendah. dan siswa yang mempunyai kreativitas sedang memberikan hasil belajar yang lebih baik dari siswa yang mempunyai kreativitas rendah. Pada materi Bangun ruang .3) menurut tiap-tiap kategori model pembelajaran siswa dengan kreativitas belajar tinggi memberikan hasil belajar yang lebih baik dari siswa yang mempunyai kreativitas belajar sedang, dan siswa dengan kreativitas belajar sedang memberikan hasil belajar yang lebih baik dari siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah pada materi Bangun Ruang .4) Pada tiap tingkat kreativitas belajar siswa, model pembelajaran Treffinger memberikan hasil belajar yang lebih baik dari model pembelajaran Genius Learning pada Bangun Ruang

Kata kunci: pembelajaran treffinger, genius learning, kreativitas belajar, hasil belajar

ABSTRACT

This study aims to determine the alteration of the Treffinger and Genius Learning learning models on student learning outcomes in terms of learning creativity in building materials in class V SDN 71 West Pontianak. The method used in this study was Experimental with a 2×3 Factorial design research design. The members in this study were all students of class V SDN 71 West Pontianak, totaling 96 students consisting of 3 classes. Class taking in this study used cluster random sampling. After the homogeneity test was carried out, class VB was chosen as experimental class 1 and class VA experiment 2. The data analysis technique used in this research is the analysis of variance of two unequal cell paths. The prerequisite test used is the Liliefors method for the normality test and the F test for the homogeneity test. This research obtained the results, namely: 1) There are differences in student learning outcomes in the Treffinger learning model and the Genius Learning model in the Building space material 2). students with high learning creativity give better learning outcomes than students who have moderate creativity, students who have high creativity give better learning outcomes than students who have low creativity. and students who have moderate creativity give better learning outcomes than students who have low creativity. In the material Build space .3) according to each category of learning model students with high learning creativity gave better learning outcomes than students with moderate learning creativity, and students with moderate learning creativity gave better learning outcomes than students who had moderate learning outcomes. low learning on Spatial Building material. 4) At each level of student learning creativity, the Treffinger learning model provides better learning outcomes than the Genius Learning learning model on Spatial Building

Keywords: treffinger learning, genius learning, student learning creativity, learning outcomes

PENDAHULUAN

Beberapa pengetahuan tertua dan dianggap sebagai induk ilmu merupakan matematika. Agar terjadi perubahan perilaku baik berupa pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan perlu adanya usaha yang guru lakukan untuk membentuk tingkah laku tersebut. Keberhasilan pencapaian banyak dilihat dari bagaimana proses belajar mengajar berlangsung di kelas. Keberhasilan ini biasanya di lihat dari tinggi, sedang rendahnya nilai yang di peroleh siswa, hasil belajar siswa yang berupa nilai ulangan akhir semester di SDN 71 Pontianak barat.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 71 pontianak barat terhadap kegiatan belajar mengajar pada materi bangun ruang dan juga interviu dengan salah seorang pengajar dikelas V di SDN 71 Pontianak barat diperoleh bahwa siswa masih kurang memahami konsep, hasil akhir siswa tergolong kurang hal ini di temukan di ulangan siswa . karena siswa tidak mencapai KKM 75.menunjukan bahwa hasil belajar materi bangun ruang masih sangat rendah. Bisa di ketahui dari kumpulan nilai hasil belajar siswa di setiap kelas yaitu:1) VA dengan rata-rata 53,58 2).kelas VB dengan rata-ratanya 54,92 3) kelas dengan rata-rata VC 50,72 Jika di lihat deskripsi hasil belajar matematika khususnya materi Bangun Ruang masih sangat rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yaitu 75.

Setelah di lakukan tanya-jawab secara lisan disekolah tersebut ditemukan beberapa penyebab dari rendahnya hasil belajar siswa diantaranya adalah siswa masih terpaku dengan guru, dan cara yang di terapkan guru dalam belajar mengajar ialah dengan menggunakan, demonstrasi, ceramah, tanyajawab serta penugasan. Dalam penggunaan desain itu siswa belum mengupayakan untuk cakap dalam kegiatan pembelajaran, serta giat dalam pembelajaran masih guru. siswa cenderung menerima saja ketika diberikan penjelasan materi. Pada materi bangun ruang ini siswa lebih cenderung terbilang rendah, dikarenakan siswa masih belum mencerna draf materi dengan baik. imbasnya sering tidak tepatnya konsep, karena materi tidak dipahami siswa dan mengakibatkan pokok bahasan materi bangun ruang tergolong rendah.

Untuk mengatasi hal ini, guru memakai metode dan model dalam kegiatan pembelajaran,. Pembelajaran bisa memajukan hasil belajar yakni pembelajaran yang mebuca keleluasaan dan peluang kepada siswa menyalurkan pikirannya. pembelajaran yang dipandang pas untuk memberi hasil serta kreativitas belajar siswa yakni model Treffinger. Model Treffinger disini berupa model pembelajaran dari beberapa model yang mengampukan masalah kreativitas secara refleks dan memberikan ajakan yang jelas untuk mencapai keselarasan FatmawatI dkk (2015:20) memaparkan maka model pembelajaran

penalaran logis yang menggambarkan konvensi sistematis dalam mengorganisasikan kemahiran belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Genius Learning di maksud berupa model pembelajaran yang membentuk, menumbuhkan lingkungan pembelajaran terarah serta efektif. Pada Genius Learning siswa diposisikan sebagai pusat dari proses pembelajaran, sebagai inti pendidikan seperti yang biasa di alami, siswa ditemukan ketika posisi tidak sesuai yakni halnya tujuan pendidikan. Adanya guru dan siswa di kelas, bukan berarti tahap Pendidikan dapat berlangsung secara spontan. Jika ada proses pengajaran, tidak berarti diikuti tahap pembelajaran. Proses ini diusahakan bisa dicapai secara bersamaan. Adapun keutamaan dari model pembelajaran ini yakni: a). Memperoleh kerangka konsep yang benar (percaya diri rileks serta mampu untuk belajar). b). Menerima arahan dengan bentuk sesuai. c). mempelajari kandungan, keterlibatan dari persoalannya Mampu membangkitkan memori ketika membutuhkan nya.

