



PROSIDING



SEMINAR NASIONAL

16 FEBRUARI 2021

"IMPLEMENTASI MERDEKA BELAJAR DI MASA PANDEMI COVID 19: PELUANG DAN TANTANGAN"

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2021**



PROSIDING

**SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**SELASA, 16 FEBRUARI 2021
BANDAR LAMPUNG, INDONESIA**

**“IMPLEMENTASI MERDEKA BELAJAR DI MASA PANDEMI COVID 19:
PELUANG DAN TANTANGAN”**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2021**

**TIM PENYUSUN PROSIDING
SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN**

Penanggung Jawab:

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

Reviewer:

Dr. Sunyono, M.Si.

Dr. Viyanti, M.Pd.

Dr. Fitri Daryanti, S.Sn., M.Sn.

Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

Listumbinang Halengkara, S.Si., M.Sc.

Editor:

Dr. Dina Maulina, S.Pd., M.Pd.

Ismi Rakhmawati, S.Pd., M.Pd.

Hervin Maulina, S.Pd., M.Sc.

Tim Lay Out:

Amrulloh, S.Pd., M.Pd.

Dimas Duta Putra Utama, S.Pd.

Rahmad Wahyudi

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
817 Halaman
ISSN 2716-053X

Diterbitkan oleh:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

Gedung A FKIP, Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1, Bandar Lampung,
Telepon (0721) 704624, Fax (0721) 704624,
email: semnaspending@fkip.unila.ac.id



KATA PENGANTAR

Segala Puji bagi Allah SWT atas karunia-Nya sehingga kegiatan Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dengan tema “Implementasi Merdeka Belajar Di Masa Pandemi Covid 19: Peluang Dan Tantangan” dapat dilaksanakan dengan baik pada hari Selasa 16 Februari 2021 di Hotel Bukit Randu Lampung dan *video conference live streaming*. Seminar ini merupakan kegiatan rutin tahunan yang dilaksanakan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Kegiatan ini diikuti oleh mahasiswa, dosen, guru, dan tamu undangan baik dari Bandar Lampung maupun dari luar Bandar Lampung.

Narasumber seminar ini adalah Prof. Dr. Ir. R. Eko Indrajit, M.Sc., M.B.A, M.Phil, M.A (Pradita University), Prof. Dr. Cucu Sutarsyah, DipTesl., M.A (Universitas Lampung), dan Prihantoro, S.S, M.A., Ph.D. (Universitas Diponegoro). Seminar ini diselenggarakan sebagai media sosialisasi hasil penelitian dengan bidang kajian pengembangan kurikulum, manajemen pendidikan, asesmen dan evaluasi pembelajaran, model pembelajaran, inovasi pembelajaran, pendidikan nilai dan kearifan lokal, pembelajaran berorientasi *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*, pengasuhan dan perkembangan anak, pendidikan seni, budaya, dan kreativitas.

Semoga penerbitan prosiding ini dapat digunakan sebagai data sekunder pada penelitian di masa yang akan datang, serta dijadikan bahan acuan dalam dunia pendidikan. Panitia mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung kegiatan ini sehingga berjalan lancar, dan mohon maaf atas kekurangan dan kesalahan.

Bandar Lampung, 16 Februari 2021

Ketua Panitia

Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198705042014041001

DAFTAR ISI

Prihatoro	1
LINGUISTIK KORPUS: LENSE ALTERNATIF UNTUK MENELITI DATA BAHASA	
Abdul Rachman Tiro, Chamim Ihwanur Robi	11
ANALISIS PEMBELAJARAN DARING PADA GURU IPA SMP DAN MTS SE- KECAMATAN AIMAS DI MASA PANDEMI COVID-19	
Afrizal Yudha Setiawan, Dwi Yana Habsari, Indra Bulan	22
VIRTUAL CHOIR: BENTUK PENYAJIAN PADUAN SUARA DI MASA PANDEMI COVID-19	
Afrizal Yudha Setiawan, Amelia Hani Saputri, Lora Gustia Ningsih, Ricky	30
PERAN SENI PERTUNJUKAN DI SEKOLAH SEBAGAI MEDIA AKTUALISASI DIRI PESERTA DIDIK	
Agung Kurniawan, Dwiyana Habsary, Indra Bulan, Susi Wendhaningsih	38
ART INTEGRATION: TINJAUAN TENTANG SENI RUPA TOPENG SEBAGAI ALTERNATIF BARU PENGELOLAAN SAMPAH DI KOTA BANDAR LAMPUNG	
Ahmad Rifai, Muhammad Mona Adha, Ahman Tosy Hartino, Eska Prawisudawati Ulpa	47
KETERLIBATAN WARGA NEGARA MUDA DALAM MEMPERKUAT SIKAP MORAL DI LINGKUNGAN MASYARAKAT	
Ahman Tosy Hartino, Muhammad Mona Adha, Eska Prawisudawati Ulpa	56
EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING DALAM MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL	
Alfi Rizkina Lubis, Ajat Sudrajat, Asep Wahyu Nugraha	66
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN BLOCK LEARNING DAN WHATSAPPS GRUP PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH AKIBAT DAMPAK COVID-19	
Alis Triena Permanasari	71
KAULINAN BARUDAK SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN TARI ANAK	
Amelia Agustiar	81
DAMPAK PANDEMI COVID-19 PADA KESIAPAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA SMP NEGERI 2 MERAKSA AJI KABUPATEN TULANG BAWANG PROVINSI LAMPUNG	
Amelia Hani Saputri, Febrianto Wikan Jaya Ali, Dewi Asmarawati	90
EKSISTENSI TARI VIRTUAL PADA MASA PANDEMI COVID-19	
Andhika Wisnu Prasetyawan	101
EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN <i>PROJECT BASED LEARNING</i> MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN <i>TRAINER PLC</i> UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XII TEKNIK LISTRIK PADA MATA PELAJARAN INSTALASI MOTOR LISTRIK DI SMK PASUNDAN 2 KOTA SERANG	
Andre Maulana, Sri Hastuti Noer	108
EKSISTENSI MEDIA PEMBELAJARAN SERIAL ANIMASI MATEMATIKA BERBANTUAN INSTAGRAM	

Andriansyah, Iing Sunarti, Sumarti	119
PAKAIAN PERNIKAHAN ADAT LAMPUNG PESISIR DAN HUBUNGANNYA DENGAN SISTEM GELAR ATAU ADOK DALAM MASYARAKAT ADAT SAIBATIN MARGA WAY LIMA	
Anindita Trinura Novitasari	129
PENGEMBANGAN KURIKULUM DALAM MERDEKA BELAJAR DI TENGAH PANDEMI COVID-19	
Anisa Martiah, M. Ferdiansyah	138
DAMPAK DAN HAMBATAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING SELAMA MASA PANDEMI COVID-19	
Annisa Salsabilla, Dian Utami	144
KAJIAN POLA PERKULIAHAN E-LEARNING PENDIDIKAN GEOGRAFI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN	
Annisa Yulistia, Gian Fitria Anggraini	153
LMS VCLASS UNILA: SOLUSI UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI	
Apriyani Nurtika, Sunyono, dan Dewi Lengkana	160
PERSEPSI GURU DAN PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS <i>SOCIO-SCIENTIFIC ISSUE</i> (SSI) TERHADAP KEMAMPUAN KOLABORASI	
Athiyyah Zahrah Al Fananie	167
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN PERMAINAN LOMPAT KODOK KELAS III SD ITKHALISATURRAHMI BINJAI	
Ayu Rizki Susilowati, Yuda Ardi Saputra	175
TANTANGAN DAN PELUANG DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI MASA PANDEMI COVID-19	
Baharuddin Fathoni	185
BUKU DIGITAL SEJARAH SEBAGAI ALTERNATIF DAN SOLUSI MENGAJARKAN NILAI-NILAI KEPAHLAWANAN DALAM PELAKSANAAN MERDEKA BELAJAR	
Dea Dwi Amelia	195
MANAJEMEN KECERDASAN EMOSIONAL KEPALA SEKOLAH: LITERATUR REVIEW	
Dewi Asmarawati, Iing Sunarti, Sumarti	204
ESTETIKA TARI CANGGET PILANGAN DALAM UPACARA PERKAWINAN PINENG NGERABUNG SANGGAR	
Dian Novita Dewi, Sowiyah, Bujang Rahman, Hasan Hariri	214
PRAKTEK KEPEMIMPINAN INTRUKSIONAL DI SEKOLAH, A LITERATURE REVIEW IN THE ASIA CONTEXT	
Diana Rosita, Setia Rini	223
PROJECT BASED LEARNING DALAM BELAJAR BAHASA PRANCIS	
Dominikus Djago Djoa	241
THE DEVELOPMENT OF EXE-LEARNING MEDIA FOR CHEMICAL BONDS SUBJECT	
Dwi Septiawati, Sunyono, dan Dewi Lengkana	253
PERSEPSI GURU DAN PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS <i>SSI</i> DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SAINS	

Dwiyana H, Indra Bulan, Afrizal Yudha Setiawan	260
MANAJEMEN PERTUNJUKAN VIRTUAL: KREATIVITAS DI MASA PANDEMI	
Eddy Munawar, Sri Raihan, Eriena Sartika Ayu, Irma Dimiyati	266
PERAN ORANG TUA DALAM PENINGKATAN KUALITAS PENDIDIKAN ANAK USIA DINI PADA MASA COVID-19	
Eka Kurniawati, Mulyanto Widodo	276
TRIK DAN STRATEGI POLA PEMBELAJARAN <i>ONLINE</i> DITENGAH SERANGAN COVID-19 BAGI DOSEN-DOSEN MATA KULIAH UMUM DI UNIVERSITAS LAMPUNG	
Encil Puspitoningrum	282
MODEL PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERRBASIS <i>VIRTUAL LEARNING</i> DI MASA PANDEMI COVID-19 UNTUK SMA TAHUN PELAJARAN 2020/2021	
Endang Ikhtiarti dan Indah Nevira Trisna	290
ANALISIS KESALAHAN PENGGUNAAN PRONOMS RELATIFS SIMPLES (KATA GANTI RELATIF SEDERHANA) DALAM TEST ESSAI MAHASISWA SEMESTER IV PRODI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI FKIP UNILA	
Ericha Tiara Hutamy, Nur Mila, Fira Ayu Sasmita, M. Rasdul Alwi, Andi Naila Quin Azisah Alisyahbana, Muhammad Hasan	305
IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN <i>E-LEARNING CREATIVITY</i> PADA MASA PANDEMI	
Eska Prawisudawati Ulpa, Dwi Rizki Sabila, Muhammad Mona Adha, Devi Sutrisno Putri, Ahman Tosy Hartino	312
PENGGUNAAN PERANGKAT TEKNOLOGI, INFORMASI DAN KOMUNIKASI UNTUK MEMBANTU PELAKSANAAN KEGIATAN PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMIK COVID-19	
Fevi Yunita, Nurlaksana Eko Rusminto, Iing Sunarti	323
CUAK MENGAN SEBAGAI KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT LAMPUNG PEPADUN TERBANGGI BESAR LAMPUNG TENGAH	
Fira Ayu Sasmita, Fany Swartika, Muhammad Hasan, Nur Arisah, Andi Naila Quin Azisah Alisyahbana	328
INOVASI PEMBELAJARAN PERGURUAN TINGGI DIMASA PANDEMI COVID 19	
Heru Susanta	336
IMPLEMENTASI PENDEKATAN KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA	
Imelda Jebrina Bana, Hermina Disnawati, Selestina Nahak	346
ANALISIS KEMAMPUAN MATEMATIKA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA DALAM MENYELESAIKAN SOAL MODEL PISA LEVEL 4 KONTEN BILANGAN	
Indah Nevira Trisna, Nani Kusri, Endang Ikhtiarti	356
SIKAP BAHASA DAN KORELASINYA DENGAN KOMPETENSI BERBAHASA PADA MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS UNILA	
Iqbal Sulaeman, Endi Permata, Mohammad Fatkhurrohman	365
PENGEMBANGAN MODUL MOTOR 3 PHASA PADA MATA PELAJARAN SISTEM KONTROL ELEKTROMEKANIK PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK ELEKTRONIKA INDUSTRI DI SMK PASUNDAN 2 KOTA SERANG	

Ismi Sujastika, Yayuk Hidayah	370
ANALISIS BUKU TEKS PPKN KELAS VII MATERI KEBERAGAMAN SARA DALAM MENTRANSFORMASIKAN BUDAYA KEWARGAAN PADA SISWA	
Kamal Fahlevi	379
ANALISIS KESALAHAN MATEMATIS PADA MATERI LINGKARAN DI MTS BUSTANUL HUDA	
Karsoni Berta Dinata, Darwanto	388
URGENSI KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19	
Kurniawati, Triani Agatha, Andi Naila Quin Azisah Alisyahbana, Nur Arisah, Muhammad Hasan	397
PROFESIONALISME GURU DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19	
Listumbinang Halengkara, Pargito, Indah Wulandari	403
KENDALA GURU DALAM PENERAPAN PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS XI SMA	
Matias Sira Leter	411
PEMANFAATAN VIDEO TUTORIAL DALAM PJJ UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA RESEPTIF ANAK DI TK XAVERIUS 1 BANDAR LAMPUNG	
Mudniyah Solihah, Nasihudin, Inne Marthyane Pratiwi	426
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN <i>ASSURANCE, RELEVANCE, INTEREST, ASSESSMENT, AND SATISFACTION</i> (ARIAS) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK	
Muhammad Mona Adha, Felia Mutiara Sari, Rohman, Devi Sutrisno Putri, Eska Prawisudawati Ulpa	437
PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJAR KOMPETENSI KEWARGANEGARAAN DI ERA TEKNOLOGI DAN INFORMASI DI DUNIA PENDIDIKAN	
Muhammad Rifaldi, Endi Permata, Desmira	448
PROTOTYPE TRAINER KIT MOTOR 3 PHASA UNTUK MATA PELAJARAN PENGENDALI SISTEM KONTROL PADA PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK ELEKTRONIKA INDUSTRI DI SMK N 1 KOTA CILEGON	
Mulyanto Widodo, Eka Kurniawati, Atik Kartika	454
PEMBENTUKAN KARAKTER AKHLAK MULIA MAHASISWA UNIVERSITAS LAMPUNG MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN <i>BLENDED LEARNING SYSTEM EDU SMART</i> MATA KULIAH PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA	
Mustakim, Trisnaningsih, M. Mona Adha	466
EFEKTIFITAS <i>KAHOOT</i> SEBAGAI MEDIA KUIS INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19 DI SMA AL KAUTSAR BANDAR LAMPUNG	
Nabilah Sarah Azhar, Arum Setyowati, Mufti Ma'sum	473
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN KERJA BENGKEL DAN GAMBAR TEKNIK UNTUK SISWA KELAS X TEKNIK AUDIO VIDEO	
Nana Meily Nurdiansyah, Armai Arief, Hudriyah	482
PENGGUNAAN WHATSAPP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DITENGAH PANDEMI COVID-19	