Kreativitas membentuk kekuatan seseorang guna melahirkan objek terkini, bentuk anjuran maupun ciptan, dalam gambaran tanda aptitude maupun non aptitude, dalam kreasi baru kendati unifikasi, dan semuanya berhubungan berbeda dengan awalnya. sebagai usaha kreativitas juga yang bernilai unik dari individu. Hingga dalam dunia Pendidikan kreativitas hal yang sangat utama dalam memahami suatu pelajaran atau memaknai dari kegiatan yang akan dilakukan (Budiarti, 2015:62). Observasi ini mempunyai tujuan untuk menentukan: 1). Variasi siswa yang hasil belajar di berikan pembelajaran Treffinger dan Genius Learning pada materi di kelas V SDN 71 Pontianak Barat. 2). Variasi kreativitas hasil belajar siswa, tinggi sedang dan rendah pada materi bangun ruang di kelas 71 Pontianak Barat. Perbedaan tahap kategori model pembelajaran antara siswa dengan kreativitas tinggi, sedang, dan rendah pada materi bangun ruang di kelas V SDN 71 Pontianak Barat. 4). Perbedaan katagori kreativitas, antara siswa yang di terapkan dengan menggunakan model Treffinger dan Genius Learning pada materi bangun ruang di kelas V SDN 71 Pontianak Barat.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan yaitu eksperimen percobaan yang di terapkan di SDN 71 Pontianak barat berupa pengkajian eksperimen semu atau Quasi Eksperimental di desain faktorial 2 x 3. yang di ambil di percobaan ini, kelas V A, V B, VC tahun pelajaran 2020/2021.

Teknik penyatuan data pada percobaan ini memanfaatkan angket kreativitas, nilai ulangan harian, belajar serta tes. awal eksperimen, terlebih dahulu melaksanakan uji keseimbangan guna melihat bagian dari kelompok yang di teliti mempunyai daya sama. Keseimbangan uji disini guna uji prasyarat dipakai di dalam penelitian di SDN 71 Pontianak barat yakni uji normalitas beserta uji homogenitas. Pengecekan hipotesis penelitian, memakai analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama yang terlebih dahulu memenuhi uji prasyarat untuk anava yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Apabila diperlukan uji Scheffe digunakan guna uji lanjut

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep dasar kesepadanan yakni segala spesimen eksperimen ke 1 dan 2 berpangkal dari anggota siswa yang berdistribusi normal dan populasi yang disamakan memiliki variansi yang homogen. Diperoleh simpulan uji keseimbangan sampel berasal dari populasi yang mempunyai kemampuan yang sama dan seimbang untuk dibandingkan. Konfirmasi analisis data variasi berpengaruh dari tiap model pembelajaran dan jenjang kreativitas belajar siswa tentang hasil belajar siswa. Hasil uji prasyarat yaitu semua sampel siswa berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan populasi-populasi yang dibandingkan mempunyai variansi yang homogen di dalam penelitian. Deskripsi analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama disajikan di table 1.

Tabel 1. Kesimpulan Analisis Varians Ganda Sel Tak Sama

Sumber	Jumlah	Derajat	Mean			
	Kuadrat	kebabasan	Kuadrat	F obs	Fa	P
Model						
Pembelajaran						<
(A)	1083.768454	1	1083.768	24.8215	4.0161	0.05
						<
Kreativitas (B)	9352.516342	2	4676.258	107.1	3.1649	0.05
						>
Interaksi (AB)	96.780	2	48.3899	1.1083	3.1649	0.05
Galat	2532.4276	58	43.66254			
Total	13065.492	63				

Tabel 2. Deskripsi Data Mean dan Mean Marginal

Kreativitas (b _n)				
Gambar	Rerata			
Pembelajaran (a _n)	Tinggi	Sedang	Rendah	Marginal

<i>Treffinger</i>	94.62	76.67	70,5	80,60(a ₁)
<i>GeniusLearning</i>	90	68.18	60.35	72,84(a ₂)
Rerata Marginal	92.31(b ₁)	73.65(b ₂)	65,29 (b ₃)	

Hasil perhitungan H_{0A} ditolak, maka tidak dilakukan uji komparasi mean antar baris langsung diamati pada mean marginal karena hanya menggunakan 2 model pembelajaran. Berdasarkan daftar 2 rata-rata marginal model pembelajaran *Treffinger* (80,60) beranjak tinggi dari mean marginal model pembelajaran *Genius Learning* (72,84), maka disimpulkan hasil belajar pada model pembelajaran *Treffinger* unggul dari model pembelajaran *Genius Learning* dilihat dari kreativitas belajar. keadaan ini menunjukkan efek model pembelajaran akan hasil belajar siswa. model *Treffinger* lebih berhasil dari *Genius Learning* untuk materi bangun ruang. salah satu keunggulan penelaahan *Treffinger* yakni produktif dan mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa sehingga berpengaruh akan hasil belajar siswa. Pandangan penelitian ini juga sesuai dengan anggapan penelitian Mulyani (2017). pembelajaran model *Treffinger* memberikan yuridiksi terhadap hasil belajar baik kognitif maupun afektif. Karena H_{0B} ditolak, dilakukan uji komparasi mean pada tiap kolom. hasil komparasi mean antar kolom diterangkan menurut table 3.

Tabel 3. Uji Komparatif Ganda Antar Kolom

H _o	F _{obs}	2 F _{0,05;2;58}	p	Keterangan
u1 = u2	80.43224	2 (3,155) = 6.31	< 0,05	Ditolak
u1 = u3	182.4107	2 (3,155) = 6.31	< 0,05	Ditolak
u2 = u3	17.1293	2 (3,155) = 6.31	< 0,05	Ditolak

Sumber. Data Olahan Penulis, 2020.

Diperoleh perhitungan menggunakan uji komparasi antar kolom pada daftar III, siswa yang menyandang tingkat kreativitas belajar tinggi dan sedang memberi perbedaan atas hasil belajar siswa. sebab itu mean marginal dengan tingkat kreativitas belajar tinggi lebih besar dari pada tingkat sedang, jadi siswa tingkat kreativitas belajar tinggi menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dari tingkat sedang. Siswa dengan tingkat kreativitas belajar tinggi dan rendah memberikan hasil yang berbeda terhadap hasil belajar siswa. ada nya yang menyebabkan mean batasan siswa tingkat kreativitas belajar tinggi lebih besar dari pada rendah, maka siswa dengan tingkat kreativitas belajar tinggi menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibanding rendah..Siswa dengan tingkat kreativitas belajar sedang dan rendah memberikan dampak yang berbeda terhadap hasil belajar. Hal ini di pengaruhi mean marginal dengan jenjang kreativitas belajar sedang lebih besar dari pada rendah, hingga siswa dengan tingkat kreativitas belajar sedang membuat hasil belajar yang lebih baik dibanding rendah.

Berdasarkan penelitian ini siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi memiliki hasil belajar yang unggul dari pada siswa yang memiliki kreativitas belajar sedang dan rendah, serta siswa yang memiliki kreativitas sedang memiliki hasil belajar yang unggul dari pada siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah pada materi bangun ruang.