Nani Rohyani, Diana Rosita, Nani Kusri	496
PENGGUNAAN BAHASA SLANG DALAM KOLOM KOMENTAR YOUTUBE PADA KANAL CYPRIEN	
Nesa Saputri, Nurlaksana Eko Rusminto, Iing Sunarti	511
TRADISI MUAKHI ANGKON DI TIYUH MARGAKAYA KABUPATEN PRINGSEWU LAMPUNG	
Ni Made Ratna Sari, Tyas Kharimah Tindani	516
META SINTESIS PENGGUNAAN <i>KAHOOT!</i> SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN JARAK JAUH	
Novita Sary, Muhammad Mona Adha, Dayu Rika Perdana, Eska Prawisudawati Ulpa	525
KEPRIBADIAN GURU PPKn SEBAGAI ROLE MODEL UNTUK MEMPERKUAT MORAL SISWA DAN PENGUATAN PROGRAM PENDIDIKAN KARAKTER	
Novri Rahman, Iing Sunarti, Nurlaksana Eko Rusminto	535
NILAI KARAKTER SYAIR LAGU GITAR TUNGGAL LAMPUNG PESISIR	
Nur Mila, ErichaTiara Hutamy, M. Rasdul Alwi, Nur Arisah, Muhammad Hasan	541
ANALISIS KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19	
Nyanuar Algiovan	456
MEMOTRET KONSEP DAN IMPLEMENTASI KURIKULUM SEKOLAH ALAM	
Patuan Raja, Dwiyana Habsary, Indra Bulan, Afrizal Yudha Setiawan	556
PELATIHAN INSTRUMEN PENILAIAN PRAKTIS DALAM PEMBELAJARAN SENI BAGI GURU SENI DI PROVINSI LAMPUNG	
Petrus, Dedi Kusnadi, Kartini	563
DESKRIPSI KESULITAN GURU DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 DI SDN 002 PUJUNGAN	
Reyna Karlina, Yon Rizal, Pujiati, Albet Maydiantoro	573
PENGARUH MOTIVASI BERPRESTASI TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA KULIAH PENGANTAR AKUTANSI	
Reynal Ardhani, Abdul Halim	584
MAKNA NILAI KEHIDUPAN MASYARAKAT DALAM BUDAYA KEARIFAN LOKAL PADA MOTIF KAIN TAPIS LAMPUNG	
Ria Fitrasah, Diah Vitri Widayanti, Dwi Astuti	593
<i>BEST PRACTICE</i> PENGGUNAAN <i>E-LEARNING</i> UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (ELENA) PADA PEMBELAJARAN “GRAMMAIRE “BAHASA PERANCIS TINGKAT PEMULA UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG	
Ridha Ilham, Ira Meutya	602
ANALISIS POLA ASUH DAN PRESTASI BELAJAR SISWA DIDIK KELAS IV MIN 5 KOTA BANDA ACEH	
Ridwan Kesuma, Iing Sunarti, Sumarti	607
TRADISI <i>NGAGUDOK JUWADAH</i> DALAM ACARA PERKAWINAN <i>ULUN</i> LAMPUNG SAIBATIN MARGA RAJABASA DESA CANTI KECAMATAN RAJABASA KABUPATEN LAMPUNG SELATAN	

Risnawati, Thamrin Tahir, Muhammad Hasan, Muhammad Dinar, Rahmatullah	619
ANALISIS POLA KONSUMSI PENERIMA BEASISWA BIDIKMISI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR	
Santy Setiawati	626
PENGGUNAAN QUIZZZ SEBAGAI MEDIA PENILAIAN PADA PERKULIAHAN DARING	
Sarjinh Zamzanah	630
PENDIDIKAN NILAI DAN KEARIFAN LOKAL DALAM CERPEN "Pengebluk" KARYA DANARTO KAJIAN STRUKTURALISME GENETIK	
Siswati, Sujarwo, Pujiati	641
EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI SMP NEGERI 3 BANJAR AGUNG, KAB. TULANG BAWANG	
Siti Oktaviani	653
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN <i>GOOGLE CLASSROOM</i> PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DARING SISWA KELAS III SDN 1 WONODADI	
Stevanus Trionanda	657
PENERAPAN PAHAM INTUISIONISME UNTUK MEMBANGUN PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERDASARKAN KEAHLIAN MATEMATIS DI LINGKUNGAN KERJA	
Subkhi Abdul Aziz	669
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL PADLET DALAM PEMBELAJARAN DI RUANG KELAS MELALUI LENS TEORI SINKRONISASI MEDIA	
Sugiono	676
KEGIATAN KEWIRAUSAHAAN DALAM KEBIJAKAN MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA	
Sulis Setia Markhamah, Risma Margaretha Sinaga, Trisnaningsih	682
PENERAPAN <i>TAHKIM</i> DALAM MEMBENTUK KARAKTER DISIPLIN DAN TANGGUNG JAWAB PESERTA DIDIK DI MASA PANDEMI	
Suparman, Putriyani S	693
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENDEKATAN <i>CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING</i> DALAM PEMBAHASAN KONFLIK SOSIAL DAN INTEGRASI MASYARAKAT DI KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH ENREKANG	
Supriyono, Rika Sartika, Imas Kurniawaty	700
PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI KULIAH KERJA NYATA TEMATIK CITARUM HARUM	
Suwatri	712
EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN BIOLOGI MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MELALUI GRUP WHATSHAPP KELAS DI MASA TRANSISI PANDEMI COVID-19	
Suyahman	722
IMPLEMENTASI MERDEKA BELAJAR PADA PEMBELAJARAN PPKn SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 KARTASURA PADA MASA PANDEMI COVID 19 ANTARA TANTANGAN DAN PELUANG	
Trisnaningsih, Risma Sinaga, Sudjarwo	730
PEMBELAJARAN <i>ONLINE</i> DIMASA DARURAT PANDEMI COVID 19 MENURUT PERSEPSI MAHASISWA	

Trisya Septiana, Khairudin	739
OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DARING MELALUI PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS LAMPUNG DI MASA PANDEMI	
Vera Pratiwi, Sugeng Sutiarto	744
ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DITINJAU DARI ASPEK <i>EXPLANATION</i> DALAM PENYELESAIAN MASALAH TEOREMA PHYTAGORAS	
Vera Sasmita	752
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DENGAN MENGGUNAKAN METODE PICTURE AND PICTURE DI KELAS V SDN 010155 SEI MUKA KECAMATAN TALAWI KABUPATEN BATU BARA	
Viyanti, Alimatu Fatmawati	757
PENINGKATAN PENALARAN ILMIAH SISWA SMA MELALUI INSTRUMEN MULTI-TIER FLUID TEST BERBASIS PJBL (MTFT-PJBL)	
Winda Jayanti Mandasari, Jumali	764
PENERAPAN PENDIDIKAN KARAKTER DALAM KONSEP PELAKSANAAN BLENDED LEARNING DI SEKOLAH DASAR	
Wulan Nurjanah	773
PEMANFAATAN <i>E-LEARNING MODDLE</i> DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH ABAD 21 PADA MASA PANDEMI COVID-19	
Yuli Ermiyani, Pujiati, Lilik Sabdaningtyas	780
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS LEARNING CYCLE 7E UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS	
Yuni Indriyani, Ika Wulandari Utami Ningtias	790
PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR	
Zelda Amini	799
KEBIJAKAN MERDEKA BELAJAR SEBAGAI SOLUSI PENDIDIKAN DI TENGAH PANDEMI COVID-19: TINJAUAN LITERATUR	

Linguistik Korpus Lensa Alternatif Untuk Meneliti Data Bahasa

Prihantoro

Universitas Diponegoro, Jl. Prof. Sudarto No.13, Tembalang, Kec. Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah
e-mail: prihantoro@live.undip.ac.id

Abstrak: Dalam artikel ini, kami menganalogikan linguistik korpus sebagai *lensa alternatif* untuk meneliti data Bahasa. Pendekatan linguistik korpus berbasiskan data otentik berformat digital; analisisnya dilakukan dengan bantuan teknologi komputer, program, dan internet. Hal ini sangat membantu para peneliti, terutama dalam hal mengakses dan menganalisis data tanpa harus bersentuhan secara fisik. Ini karena data sudah tersedia dalam jumlah dan ukuran yang beragam. Dengan menggunakan pendekatan linguistik korpus dan program yang tepat, analisis data dalam jumlah besar bisa dilakukan dengan cepat, efisien dan sistematis. Pendekatan linguistik korpus juga memadukan aspek kuantitatif dan kualitatif. Selain itu, pendekatan linguistik korpus juga cukup fleksibel dikombinasikan, tidak hanya dengan pendekatan yang dilakukan oleh cabang spesialisasi linguistik lain, namun juga disiplin non-linguistik. Dengan menggunakan data yang sifatnya natural, pendekatan linguistik korpus diharapkan bisa menawarkan potret yang lebih realistis mengenai penggunaan bahasa dalam berbagai bidang.

Kata kunci: *linguistik korpus, data otentik, komputer, program, internet*

PENDAHULUAN

Artikel ini dimulai dengan pendefinisian korpus serta penjelasan mengenai keunggulan korpus digital, dan bagaimana metode analisis berbasiskan korpus bisa melengkapi metode analisis introspektif (2). Pada bagian selanjutnya dijelaskan tentang bagaimana informasi linguistik dan meta-linguistik yang bisa diimbuhkan pada korpus (3). Bagian selanjutnya (4), berisi pembahasan korpus dari aspek tujuan dan kerepresentatifannya. Selanjutnya, peran program komputer dan beberapa jenisnya dalam berbagai aspek perkorpusan dijelaskan pada bagian (5). Kemudian, pada bagian (6) dijelaskan beberapa contoh riset linguistik berbasis korpus, disusul riset non-linguistik yang juga berbasiskan korpus (7). Akhirnya, bagian (8) berisi rekomendasi langkah-langkah sistematis memahami linguistik korpus baik untuk kalangan linguis maupun non linguis, serta mengidentifikasi ranah-ranah khusus dimana periset bisa berkontribusi/mengambil manfaat sesuai dengan disiplin ilmunya secara spesifik.

KORPUS

Kata *korpus* secara harfiah bermakna *badan*, namun dalam ranah linguistik bermakna *data bahasa yang natural* (McEnery et al. 2006; McEnery & Hardie 2012). Jika kita menyetujui definisi sederhana ini, artinya, semua penelitian linguistik yang menggunakan data bahasa yang natural, baik itu bahasa lisan maupun tulisan, bisa disebut korpus, terlepas dari penilaian mengenai kuantitas, variasi, sebaran, format data korpus dan sebagainya. Misalnya, transkrip percakapan yang dijadikan data penelitian linguistik, bisa saja kita sebut korpus. Artikel yang ada di portal surat kabar on-line di internet, yang ditulis oleh manusia, bisa saja kita jadikan data penelitian korpus.

Apakah sebuah korpus *harus* berbentuk digital? Ini pertanyaan yang menarik. Jika kita menilik ke masa lampau, pengumpulan data linguistik sudah dilakukan, jauh sebelum penemuan teknologi komputer modern seperti sekarang ini (baca Boas (1940); c.f. Biber dan Finegan 1991:207). Media non-komputer yang digunakan untuk mencatat data tersebut bisa berupa, kertas, kartu, atau buku. Menurut hemat kami, kegiatan pengumpulan data bahasa menggunakan media non-digital juga bisa didefinisikan sebagai pengumpulan data korpus, sehingga tidak salah juga jika kita menggunakan kata korpus untuk merujuk pada data-data bahasa yang media penyimpanannya non-digital.

Meski demikian, salah satu ciri korpus modern adalah bentuknya yang digital atau *machine readable* (Svartvik 1992:9). Hal ini bukanlah tanpa alasan. Pertama, korpus digital memudahkan kita untuk menyimpan data korpus. Misalnya, data korpus yang jika dicetak dalam bentuk buku, dapat memenuhi satu lemari, sangat mungkin disimpan dalam satu *memory card* saja. Ke dua, penyimpanan dalam bentuk digital memudahkan akses dan transfer data korpus. Misal, dengan menyimpan data korpus di *server* secara online, atau istilah kekinianya *cloud*, kita bisa mengakses atau mengunduh data korpus tanpa harus bersentuhan secara fisik (e.g., memindahkan data dengan perangkat transfer seperti *memory card*). Perkembangan teknologi komputer juga berpengaruh pada metodologi riset yang digunakan dalam linguistik korpus (Tognini-Bonelli 2000:210). Tentu saja masih banyak lagi keunggulan penyimpanan data korpus seperti kemudahan dalam bidang perawatan, pemutakhiran data korpus, dan sebagainya.

Teknik analisis berbasiskan korpus, yang dibahas lebih lanjut pada bab-bab berikutnya, melengkapi tradisi teknik analisis introspektif. Teknik analisis introspektif merupakan teknik analisis yang sah dalam dunia linguistik. Data-data yang dihasilkan dari proses introspektif bisa diciptakan cepat. Namun teknik ini haruslah diaplikasikan dengan kehati-hatian (c.f. Seuren 1998:260-262), karena bisa terpengaruh oleh, misalnya, dialek atau sosiolek individu; satu analisis yang menurut satu individu berterima, belum tentu berterima oleh individu lain. Misalnya, kata *organ* mungkin bagi beberapa orang, bukan termasuk kata-kata berfrekuensi tinggi/sering digunakan. Namun jika ditanya pada orang lain, misalnya tenaga kesehatan atau peneliti biomedis, mereka bisa jadi berpendapat berbeda.

Sementara itu, data korpus biasanya merupakan kumpulan data otentik (natural), bukan data yang dibuat-buat oleh satu analis saja (Weisser, 2016). Data ini betul-betul digunakan, misalnya dalam percakapan, ceramah, buku, koran dan sebagainya. Oleh karena itu teknik analisis berbasiskan introspeksi dan korpus, baiknya dikombinasikan bersama.

METADATA DAN ANOTASI KORPUS

Metadata, kadang disebut *mark-up*¹, dan *Anotasi* korpus pada dasarnya adalah informasi mengenai korpus atau data korpus tersebut (Weisser 2016:227). Tujuan pemberian metadata atau anotasi adalah memudahkan kita untuk menelusuri korpus berdasarkan informasi-informasi tertentu. Meski demikian, konten metadata korpus biasanya lebih mengacu pada aspek-aspek non-linguistik seperti umur penutur, media komunikasi, identitas lawan bicara, domain, dan sebagainya. Sedangkan konten anotasi korpus biasanya mengacu pada informasi linguistik seperti kelas kata dan domain semantik, jenis klausa, pola kalimat, dan sebagainya).

¹ Menurut hemat kami, *mark-up* lebih mengacu kepada proses, sedangkan metadata adalah hasil dari *mark-up*. Lihat lebih jelas di McEnery & Hardie (2012:29)

Tentu saja dua hal ini bukan sesuatu yang baru. Bahkan pada penelitian linguistik era pra-komputer, sangat lazim bagi para linguist untuk memberikan catatan tambahan pada data linguistik yang mereka dokumentasikan. Misal, ketika melakukan penelitian bahasa mereka belum ketahui sebelumnya, selain membuat *glossing* (lihat salah satu panduan *glossing* di Lehmann 1982), mereka juga membuat catatan-catatan meta-linguistik, misalnya; siapa yang menuturkan data tersebut, dalam situasi apa data tersebut muncul, dan catatan lain yang dianggap perlu. Ilustrasi korpus bermetadada dan beranotasi bisa kita lihat di bawah ini. Kata *hai* dianotasi sebagai *interjeksi* (kata seru). Sedangkan, metadatanya menunjukkan identitas penutur seperti nama dan umur, serta fungsi pragmatik dari tuturan tersebut.

```
<U nama="Sinta" umur="13" fungsi="panggil">  
  <W KelasKata="Interjeksi">hai</W>  
</U>
```

Kata *hai* diberikan metadada berupa nama, umur, dan fungsi. Metadada ini nanti bisa kita gunakan Ketika melakukan penelusuran korpus. Kita bisa membatasi penelusuran berdasarkan umur. Ini akan sangat berguna kalau kita ingin meneliti, misalnya perbedaan gaya bahasa dengan variabel perbandingan umur.