Penyebab hal ini tingginya kreativitas, hingga semakin tinggi hasil belajar, karena jika memiliki kreativitas belajar lebih terdorong dan cakap dalam pembelajaran, umumnya kerap bertanya jika ada sesuatu yang belum dimengerti, kukuh mencari pengetahuan yang belum ditemukan dalam pembelajaran, kemudian memengaruhi hasil belajar dalam memfokuskan permasalahan matematika.

Berlainan dengan kreativitas belajar sedang, siswa mengarahkan sesuatu setengahnya dan tidak mutlak yakin dalam proses pembelajaran, sehingga yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran tidak seefektif siswa yang tergolong kreativitas belajarnya tinggi. Sedangkan pada siswa yang tergolong kreativitas belajarnya rendah mengarah kurang antusias dan kurang cakap dalam proses pembelajaran.

Maka, kreativitas belajar siswa yang berbeda akan memiliki pengaruh yang berbeda pula terhadap hasil belajarnya. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Suharman (2011:7-8) mengatakan bahwa:” kreativitas dapat dipahami sebagai proses berfikir untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru, pendekatan-pendekatan baru atau karya-karya baru yang berguna bagi penyelesaian masalah atau lingkungan.

Didapatkan taksiran analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama diperoleh $F_{obs} = 1,1083 < 3,1649 = F_{tabel}$ yang berarti H_{0AB} diterima. Dengan diterimanya H_{0AB} uji lanjut pasca anava tidak dilakukan. Ketetapan ini tidak sesuai dengan hipotesis penelitian ketiga yang menjelaskan bahwa masing-masing kategori model pembelajaran, terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki kreativitas tinggi, sedang, dan rendah. Kesimpulan hipotesis keempat juga tidak sesuai yaitu bahwa masing-masing kategori kreativitas siswa, terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diberikan model pembelajaran *Treffinger* dan *Genius Learning*.

Hipotesis ketiga serta keempat tidak terpenuhi akibat banyak faktor mempengaruhi perolehan hasil belajar, yang terdapat dari dalam maupun luar diri siswa. Pada penelitian ini semua faktor tidak bisa di kontrol karena pengaruh hasil belajar siswa seperti aspek keluarga, faktor intelegensi dan mungkin terdapat siswa yang ikut pengarah belajar di luar sekolah dan lain-lain kedua model pembelajaran yang diterapkan tergolong baru bagi siswa sehingga siswa belum terbiasa menggunakan model tersebut selama proses pembelajaran disimpulkan untuk kategori kreativitas siswa bahwa tiap jenis model pembelajaran kelompok kreativitas

tinggi membuat hasil belajar unggul dari kreativitas belajar sedang, kreativitas belajar tinggi membuat hasil belajar yang unggul dari kreativitas belajar rendah dan kreativitas belajar sedang memberikan hasil belajar yang lebih unggul dari kreativitas belajar rendah. hipotesis keempat sama halnya dengan hipotesis ketiga yaitu pada kreativitas belajar tinggi, model *Treffinger* memberikan perbedaan hasil belajar yang lebih baik dari model *Genius Learning*. pada kreativitas belajar sedang model pembelajaran *Treffinger* memberikan perbedaan hasil belajar yang lebih unggul dari model *Genius Learning*. dan kreativitas belajar rendah model pembelajaran *Treffinger* membuat perbedaan hasil belajar yang lebih unggul dari *Genius Learning*

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pandangan penelitian secara umum disimpulkan terdapat interkasi jenjang model pembelajaran serta hasil belajar siswa. Setelah diberikan eksperimentasi model pembelajaran *Treffinger* dan model *Genius Learning* pada materi bangun ruang atas hasil belajar siswa ditinjau dari kreativitas siswa penelitian di kelas V di SDN 71 Pontianak dapat disimpulkan hasil penelitian berupa : (1) Ditemukan variasi hasil belajar yang diberikan pembelajaran *Treffinger* dan pembelajaran *Genius Learning*, (2) Di temukan variasi hasil belajar siswa kreativitas tinggi dengan hasil belajar siswa kreativitas sedang maupun rendah, dan letak variasi hasil belajar siswa yang sedang pada hasil belajar siswa berkreativitas rendah. (4) Tiap siswa dengan model pembelajaran kategori kreativitas belajar tinggi memberikan hasil belajar yang lebih unggul dari siswa yang mempunyai kreativitas belajar sedang, dan siswa dengan kreativitas belajar sedang memberikan hasil belajar yang lebih unggul dari siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah pada materi Bangun ruang. Dan (5) Pada tiap jenjang kreativitas belajar, model pembelajaran *Treffinger* memberi hasil belajar yang lebih unggul dari pembelajaran *Genius Learning* dari materi bangun ruang

Beralaskan paparan, menerangkan saran sebagai berikut: (1) Cara meningkatkan mutu pendidikan hendaknya guru terus meningkatkan dan memperdalam materi matematika dengan demikian diharapkan guru dapat menemukan cara-cara baru yang efektif, efisien dan mudah dipahami saat proses pembelajaran akhirnya tercapailah keberhasilan belajar secara maksimal. (2) Diharapkan model pembelajaran *Treffinger* dan *Genius Learning* digunakan oleh guru di sekolah-sekolah khususnya di SDN 71 Pontianak Barat. (3) Alokasi waktu perlu diperhatikan agar setiap susunan pembelajaran cukup pada saat kegiatannya. Dan (4) Pengelolaan kelas harus terarah agar target tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto,S. (2010). *Prosedur Penelitian untuk pendekatan Praktek .EdisiRevisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto,S. (2015). *ProsedurPenelitianuntukpendekatanPraktek.EdisiRevisi*. Jakarta: RinekaCipta.
- Budiyono, (2009). *SatistikaUntukPenelitianEdisi ke-2*. Surakarta: UNS Pers.
- Dheluestarini(2012).<https://dheluestarini.wordpress.com/2012/11/30/makalah-bangun-datar-segi-empat/>.
- Effendi,T,(2014). *Model pembelajaran Genius Learning dan KooperatifTipe Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Segi Empat ditinjau dari Kreativitas Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Mukok*. Pontianak : IKIP-PGRI Pontianak: tidakditerbitkan.
- Gunawan,Adi W. (2004). <https://www.eurekapedidikan.com/2015/04/model-pembelajaran-genius-learning.html>.
- Indah,Sari N.(2015).*Penerapan Model Pembelajaran Treffinger dengan Bantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Terpadu pada Siswa Kelas VII SMP Frater Makassar*.*JurnalSainsmat*,Vol. V, No. 2.
- Hendriana,H.,RohetiEti E,(2017).*Hard Skills dan Soft Skills MatematikSiswa*.Bandung:PTRefikaAditama.
- Marliani,N(2015). *Peningkatan berfikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP)*.*JurnalFormatif*, (5)(1):14-25.
- Ngalimun (2012). <https://www.asikbelajar.com/model-pembelajaran-treffinger>
- Prayoga,el,at.(2015).*Penerapan Model Pembelajaran Genius Learning denganMetodeEksperimendalamMeningkatkanAktivitas dan Hasil Belajar*.*JurnalEdukasi II*(3):1-4.
- Sugiyono. (2016).*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Afabeta.
- Sugiyono. (2017).*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Bandung : Afabeta.
- Septiarani, D, (2018). *Penerpan Model Pembelajaran Teffinger ditinjaudari Kreativitas Belajar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung dikelas IX SMP Negeri 13Pontianak*. Pontianak: IKIP-PGRI Pontianak: tidakditerbitkan.
- Sarson,(2006).*Mengembangkan Kreativitas Matematik Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Model Treffinger*. Universitas Negri Gorontalo : Tidak di Terbitkan
- Zuldafiral. (2010).*PenelitianKuantitatif*. Pontianak : STAIN Pontianak Press.
- Zuldafiral. (2012).*PenelitianKuantitatif*. Yogyakarta: Media Perkasa.