Untuk anotasi di atas, informasi yang diberikan adalah kelas kata. Secara umum, korpus yang sudah diberi anotasi, akan memiliki nilai tambah. Pada korpus di atas, contohnya, kita bisa melakukan penelusuran berdasarkan kelas kata tersebut. Jika korpus sudah sepenuhnya dianotasi dengan label kelas kata, misalnya, kita bisa mencari semua interjeksi, mencari semua nomina, mencari kombinasi interjeksi dan nomina, bahkan menggabungkannya dengan kata secara langsung dan tanda baca.

Data diatas (dibuat menggunakan konsep anotasi linguistik korpus yang direkomendasikan Hardie 2014:73) hanyalah contoh pemberian metadada dan anotasi menggunakan XML, salah satu format *mark-up language*, yang biasa digunakan untuk teks yang ada di website. Namun bagi linguist, yang terpenting adalah informasi yang terkandung di dalamnya, karena format anotasi bisa berbeda-beda (bisa menjadi lebih kompleks ataupun lebih sederhana dibandingkan format di atas). Misalnya, kata *hai* di bawah ini dianotasi dengan format-format yang berbeda, namun semua anotasi tetap merujuk pada interjeksi.

```
hai/INTJ  
hai_I
```

Bisakah metadada dan anotasi korpus dilakukan dalam bentuk fisik atau bukan bentuk digital? Jawaban singkatnya, bisa. Namun, kita juga perlu memperhatikan kompleksitas informasi dan ukuran korpusnya. Jika ukuran korpus kecil dan informasi metadatanya cukup sederhana, mungkin kita tidak perlu melakukan digitalisasi data korpus, metadada dan anotasinya. Namun bayangkan jika kita memiliki data korpus yang sangat besar. British National Corpus (BNC) (Aston & Burnard 1998), misalnya, berisi 100 juta kata lebih dari yang berasal dari ribuan teks. Akan sangat sulit melakukan pemberian anotasi atau metadada secara fisik, dibandingkan digital.

Sebagai analogi, kita bisa membandingkan sistem penelusuran data perpustakaan yang masih menggunakan sistem katalog fisik dan yang berupa katalog digital. Demikian halnya

dengan metadata dan anotasi korpus. Akan lebih mudah bagi kita untuk mencari data korpus yang kita inginkan secara digital melalui laman yang mengindeks korpus, dibandingkan jika kita harus datang ke sebuah ruangan yang betul-betul berisi data korpus secara fisik.

Sebaliknya, bisakah pemberian metadata dan anotasi dilakukan secara otomatis menggunakan bantuan program? Jawabannya ya dan tidak. Misalnya, saat ini sudah banyak anotasi kelas kata yang dilakukan secara otomatis menggunakan program Part of Speech (POS) tagger (misalnya TreeTagger (Schmidt 1995; 1995); CLAWS (Garside 1987); StanfordPOS tagger² (Manning et al. 2014). Namun pada level anotasi tertentu, misalnya pragmatik, dengan tujuan anotasi tertentu, misalnya mengidentifikasi fungsi tuturan atau tindak tutur, biasanya linguist akan lebih memilih melakukan anotasi manual, karena belum tersedia program otomatis yang cukup *reliable* untuk melakukan anotasi pada level tersebut.

Apakah korpus digital harus selalu memiliki metadata dan anotasi? Tidak. Banyak korpus yang disebut *korpus mentah*. Biasanya istilah ini ditujukan untuk korpus yang datanya belum dianotasi. Namun banyak juga *korpus beranotasi* istilah yang disematkan pada korpus yang data-datanya sudah diberikan anotasi, misalnya anotasi kelas kata. Sementara itu, istilah *korpus bermetadata* sangat jarang, atau bahkan tidak digunakan, meskipun pada prakteknya, ada juga korpus yang memiliki catatan metadata maupun yang tidak.

TUJUAN DAN KEREPRESENTATIFAN KORPUS

Data korpus biasanya dikumpulkan dengan tujuan tertentu (Leech 1992:116). Tujuan ini bisa bersifat umum atau khusus. Biasanya, semakin khusus tujuan pengumpulan data korpus, semakin mudah menentukan apakah data korpus tersebut representatif atau tidak, sebagaimana juga ditekankan oleh Sinclair (1996). Misalnya, kita bertujuan untuk meneliti stilistika dalam novel-novel yang ditulis oleh Charles Dickens. Dengan tujuan ini, kita bisa menentukan populasi data kita, yaitu semua novel yang pernah ditulis oleh Charles Dickens (lihat korpus Charles Dickens³). Selanjutnya, kita tinggal secara statistika menentukan metode pengumpulan data yang dianggap representatif. Di sini, tentu saja akan ada banyak pilihan. Misalnya, kita bisa mengumpulkan semua novelnya, tanpa sampling. Atau, kita bisa mengambil sampling secara acak; atau, kita lakukan kategorisasi terlebih dahulu seperti waktu penerbitan, tema, dan sebagainya, baru dilakukan sampling secara acak; bisa juga sampling yang kita ambil berasal dari sejumlah halaman, dan sebagainya.

Jika tujuan pengumpulan korpus sangat umum, biasanya akan terjadi kesulitan untuk penentuan populasi dan samplingnya. Kita ambil contoh yang sangat ekstrim, misalnya, kita akan membuat korpus yang bisa merepresentasikan bahasa Indonesia. Populasi kita tentu saja akan sangat besar karena setiap hari orang menggunakan bahasa Indonesia; belum lagi data bahasa Indonesia dari berbagai media seperti buku, tesis, majalah, koran, percakapan, khutbah, ceramah, percakapan dan sebagainya.

Menentukan apakah satu korpus representatif atau tidak, memang gampang-gampang sulit, tergantung dari korpus apa yang kita amati dan dikaitkan dengan tujuannya. Namun, akan lebih mudah jika kita membandingkan dua korpus dan menentukan mana yang lebih representatif. Misalnya, saat kita ingin meneliti British English secara umum, kita dihadapkan pada dua korpus, lalu kita harus menentukan korpus mana yang lebih representatif. Misalnya, kita bandingkan antara korpus novel Charles Dickens dengan korpus LOB (Lancaster-Oslo-

² Merupakan bagian dari Stanford Core NLP pipeline

³ <https://cqpwweb.lancs.ac.uk/dickens/>

Bergen) (Johannsen et al. 1978) yang dua-duanya sama-sama berisi data British English. Pada situasi demikian, tentu akan lebih representatif jika kita menggunakan data LOB, karena domain teksnya bukan hanya dari karya sastra namun juga domain teks yang lain seperti akademik, surat kabar, religi, dan sebagainya. Selain itu, korpus LOB juga memiliki arsitektur yangimbang antara setiap sub-korpusnya.

Ada baiknya, selain menggunakan parameter statistik murni dalam mendesain sebuah korpus korpus, kita juga melihat *best practice*, dari korpus-korpus yang sudah banyak digunakan sebagai referensi. Misal, jika kita ingin mendesain *national corpus* (korpus satu bahasa tertentu) ada baiknya membandingkan dengan korpus nasional dalam bahasa lain yang sudah ada, dan cukup sering digunakan sebagai referensi misalnya BNC untuk British English, atau COCA (Davies 2008) untuk American English.

PENGGUNAAN PROGRAM DALAM LINGUISTIK KORPUS

Program dalam domain komputer adalah serangkaian perintah untuk melaksanakan fungsi tertentu yang dieksekusi oleh komputer. Beberapa dari kita mungkin lebih akrab dengan istilah *software* atau *aplikasi*. Namun di sini, kita akan menggunakan istilah *program*.

Tugas atau fungsi program tentu saja bermacam-macam, namun kita akan bahas beberapa yang jenis yang cukup sering digunakan untuk fungsi-fungsi perkorpusan. Program berjenis *web crawler* biasanya difungsikan untuk mengumpulkan data korpus dari internet secara otomatis. Salah satu contoh penggunaan program ini adalah pada korpus NOW⁴ (news on the web), dimana program ini diatur supaya setiap hari mengambil data dari portal berita untuk dijadikan data korpus, sehingga ukurannya terus saja berkembang.

Program selanjutnya yang cukup sering digunakan adalah program berjenis *tagger*, yang fungsinya adalah untuk melakukan anotasi. Anotasi ini ada yang sifatnya otomatis, ada yang sifatnya manual. Untuk *automatic tagger* kita cukup memberi input berupa korpus mentah, dan secara otomatis program ini akan menghasilkan output berupa korpus beranotasi. Program *tagger* otomatis banyak digunakan untuk menganotasi korpus dengan label analisis morfosintaksis pada level kata (nomina, verba, adverbial, dsb). Meski tidak sering digunakan, ada kalanya beberapa penelitian menggunakan program anotasi yang sifatnya manual karena belum ada *tagger* yang bisa mengimplementasikan skema analisis linguistiknya secara otomatis, misalnya anotasi pragmatik.

Untuk melakukan analisis dan indeksasi, kebanyakan linguist yang menekuni bidang linguistik korpus menggunakan layanan web seperti Sketch Engine⁵, CQPweb Lancaster⁶, English-Corpora⁷, atau aplikasi yang berbasis aplikasi yang harus diinstall ke komputer pengguna seperti WordSmith (Scott 1996), LancsBox (Brezina et al. 2018) dan AntConc (Anthony 2006).

Program-program seperti ini memiliki beberapa keunggulan. Pertama, program-program ini biasanya sanggup mengindeks lebih dari satu korpus. Khusus untuk program yang berbasis web, data-data biasanya sudah tersedia sehingga kita tidak usah pusing-pusing lagi. Ke dua, penggunaanya juga bisa membuat *query* atau perintah penelusuran, dan mengolah hasil penelusuran untuk mengimplementasikan *metode analisis linguistik korpus* seperti

⁴ <https://www.english-corpora.org/now/>

⁵ <https://www.sketchengine.eu/>

⁶ <https://cqpweb.lancs.ac.uk/>

⁷ <https://www.english-corpora.org>

concordance, *keyword*, *collocation* dan sebagainya. Prosedur dan luaran metode-metode analisis ini akan kita bahas pada bab-bab selanjutnya. Ke tiga, analisisnya merupakan gabungan analisis kuantitatif dan kualitatif. Biasanya, layanan web/portal pengindeks korpus sudah menyediakan program pengolah data statistik secara otomatis. Hal ini cukup membantu kita, karena kita bisa meminimalisir, jika tidak sama sekali, penggunaan program statistik eksternal. Ke-empat, hasil analisis biasanya ditampilkan dalam bentuk visualisasi yang mudah dipahami. Ke-lima, pengoperasian program-program ini cukup mudah, tidak membutuhkan pengetahuan *programming*, dan dapat dikuasai dalam waktu yang singkat.

RISET LINGUISTIK BERBASIS KORPUS

Salah satu bidang linguistik yang risetnya cukup intensif menggunakan data korpus adalah dalam bidang perkamusan atau leksikografi. Pusat riset kamus, seperti Collins, Cambridge atau Oxford, menggunakan korpus dalam Menyusun kamusnya. Kamus Collins misalnya, menggunakan korpus WordBanks⁸ atau *Bank of English*. Begitu juga Cambridge dan Oxford, yang memiliki korpus sendiri yang digunakan untuk proses riset korpus mereka.

Dengan menggunakan bantuan data korpus dan program pengolah korpus, pengerjaan kamus dapat dipercepat, dengan data yang lebih akurat. Misalnya, alih-alih menulis contoh secara manual, contoh penggunaan kata dalam konteks kalimat bisa diperoleh secara otomatis ataupun semi-otomatis dari data korpus yang otentik. Perkembangan data kamus akan berjalan seiring perkembangan data korpus; tidak hanya kata-kata baru, namun kata-kata yang semakin jarang digunakan akan dapat dilacak dengan mudah dan dimasukkan informasinya ke dalam kamus⁹. Di Sketch Engine, bahkan ada program *one-click dictionary* yang bisa secara otomatis mengubah data korpus menjadi kamus dengan satu kali klik saja.

Dalam bidang pengajaran bahasa, peran korpus sangat besar dalam penelitian yang menghasilkan *general service list* (GSL). GSL adalah daftar kata-kata berfrekuensi tinggi yang direkomendasikan untuk dikuasai dalam bahasa Inggris. Digagas oleh Michael West pada tahun 1950an (era pra-korpus digital), GSL terus mengalami perkembangan. Sekarang muncul GSL-GSL lain (Browne 2014; Brezina & Gablasova 2015) yang dikembangkan menggunakan data korpus. Selain GSL yang bersifat umum, mulai muncul juga daftar kata lain yang sifatnya spesifik, misalnya Academic Wordlist (AWL) (Coxhead 2000) yang dapat digunakan untuk membantu siswa yang belajar menulis bahasa Inggris pada ranah akademik.

Selain itu korpus juga digunakan untuk pembuatan buku ajar. Buku *Real Grammar* (Biber & Conrad (2009) misalnya, merupakan sebuah buku ajar yang didesain menggunakan korpus. Buku-buku yang tidak didesain dengan riset yang mendalam, kadang memberikan materi yang sulit dipahami dan contoh yang jarang atau bahkan tidak digunakan dalam dunia nyata. Penggunaan data korpus dapat membantu kita menghindari hal tersebut. Sehingga, contoh-contoh yang diberikan bersifat otentik dan sering ditemui di dunia nyata, tidak cuma berbasiskan intuisi penulis.

RISET NON-LINGUISTIK BERBASIS KORPUS

Korpus dan metode linguistik korpus juga banyak sekali digunakan untuk riset-riset non-linguistik. Misalnya, riset-riset program pengembangan *automatic translation* seperti web

⁸ <https://www.collinsdictionary.com/wordbanks/>

⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=-fNqTPOMKk0&t=3s>

Google Translate¹⁰ (dalam berbagai bahasa) atau PAN Localisation project¹¹ (untuk contoh spesifik penerjemahan Inggris – Indonesia) menggunakan database korpus. Korpus juga dilakukan untuk menganalisis sentimen publik¹². Misalnya, kita bisa mengolah data Twitter sebagai korpus untuk mengukur persepsi masyarakat mengenai tokoh politik tertentu atau isu tertentu (sebagai contoh, lihat Pak & Paroubek 2020); tim marketing menggunakan data korpus untuk mengetahui sentiment terhadap satu produk. Di bidang Artificial Intelligence, data korpus juga bisa digunakan sebagai database untuk mendesain *bot* yang bisa bercakap-cakap dengan manusia biasa. Misalnya, baca Shawar & Atwell (2005). Dalam bidang jurnalisme, kita dapat menggunakan data korpus untuk melakukan analisis wacana dan memahami polaritas media (lihat penelitian Baker et al. 2013). Korpus juga bisa digunakan dalam penelitian sejarah, psikologi dan bidang-bidang lain.