MISKONSEPSI MEIOSIS MAHASISWA PENDIDIKAN BIOLOGI FKIP UNTAN**Asriah Nurdini Mardiyyaningsih**

Pendidikan Biologi Universitas Tanjungpura Pontianak

asriah.nurdini.m@fkip.untan.ac.id

ABSTRAK

Meiosis merupakan konsep dasar penting dalam biologi yang mendasari pemahaman beberapa bidang ilmu, diantaranya biologi sel, genetika dan biologi perkembangan. Konsep ini telah dipelajari di level SMA sehingga seringkali dosen berasumsi bahwa mahasiswa telah memahami topik ini dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pemahaman konsep dan mengidentifikasi jenis miskonsepsi yang dimiliki mahasiswa Pendidikan Biologi terhadap konsep meiosis. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Instrumen yang digunakan adalah Meiosis Concept Inventory (MCI) Test yang telah diterjemahkan dan dimodifikasi menjadi *two-tier test*. Sampel mahasiswa diambil dari 4 angkatan dengan teknik *cluster sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki pemahaman parsial terhadap meiosis, dengan skor MCI test seluruh responden di bawah 50%. Mahasiswa mengalami miskonsepsi pada dua aspek penting, pemahaman tentang *subordinate* konsep meiosis seperti pengertian kromosom dan ploidi sel dan pemahaman tentang hal penting dalam tahapan meiosis.

Kata kunci: *concept inventory*, meiosis, miskonsepsi**ABSTRACT**

Meiosis is one of the most fundamental concepts in biology, particularly to the field of cell biology, genetics and developmental biology. This crucial concept has been taught in the senior high school, for it is frequently assumed as a well-understood topic by the students. This research is conducted to reveal the understanding of meiosis and to identify the and the type of its misconceptions among the Pendidikan Biologi students. This is a descriptive quantitative design research with survey method using the Meiosis Concept Inventory (MCI) Test. The test has been translated and modified into two-tier tests prior to usage. The result shows that all students only achieved partial understanding of meiosis with score below 50% of MCI test. Two important aspects contribute to the lower score are the low understanding of subordinate concept of meiosis, such as chromosomes and cell ploidy, and the understanding of the prominent event in the sequence of meiosis.

Keywords: *concept inventory*, meiosis, misconceptions

PENDAHULUAN

Meiosis merupakan konsep dasar yang penting bagi pemahaman konsep biologi. Pembelajaran “meiosis” dengan baik diperlukan dalam penguasaan topik genetika, biologi sel, biologi reproduksi, evolusi, dan bahkan biologi umum (Quinn, Pegg and Panizzon, 2009; Klug *et al.*, 2015). Karena bersifat dasar, konsep meiosis telah mulai diperkenalkan pada level SMP dan SMA (Kemdiknas, 2013).

Secara garis besar, pemahaman tentang konsep meiosis meliputi tiga prinsip utama. Ketiganya adalah: (1) meiosis melibatkan duplikasi kromosom yang diikuti dengan pembagian inti sel secara suksesif, (2) meiosis memproduksi empat sel anakan (yang disebut gamete) yang masing-masing mengandung set kromosom haploid, (3) meiosis berkontribusi pada variasi genetik turunan yang mempengaruhi keragaman makhluk hidup (Hochwagen, 2008; King, Mulligan and Stansfield, 2013; Klug *et al.*, 2015; Hartl, 2014; Brown, 2012; Raven and Johnson, 2002). Knippels *et al.* (2005) menyebutkan bahwa penguasaan istilah (terminologi) dan kemampuan mengaitkan meiosis dengan konsep dasar pendukung pemahaman konsep (*subordinate concepts*) merupakan masalah klasik dalam menguasai konsep genetika, termasuk meiosis.

Meski sangat mendasar, pemahaman konsep meiosis di perguruan tinggi umumnya tidak pernah diselidiki dengan mendalam. Banyak instruktur di perguruan tinggi berasumsi bahwa konsep ini telah dapat dikuasai mahasiswa karena telah diajarkan pada level pendidikan sebelumnya, padahal kenyataannya tidak demikian, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian tentang meiosis di perguruan tinggi dalam lebih dari dua dekade (misalnya Kindfield (1991), Clark and Mathis (2000) hingga Ozcan *et al.* (2012)). Kalas, *et al.* (2008) merangkum berbagai penelitian identifikasi miskonsepsi yang menjadi suatu tes pemahaman konsep berdasarkan ide concept inventory (D’Avanzo, 2008) menjadi suatu alat tes yang disebut Meiosis Concept Inventory (MCI). Keistimewaan alat tes ini adalah option jawaban yang tersedia merujuk pada suatu jenis miskonsepsi meiosis yang dikenali.

Pada prodi Pendidikan Biologi, pembelajaran konsep meiosis dilaksanakan pada beberapa mata kuliah di semester yang berbeda, yaitu biologi umum (semester 1), biologi sel (semester 3), genetika (semester 5) dan evolusi (semester 7). Pengukuran pemahaman konseptual mahasiswa di berbagai angkatan memberikan informasi tentang miskonsepsi seputar meiosis pada mata kuliah yang diambil sehingga penelitian ini akan bermanfaat untuk dijadikan sebagai dasar perbaikan pola pengajaran meiosis di beberapa mata kuliah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Instrumen yang digunakan adalah Meiosis Concept Inventory (MCI) yang telah dimodifikasi, berupa: (1) soal diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan dilakukan *peer-validation* oleh Dr. Wolly Candramila, M.Si, (2) soal dirubah menjadi bentuk *two-tier* (Tsui & Treagust, 2010) untuk analisis lanjut tentang alasan mahasiswa memilih opsi jawaban, (3)

penambahan waktu tes dari 17 menit ke 35 menit untuk penulisan alasan, dan (4) distribusi tes secara online. Sesuai protokol asli MCI, kerahasiaan soal dijaga dengan cara memusnahkan semua alat tes online (formulir google form) setelah data dikumpulkan dan direkam.