LANGKAH AWAL DAN TINDAK LANJUT

Apakah manfaat mempelajari metode linguistik korpus? Pertanyaan di atas adalah pertanyaan yang logis; Ketika kita mempelajari suatu teknik, metode, atau pendekatan baru, tentu saja kita akan bertanya apakah teknik tersebut ada manfaatnya atau tidak untuk kita. Tentu saja tidak ada jawaban tunggal, atau *yes or no answer* untuk pertanyaan di atas, karena sangat tergantung sekali dari jenis penelitian kita. Meski demikian, ada beberapa langkah yang bisa kita aplikasikan untuk menjawab pertanyaan itu.

Langkah awal yang paling umum adalah memahami dulu dasar-dasar teknik analisis korpus, misalnya dengan membaca buku-buku pengenalan tentang linguistik korpus, menonton video tutorial, mengikuti seminar atau workshop, atau berkonsultasi dengan ahli korpus. Misalnya, jika seorang guru ingin mengetahui apakah metode analisis linguistik korpus bisa mempermudah pemahaman siswa akan satu materi, tentu ia paling tidak harus mengetahui dulu dasar-dasar linguistik korpus, lalu menganalisis pada bagian mana (misalnya, penyusunan materi, pengajaran di kelas, evaluasi, dan sebagainya) teknik-teknik tersebut bisa digunakan.

Untuk memahami materi dasar linguistik korpus, penting sekali untuk mencari materi yang sesuai. Untuk pemula, biasanya, akan sangat baik jika materi-materi tersebut bersifat sangat dasar dan disusun secara sistematis, dari yang tingkat kesulitan dasar, moderat, sampai kompleks. Hal ini penting karena tidak sedikit buku-buku atau workshop, yang kalau dilihat dari judulnya, bersifat dasar, namun ketika diselami lebih lanjut ternyata membutuhkan banyak pengetahuan prasyarat (misalnya, statistika, pemograman, dan sebagainya). Buku-buku atau workshop seperti ini biasanya akan membuat kurva pembelajaran meningkat secara drastic bagi pembelajar linguistik korpus tingkat pemula.

Salah satu contoh *workshop* yang cukup baik adalah *Lancaster Corpus Linguistic Summer School*¹³. Workshop ini adalah sebuah workshop tingkat dasar yang memberikan pemahaman dasar tentang metode linguistik korpus, dan tidak ada persyaratan tertentu (misalnya harus linguist, harus bisa programming dan sebagainya). Workshop dibagi dua sesi, yaitu sesi *lecture* (teori) dan sesi *lab* (praktek). Peserta datang dari berbagai background seperti jurnalis, guru, ahli sejarah, komputer dan sebagainya. Meski sejauh ini dilaksanakan tanpa memungut biaya, namun ada beberapa keterbatasan. Misalnya, untuk menjamin kualitas,

¹⁰ https://www.youtube.com/watch?v=_GdSC1Z1Kzs

¹¹ <https://idl-bnc-idrc.dspacedirect.org/bitstream/handle/10625/44162/130580.pdf>

¹² <https://www.youtube.com/watch?v=ujId4ipkBio>

¹³ <http://wp.lancs.ac.uk/corpussummerschools/>

peserta workshop dibatasi dalam jumlah tertentu. Lalu, workshop ini juga hanya diadakan setahun sekali. Untuk mengatasi hal ini, tersedia juga kuliah online linguistik korpus dari Lancaster University¹⁴ yang bisa diakses di website Future Learn secara gratis. Materinya bisa didownload ke PC dan dibaca ulang saat diperlukan.

Langkah selanjutnya, adalah dengan melakukan pendalaman sesuai dengan bidang riset. Jika kita sudah memahami dasar linguistik korpus dan kita sudah memiliki ide, meskipun masih kasar, tentang bagaimana korpus bisa digunakan dalam penelitian kita, maka kita tinggal mengasah, atau memoles ide tersebut. Hal ini bisa dilakukan dengan berkonsultasi pada ahli korpus, atau membaca publikasi atau artikel terkait, baik yang dipublikasikan melalui artikel (jurnal, prosiding, blog), buku, atau laporan teknis.

Misal, jika kita ingin melakukan riset bidang pengajaran bahasa, maka kita akan mencari artikel yang terkait dengan penggunaan korpus dalam riset ini. Misal bidangnya lebih spesifik lagi, misal pengajaran bahasa, dan spesialisasinya adalah *academic writing*, maka kita akan mencari artikel terkait penggunaan korpus dalam bidang bahasa spesialisasi *academic writing*. Bagi yang tertarik di bidang analisis wacana berbasis korpus, daftar bibliografi¹⁵ yang disusun oleh Gabrielatos (2020) ini akan sangat membantu.

Jika sudah cukup memahami metode linguistik korpus, mungkin kita tertarik untuk berkontribusi, baik dalam hal analisis, pemrosesan maupun, pengumpulan data. Ini artinya, kita sudah merasa siap untuk melakukan riset linguistik korpus. Namun masalahnya, kita mungkin masih bingung pada ranah apa kita dapat berkontribusi? Ini terkait dengan bidang ilmu sebelumnya yang kita tekuni. Ranah linguistik korpus cukup luas dan kita tidak harus berkontribusi ke semua bagian: pahami domain riset kita, dan cari tahu pada domain atau ranah mana di linguistik korpus kita bisa berkontribusi.

Meskipun cukup luas, namun paling tidak ranah-ranah tersebut bisa dibagi menjadi tiga. Yang pertama adalah ranah interpretasi data. Misalnya program pengolah korpus memberikan hasil bahwa kata *lovely* dalam korpus BNC lebih banyak digunakan oleh orang tua daripada anak muda. Data ini tidak bisa bicara sendiri, dan masih harus diperkuat dengan analisis linguistik maupun non-linguistik: misalnya, apakah data tersebar secara merata? apakah secara statistik angkanya berkorelasi secara signifikan? Dalam konteks apa kata tersebut digunakan? Pertanyaan ini kadang tidak hanya menuntut pengetahuan kebahasaan semata, tapi juga sosiologi, demografi, statistik, psikologi, dan sebagainya. Pada prakteknya, meski ranah ini banyak didominasi linguist, namun banyak juga periset non-linguist yang berpartisipasi, baik sebagai peneliti utama atau pendamping.

Ranah yang ke dua adalah ranah pengembangan program yang terkait dengan kegiatan perkorpusan, misalnya program untuk anotasi (tagger), pengumpulan data korpus dari website (crawler), transkripsi otomatis, penelusuran, visualisasi korpus, dan sebagainya. Ranah ini biasanya didominasi para peneliti dari ilmu komputer yang bekerjasama dengan linguist yang menekuni bidang *natural language processing*, linguistik korpus, atau linguistik komputasi. Meski aspek programming cukup mengemuka dalam tahap implementasi, namun kepakaran linguistik dan programming di sini sama pentingnya. Pada tahap desain skema anotasi biasanya dibutuhkan kepakaran linguistik untuk mendesain skema anotasi apa yang harus diimplementasikan oleh program tersebut. Hasil analisisnya juga perlu dievaluasi oleh linguist.

¹⁴ <https://www.futurelearn.com/courses/corpus-linguistics>

¹⁵ <https://www.edgehill.ac.uk/englishhistorycreativewriting/staff/dr-costas-gabrielatos/?tab=docs-bibliography>

Pada tahap uji coba, peran linguist juga dibutuhkan untuk mengidentifikasi celah-celah yang perlu ditutup (diperbaiki).