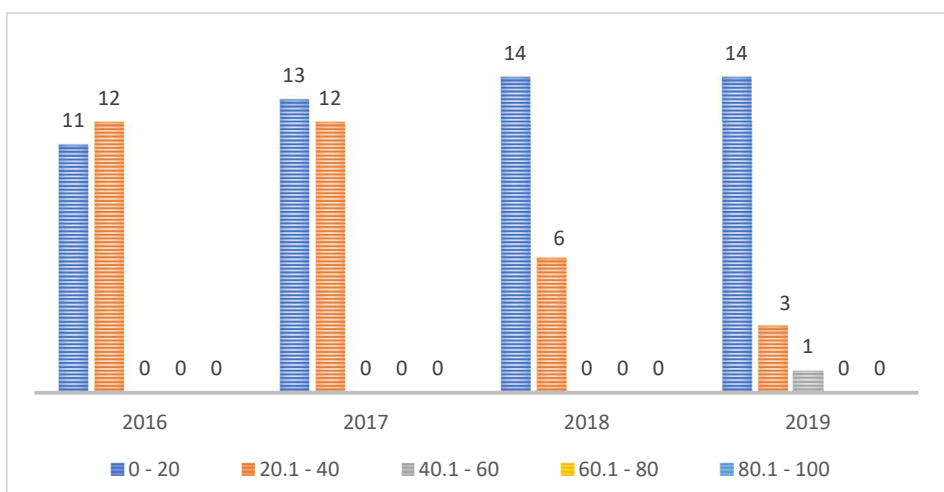
Subjek penelitian adalah seluruh mahasiswa Pendidikan Biologi aktif pada semester genap 2019/2020. Sample mahasiswa diambil secara *cluster sampling* (Cohen et al., 2011) berdasarkan kerelaan (*consent*) mahasiswa dalam mengisi tes. Total sample berjumlah 86 orang (24% total populasi), dengan proporsi sampel per cluster berkisar 21-30% dari populasi mahasiswa angkatan mereka.

Respon MCI test mahasiswa diskoring dengan ketentuan skor 1 (benar) dan skor 0 (salah), sehingga skor maksimal 17. Skor dirubah menjadi persentase penguasaan (skala 100%). Data selanjutnya dikategorikan menjadi 5 level: I (0-20), II (20-40), III (40-60), IV (60-80), dan V (80-100). Semakin rendah skor tes menunjukkan mahasiswa rawan mengalami miskonsepsi. Perbedaan skor antar cluster dianalisis dengan ANAVA 1 jalur, dilanjutkan dengan LSD bila ditemukan perbedaan nyata antar cluster. Selanjutnya, dilakukan analisis respon per item test (persentase jumlah jawaban benar per item) dan menganalisis tipe/jenis miskonsepsi berdasarkan pilihan opsi jawaban. Alasan mahasiswa memilih opsi tersebut digunakan untuk mendukung analisis tipe/jenis miskonsepsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Skoring tes MCI pada sampel menunjukkan seluruh responden memiliki nilai dibawah 50% (skala 100). Nilai tertinggi adalah 47.1% (8 dari 17 item dijawab tepat) sementara nilai terendah adalah 0.0% (tidak ada item dijawab tepat). Rata-rata nilai tes adalah 18.7%, setara dengan menjawab 3 (dari 17 item) tes dengan tepat. Rendahnya nilai tes MCI ini memberikan indikasi masih rendahnya pemahaman konseptual mahasiswa Pendidikan Biologi terhadap konsep esensial, meiosis.



Grafik 1 Distribusi hasil skoring MCI per angkatan kuliah mahasiswa Pendidikan Biologi Untan pada TA Ganjil 2020/2021 (n=86, x=18.7)

Tabel 1 Perhitungan ANOVA 1 jalur untuk perbedaan nilai MCI *test* antar angkatan di Prodi Pendidikan Biologi. Data dianalisis menggunakan Excel. P-value >0,05 menunjukkan tidak ada perbedaan nyata rata-rata nilai antar angkatan.

SUMMARY

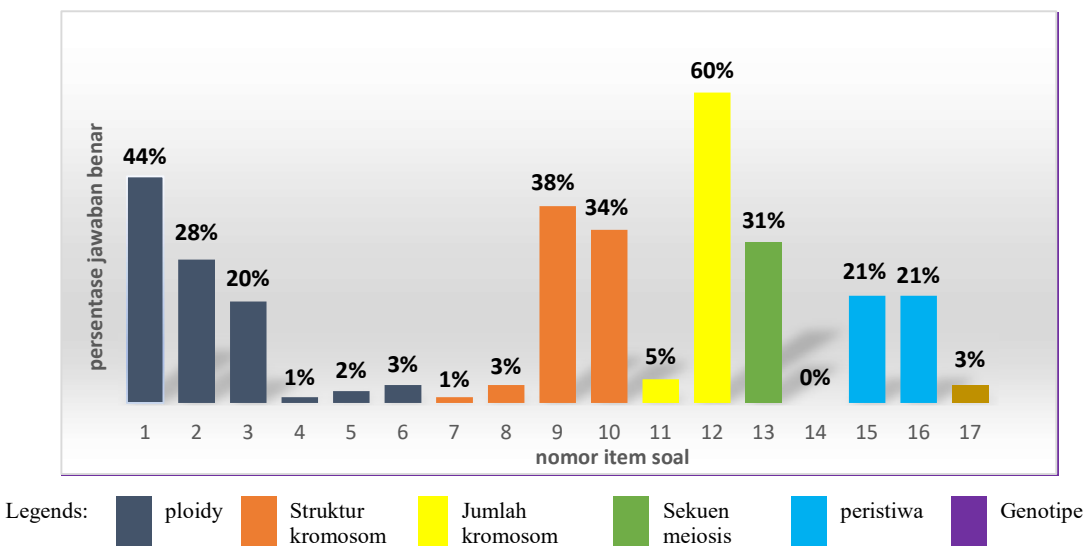
Groups	Count	Sum	Average	Variance
	25	325	13	54.1666667
2016	23	452.941176	19.6930946	74.2645349
2017	25	488.235294	19.5294118	94.3483276
2018	20	335.294118	16.7647059	62.9211437
2019	18	329.411765	18.3006536	105.38933

ANOVA

Source of Variation	SS	df	MS	F	P-value	F crit
Between Groups	740.971113	4	185.242778	2.39890225	0.05466088	2.45738002
Within Groups	8185.29997	106	77.219811			
Total	8926.27108	110				

Pada distribusi skoring berdasarkan angkatan kuliah (lihat Grafik 1), tampak bahwa jumlah mahasiswa dengan skor 0-20 cenderung dominan pada semua angkatan. Selain itu, tampak pula kecenderungan penurunan jumlah responden pada rentang skor II (20-40) pada angkatan yang lebih muda, yang dapat diartikan sebagai tingkat pemahaman meiosis pada angkatan yang lebih muda cenderung lebih rendah. Namun demikian, dari tes single-factor ANOVA pada data 4 kelompok, ditemukan bahwa p-value (0.054) > sig.α (0.05), sehingga tidak ada perbedaan nyata antar kelompok angkatan mahasiswa Pendidikan Biologi dalam memahami konsep meiosis.

Kesulitan responden dalam memahami konsep meiosis diungkap melalui analisis option per item tes MCI. Analisis item juga digunakan untuk memahami tipe miskonsepsi yang berkaitan dengan 6 sub-konsep penting di dalam mempelajari meiosis berdasarkan Kalas *et al.*, (2013): ploidy, struktur dan jumlah kromosom, sequen dan *event* (peristiwa) penting pada tahapan-tahapan meiosis, dan genotipe (lihat Tabel 2.1). Persentase jawaban benar per item soal ditampilkan pada Grafik 2.



Grafik 2 Perbandingan persentase jawaban benar per item soal MCI. Soal digolongkan berdasarkan kelompok soal Kalas et al. (2013). Pada setiap p kelompok soal, terdapat soal dengan respon benar <10% responden, kecuali kelompok soal peristiwa..

Dari Grafik 2, tampak bahwa soal no 12 (jumlah kromosom) dapat dijawab oleh lebih dari separuh responden dengan tepat. Meski tampak memberi indikasi kemampuan mahasiswa dalam menghitung jumlah kromosom, namun soal yang sejenis (soal no. 11) tidak dapat dijawab dengan benar, sehingga tidak tepat bila dianggap telah mampu menghitung kromosom dengan tepat. Hal lain yang menarik adalah delapan soal (no. 4, 5, 6, 7, 8, 11, 14 dan 17) hanya dapat dijawab oleh kurang dari 10% responden. Diantara kedelapan soal tersebut, tidak ada responden yang menjawab benar soal no. 14 (identifikasi kejadian/persitiwa pada tahapan profase I) yang menunjukkan tingginya miskonsepsi mahasiswa terhadap hal tersebut.

Tabel 2 Tipe miskonsepsi meiosis dominan berdasarkan tes MCI. Tipe miskonsepsi dominan dilihat dari lebih dari 25% mahasiswa memilih opsi jawaban tertentu yang merefleksikan jenis miskonsepsi tertentu.

Group*	Tipe miskonsepsi dominan	
	Jenis	Persentase
Ploidy	Sel diploid digambarkan sebagai kromosom yang berduplikasi	52
	Pengertian haploid selalu dikaitkan dengan jumlah kromosom pada diploid	50

	Haploid digambarkan sebagai sel dengan kromosom tunggal, berjumlah ganjil	45
	Diploid digambarkan sebagai sel dengan kromosom berduplikasi, berjumlah genap	45
	Sel diploid digambarkan sebagai kromosom yang berduplikasi	41
	Alel dominan berada pada satu kromosom, alel resesif pada homolognya	39
Struktur kromosom	Struktur kromosom yang berduplikasi (hanya) menggambarkan dua kromatid bersaudara	47
	Struktur kromosom yang berduplikasi merupakan satu untai ganda molekul DNA	38
	Jumlah untai ganda molekul DNA sama antara kromosom tunggal dan kromosom berduplikasi	37
	Replikasi DNA meningkatkan jumlah kromosom	27
Jumlah kromosom	Dalam keadaan kromosom berduplikasi, jumlah kromosom adalah jumlah seluruh kromatid	31
	Jumlah kromosom hanya dapat dihitung dalam kondisi kromosom tunggal	27
Sekuen meiosis	Jumlah DNA sebelum berduplikasi sama dengan jumlah DNA di awal meiosis (profase)	33
	Profase meiosis I (hanya) terdiri dari peristiwa pindah silang antar homolog	29
	Terjadi duplikasi kromosom pada profase meiosis I	31
Peristiwa	Tertariknya kromatid yang memiliki alel berbeda (hasil pindah silang) pada meiosis I	45
	Perpasangan homolog terjadi pada meiosis II	30
	Perpasangan homolog terjadi pada mitosis atau meiosis II	27
Genotype	Gamet (haploid) terdiri dari kromosom tunggal dari perwakilan masing-masing kromosom pada awal meiosis	50

Notes: * Berdasarkan penelitian Kalas *et al.* (2013)

Analisis opsi (pilihan mahasiswa) yang dilakukan untuk mengungkap tipe miskonsepsi yang dialami mahasiswa. Tipe miskonsepsi yang dimiliki >25% responden, dinamakan sebagai tipe miskonsepsi dominan disajikan pada Tabel 2. Agar tidak mengungkap opsi jawaban yang tersedia pada soal MCI *test* asli, maka data tipe miskonsepsi dominan disajikan per grup topik, bukan per soal.

Berdasarkan sajian pada Tabel 2, tipe miskonsepsi mahasiswa dominan dapat dikelompokkan lagi menjadi lima prinsip utama yang berkaitan dengan 6 subordinate konsep meiosis, yaitu:

- 1) (ploidy-struktur kromosom) kekeliruan dalam merepresentasikan konsep ploidy pada level sel dengan gambaran struktur kromosom
- 2) (struktur kromosom) struktur kromosom dianggap sama dengan struktur DNA (satu kromosom adalah satu molekul DNA)
- 3) (jumlah kromosom) kekeliruan dalam memahami apa yang dianggap sebagai satu kromosom
- 4) (sekuen meiosis-peristiwa) kekeliruan memahami ciri khas peristiwa (fase) pada meiosis I dan II, menganggap bahwa setiap fase hanya terdiri dari satu peristiwa dominan
- 5) (gamet) memahami proses kariokinesis pada meiosis (gamet) dan mitosis sama

Pembahasan

Skoring nilai tes MCI yang keseluruhannya berada di bawah 50% menunjukkan bahwa mahasiswa prodi Pendidikan Biologi masih memiliki pengetahuan konseptual yang rendah tentang meiosis. Seperti jenis *concept inventory* lainnya, MCI dikembangkan dengan keistimewaan untuk menelaah pemahaman konseptual dan mendeteksi adanya miskonsepsi pada konsep yang diuji (Garvin-Doxas, et al., 2007). Tidak adanya perbedaan hasil tes MCI antar angkatan dalam prodi Pendidikan Biologi, padahal berdasarkan kurikulum yang berlaku angkatan yang lebih senior memperoleh pembahasan konsep meiosis yang lebih banyak, mengindikasikan adanya kesalahan pemahaman berulang (miskonsepsi) yang tidak dapat diperbaiki dengan model pembelajaran konvensional (Fisher, Wandersee & Moody, 2010; Smith, Wood & Knight (2008). Adanya miskonsepsi terhadap konsep subordinate (penunjang) pemahaman tentang meiosis menyebabkan banyaknya mahasiswa yang hanya memperoleh skor pada rentang nilai yang paling rendah, 0-20%. Hal ini sekaligus menunjukkan bahwa pengajaran konsep meiosis, yang selama ini cenderung dianggap mudah dan tidak menjadi fokus perhatian dosen dalam berbagai mata kuliah di prodi Pendidikan Biologi ternyata masih tidak optimal.

Analisis kesulitan per item jawaban menunjukkan angka kesulitan mahasiswa yang tinggi dalam memahami subordinate konsep meiosis. Jika dibandingkan dengan hasil yang didapatkan oleh mahasiswa yang baru saja masuk (*freshmen*) UBC, Canada dari penelitian Kalas et al., (2013), pemahaman meiosis yang didapatkan oleh mahasiswa Pendidikan Biologi berbeda sangat jauh. Dalam penelitiannya Kalas dkk menemukan satu soal yang tergolong sulit (hanya dapat dijawab oleh <33% mahasiswa, yakni miskonsepsi peristiwa profase yang hanya terdiri dari satu penanda tunggal dan atau memahami bahwa duplikasi kromosom terjadi pada fase ini. Tujuh (7) soal lainnya tergolong mudah dengan indikasi dapat dijawab oleh >67% mahasiswa. Hal ini berkebalikan dengan temuan pada penelitian ini, dimana bagi mahasiswa Pendidikan Biologi tidak ada soal yang tergolong mudah, dan hampir seluruh soal (13 soal) tergolong sukar. Karena konsep meiosis bersifat universal temuan ini menunjukkan bahwa konsep meiosis yang dipahami oleh mahasiswa Pendidikan Biologi masih tergolong rendah, bila dibandingkan dengan mahasiswa S-1 di luar negeri. Indikasi lainnya merujuk pada proses pengajaran konsep meiosis di Prodi Pendidikan Biologi yang belum menyentuh konsep pendukung (*subordinate*) meiosis yang krusial dalam membentuk pemahaman konseptual tentang meiosis itu sendiri. Ukuran keberhasilan pembelajaran konsep meiosis umumnya diukur melalui kemampuan mahasiswa dalam

menyebutkan tahapan (fase) dan menjelaskan kembali peristiwa yang terjadi pada setiap fase.

Hasil analisis miskonsepsi mahasiswa menunjukkan terdapat lima tipe miskonsepsi mahasiswa yang khas pada mahasiswa Pendidikan Biologi: kekeliruan mengartikan ploidy dengan gambaran kromosom (tunggal dan duplikat), kekeliruan dalam menganggap satu kromosom duplikat sebagai satu molekul DNA, kekeliruan dalam mengidentifikasi kromosom sebagai kromatid, dan kekeliruan dalam membedakan peristiwa meiosis I dan II dan dengan mitosis. Tiga dari empat kekeliruan merupakan konsekuensi dari kekeliruan interpretasi gambar statik yang menggambarkan proses meiosis. Umumnya mahasiswa mendapatkan gambaran fase meiosis melalui buku teks atau gambar lainnya yang menampilkan suatu sel dengan susunan kromosom tertentu (Hochwagen, 2008). Gambaran statis ini dapat menimbulkan interpretasi gambar yang berbeda, dikenal sebagai barrier representasi (Rau, 2017). Hal ini misalnya tampak pada sajian gambar profase meiosis yang memiliki kromosom duplikasi setelah sebelumnya mengalami penebalan dari benang kromatin (misalnya pada buku teks Raven, & Johnson, 2002). Tanpa penjelasan lebih lanjut dari instruktur (dosen) bahwa proses duplikasi kromosom terjadi pada siklus sel S (sintesis DNA) sebelum meiosis, mahasiswa dapat memahami gambaran tersebut sebagai fase dimana terjadi duplikasi kromosom, seperti dipahami oleh 31% responden (lihat Tabel 2- sekuen meiosis). Permasalahan yang sama juga tampak pada sebagian besar mahasiswa mengetahui definisi haploid, namun pemahaman sel haploid dan diploid dikacaukan dengan gambaran kromosom tunggal (haploid) dan kromosom duplikasi (diploid) yang muncul pada fase-fase meiosis tertentu, dimana mengacu pada gambaran tersebut: diploid muncul pada profase awal (gambaran kromosom duplikasi) sedangkan haploid muncul pada produk meiosis/gamet (gambaran kromosom tunggal). Griffiths dan Mayer-Smith (2000) menyebutkan ini disebabkan karena penyajian kromosom di selalu dalam bentuk "X".

Pemahaman parsial tentang peristiwa atau proses meiosis menyebabkan mahasiswa mengalami kesulitan membedakannya dengan peristiwa mitosis, yang cenderung disajikan terlebih dahulu dalam pembelajaran kedua macam tipe pembelahan inti (karyokinesis) di berbagai buku teks Biologi (Raven dan Johnson, 2002) maupun buku teks genetika (Brown, 2012; Hartl, 2014; Klug, Cummings, Spencer & Palladino, 2015; Pierce, 2010). Adanya kesamaan urutan/fase antara kedua jenis pembelahan inti (sel) menyebabkan mahasiswa umumnya memahami proses meiosis sama dengan logika peristiwa pada mitosis. Hal ini tampak pada ketidakmampuan mahasiswa dalam membedakan meiosis I dan meiosis II karena mereka menduga bahwa peristiwa meiosis sama dengan kejadian pada mitosis,

seperti temuan Rodriguez, Fradkin dan Castaneda (2018) dan Ozcan et al., (2012). Pemahaman parsial ini diperparah oleh miskonsepsi tentang ploidy dan struktur kromosom (alel), menghasilkan miskonsepsi tentang gamet, seperti yang diungkap oleh Dikmenli (2010), Brown, (1990) dan Kindfield (1991, 1993). Kedua produk pembelahan inti/sel menghasilkan produk akhir berupa sel dengan tampilan kromosom tunggal. Bagi siswa yang memiliki miskonsepsi mengaitkan kromosom tunggal dengan haploid, maka logika ini menyebabkan mereka menggolongkan produk akhir mitosis juga sebagai produk akhir meiosis walaupun mereka mengetahui bahwa hasil akhir mitosis adalah diploid.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Mahasiswa Pendidikan Biologi memiliki miskonsepsi yang tinggi tentang meiosis yang tampak dari skor tes MCI yang rendah, seluruhnya memiliki skor <50%. Indikasi adanya miskonsepsi juga tampak dari tidak adanya perbedaan skor tes antar angkatan dengan uji ANAVA ($p\text{-value } 0.054 > 0.05$), meskipun mahasiswa pada angkatan yang lebih senior telah memperoleh informasi meiosis lebih banyak daripada angkatan yang lebih junior, menunjukkan adanya miskonsepsi tentang meiosis. Tipe miskonsepsi yang ditemukan pada mahasiswa adalah pemahaman subordinate konsep yang mencakup konsep ploidy, visualisasi struktur dan apa yang dihitung sebagai satu kromosom, kekeliruan membedakan peristiwa pada mitosis dan meiosis, dan antara meiosis I dan II.

Saran

Potret miskonsepsi meiosis pada mahasiswa Pendidikan Biologi akan menarik bila dilanjutkan dengan membandingkan penelitian serupa pada mahasiswa di program studi atau universitas lain untuk menemukan suatu rekomendasi pola pembelajaran meiosis yang paling tepat. Temuan ini dapat dilanjutkan dengan rekomendasi tentang perbaikan pembelajaran konsep meiosis di Prodi Pendidikan Biologi., dan bahkan mungkin di institusi lain yang mungkin mengalami permasalahan serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, C.R. (1990) 'Some misconceptions in meiosis shown by students responding to an advanced level practical examination question in biology', *Journal of Biological Education*, 24(3), pp. 182-186.
- Brown, T.A. (2012) *Introduction to genetics: a molecular approach*. New York: Garland Science.
- Cohen, L., Manion, L. and Morrison, K. (2011) *Research methods in education*. London: Routledge
- Clark, D.C. & Mathis, P.M. (2000) 'Modeling Mitosis & Meiosis', *The American Biology Teacher*, 62(3):204-206. DOI: [http://dx.doi.org/10.1662/0002-7685\(2000\)062\[0204:MMM\]2.0.CO;2](http://dx.doi.org/10.1662/0002-7685(2000)062[0204:MMM]2.0.CO;2)
- D'Avanzo, C. (2008) 'Biology Concept Inventories: Overview, Status, and Next Steps', *Bioscience*, 58(11), pp. 1079-1085.
- Dikmenli, M. (2010) 'Misconceptions of cell division held by student teachers in biology: A drawing analysis', *Scientific Research and Essays*, 5(2), pp. 235-247.
- Fisher, K., Wandersee, J.H. and Moody, D.E. (2000) *Mapping biology knowledge*. Springer Science & Business Media.
- Garvin-Doxas, K., Klymkowsky, M. and Elrod, S. (2007) 'Building, using, and maximizing the impact of concept inventories in the biological sciences: report on a National Science Foundation sponsored conference on the construction of concept inventories in the biological sciences', *CBE life sciences education*, 6(4), pp. 277-282.
- Griffiths, A.J.F. and Mayer-Smith, J. (2000) *Understanding Genetics: Strategies for Teachers and Learners in Universities and High Schools*. 1st edn. New York: W.H. Freeman and Company.
- Hartl, D.L. (2014) *Essential genetics: A genomics perspective*. sixth ed edn. Jones & Bartlett Publishers.
- Hochwagen, A. (2008) 'Meiosis', *Current Biology*, 18(15), pp. R64-R645.
- Kalas, P., O'Neill, A., Pollock, C. and Birol, G. (2013) 'Development of a Meiosis Concept Inventory', *CBE-Life Sciences Education*, 12(4), pp. 655-664.
- Kindfield, A.C. (1994) 'Assessing understanding of biological processes: Elucidating students' models of meiosis', *The American Biology Teacher*, , pp. 367-371.
- Kindfield, A.C.H. (1991), 'Confusing chromosome number and structure: a common student error', *Journal of Biological Education*, 25:3, 193-200
- Kindfield, A.C.H. (1993), 'Assessing Understanding of Biological Process: Elucidating students' models of meiosis', *The Proceedings of the Third International Seminar on Misconceptions and Educational Strategies in Science and Mathematics*, Misconceptions Trust: Ithaca, NY.
- King, R.C., Mulligan, P. and Stansfield, W. (2013) *A dictionary of genetics*. Oxford University Press.
- Klug, W.S., Cummings, M.R., Spencer, C.A. and Palladino, M.A. (2015) *Concepts of Genetics, Global Edition*. Eleventh edition, Global edition. edn. United Kingdom: Pearson Education M.U.A.

- Knippels, M.P.J., Waarlo, A.J. & Boersma, K.T. (2005) 'Design criteria for learning and teaching genetics', *Journal of Biological Education*, 39:3, 108-112, DOI: 10.1080/00219266.2005.9655976
- Ozcan, T., Yildirim, O. and Ozgur, S. (2012) 'Determining of the university freshmen students' misconceptions and alternative conceptions about mitosis and meiosis', *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 46, pp. 3677-3680.
- Pierce, B.A. (2010) *Genetics: A conceptual approach*. Macmillan.
- Quinn, F., Pegg, J. and Panizzon, D. (2009) 'First-year Biology Students' Understandings of Meiosis: An investigation using a structural theoretical framework', *International Journal of Science Education*, 31(10), pp. 1279-1305.
- Rau, M.A. (2017) How do Students Learn to See Concepts in Visualizations? Social Learning Mechanisms with Physical and Virtual Representations. *Journal of Learning Analytics*. Vol 4 No 2 (2017)
- Raven, P.H. and Johnson, G.B. (2002) 'Biology 6th ed', NY: McGraw-Hill Publishing.
- Rodríguez Gil, S.G., Fradkin, M. and Castañeda-Sortibrán, A.N. (2018) 'Conceptions of meiosis: misunderstandings among university students and errors', *Journal of Biological Education*, , pp. 1-14.
- Smith, M.K., Wood, W.B. and Knight, J.K. (2008) 'The Genetics Concept Assessment: A New Concept Inventory for Gauging Student Understanding of Genetics', *CBE- Life Sciences Education*, 7(4), pp. 422-430