Ranah yang ke-tiga, dan sebetulnya paling inti, adalah ranah desain, pengumpulan data, serta publikasi korpus. Misalnya, penentuan komposisi korpus yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian, pengambilan data audio-visual, pentranskripsian data lisan secara presisi, desain antarmuka program yang *user-friendly* dan sebagainya. Ranah ini tidak melulu didominasi para linguist. Misalnya, untuk memperoleh data dari media sosial dengan cepat, dibutuhkan program yang bisa mendownload data secara otomatis dan kontinyu. Hal ini akan sulit dilakukan oleh linguist yang tidak memiliki kepakaran teknis di bidang programming. Oleh karena itu, para linguist bisa bekerjasama dengan ahli komputer. Contoh lain adalah pada kasus dimana data tidak tersedia secara publik dan hanya bisa diakses dan lebih mudah diinterpretasi oleh kelompok profesi tertentu, misalnya data-data yang digunakan oleh praktisi hukum, tenaga kesehatan, peneliti biomedis, dan sebagainya.

Tentu saja masih banyak lagi tips-tips *professional development* jika ingin menekuni bidang linguistik korpus. Namun, langkah-langkah diatas cukup lazim dipraktikkan, sehingga kami bisa sebut sebagai *best practices* atau contoh-contoh terbaik untuk ditiru.

PENUTUP

Pada artikel ini, kita sudah diperkenalkan pada linguistik korpus. Ada beberapa kecenderungan yang bisa kita simpulkan dari artikel perkenalan ini. Pertama, linguistik korpus banyak mengambil keuntungan dari perkembangan teknologi komputer serta data otentik dalam jumlah yang besar. Ke dua, linguistik korpus terus berkembang tanpa menafikan pentingnya introspeksi dan interpretasi periset; malah elemen-elemen ini sering dikombinasikan bersama. Ke tiga, pendekatan linguistik korpus bersifat cukup fleksibel untuk dikombinasikan dengan pendekatan dari disiplin baik di dalam atau di luar domain linguistik.

DAFTAR RUJUKAN

- Anthony, L. (2006). Concordancing with AntConc: An introduction to tools and techniques in corpus linguistics. *JACET Newsletter*, 155-185.
- Aston, G., & Burnard, L. (1998). *The BNC handbook: exploring the British National Corpus with SARA*. Birmingham: Capstone.
- Baker, P., Gabrielatos, C., & McEnery, T. (2013). Sketching Muslims: A corpus driven analysis of representations around the word 'Muslim' in the British press 1998–2009. *Applied linguistics*, 34(3), 255-278.
- Biber, D., & Conrad, S. (2009). *Real Grammar: A Corpus Based Approach to English*. New York: Longman Publishers.
- Biber, D., & Finegan, E. (1991). On the exploitation of computerized corpora in variation studies. In K. Aijmer, & B. Altenberg, *English Corpus Linguistics* (pp. 204-220). London: Longman.
- Boas, F. (1940). *1940. Race, Language and Culture*. New York: Macmillan.
- Brezina, V., & Gablasova, D. (2015). Is there a core general vocabulary? Introducing the new general service list. *Applied Linguistics*, 36(1), 1-22.
- Brezina, V., Timperley, M., & McEnery, T. (2018). *#LancsBox v. 4.x [software]*. Available at: <http://corpora.lancs.ac.uk/lancsbox>.

- Browne, C. (2014). A new general service list: The better mousetrap we've been looking for. *Vocabulary Learning and Instruction*, 3(2), . (2014). A new general service list: The better mousetrap we've been looking for. *Vocabulary Learning and Instruction*, 3(2), 1-10.
- Coxhead, A. (2000). A New Academic Wordlist. *TESOL Quarterly* 34 (2), 213-238.
- Davies, M. (2008). *American Corpus*. Retrieved August 9, 2014, from The corpus of contemporary American English (COCA): <http://www.americancorpus.org>
- Gabrielatos, C. (2020). *Bibliography of Discourse-Oriented Corpus Studies*. Retrieved from <http://ehu.ac.uk/docsbiblio>.
- Garside, R. (1987). The CLAWS Word-tagging System. In R. Garside, G. Leech, & G. Sampson, *The Computational Analysis of English: A Corpus-based Approach* (pp. 31-41). London: Longman.
- Hardie, A. (2014). Modest XML for Corpora: Not a standard, but a suggestion. *ICAME Journal*, 38(1), 73-103.
- Johansson, S., Leech, G., & Goodluck, H. (1978). *Manual of Information to Accompany the Lancaster-Oslo/Bergen Corpus of British English, for Use with Digital Computers*. Oslo: Department of English, University of Oslo.
- Leech, G. (1992). Corpora and theories of linguistic performance. In J. (. Svartvik, *Directions in Corpus Linguistics* (pp. 105-122). Berlin: Mouton de Gruyter.
- Lehmann, C. (1982). Directions for interlinear morphemic translations. *Folia Linguistica*, 199-224.
- Manning, C.-D., Surdeanu, M., Bauer, J., Finkel, J.-R., Bethard, S., & McClosky, D. (2014). The Stanford CoreNLP natural language processing toolkit. *52nd annual meeting of the association for computational linguistics* (pp. 55-60). ACL.
- Mc Enery, T., & Hardie, A. (2012). *Corpus Linguistics: Method, Theory and Practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McEnery, T., Xiao, R., & Tono, Y. (2006). *Corpus-based language studies: An advanced resource book*. Milton Park: Taylor & Francis.
- Pak, A., & Paroubek, P. (2010). Twitter as a corpus for sentiment analysis and opinion mining. *LREC (Vol. 10)*, (pp. 1320-1326).
- Schimdt, H. (1994). Probabilistic Part-of-Speech Tagging Using Decision Trees. *International Conference on New Methods in Language Processing*. Manchester, UK.
- Schmid, H. (1995). Improvements in Part-of-Speech Tagging with an Application to German. *ACL SIGDAT-Workshop*. Dublin, Ireland. .
- Scott, M. (1996). *WordSmith manual*. Gloucestershire: Lexical Analysis Software Ltd.
- Seuren, P. (1998). *Western Linguistics: A Historical Introduction*. Oxford: Blackwell.
- Shawar, B.-A., & Atwell, E.-S. (2010). Using corpora in machine-learning chatbot systems. *International journal of corpus linguistics*, 10(4), 489-516.
- Sinclair, J. (EAGLES preliminary recommendations on corpus typology'. EAG-TCWG-CTYP/P). 1996. ILC-CNR: Pisa.
- Svartvik, J. (1992). Introduction. In J. Svartvik, *Directions in Corpus Linguistics*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Tognini-Bonelli, E. (2001). *Corpus Linguistics at Work*. Amsterdam: John Benjamins.
- Weisser, M. (2016). *Practical corpus linguistics: An introduction to corpus-based language analysis (Vol. 43)*. New Jersey: John Wiley & Sons.

Analisis Pembelajaran Daring pada Guru IPA SMP dan MTs Se- Kecamatan Aimas di Masa Pandemi Covid-19

Abdul Rachman Tiro*, Chamim Ihwanur Robi'

Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sorong, Jl. K.H Ahmad Dahlan No. 1 kecamatan Aimas Kabupaten Sorong-Papua Barat, Indonesia

*e-mail: daengtiro@unimudasorong.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 pada guru IPA SMP dan MTs Kecamatan Aimas Kabupaten Sorong. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan penelitian survey. Subjek atau objek penelitian ini adalah Guru IPA SMP dan MTs Kecamatan Aimas Kabupaten Sorong sebanyak 10 Guru IPA dan 5 sekolah. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data terdiri atas tiga tahap, yaitu proses pengumpulan data, interpretasi dan pelaporan serentak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan metode pembelajaran konvensional yang dilakukan secara diskusi, tanya jawab dan tatap muka secara langsung antara guru dan peserta didik menjadi pembelajaran dengan metode daring akibat pandemi wabah Covid -19 awalnya menimbulkan masalah baru diantaranya, situasi pembelajaran kurang kondusif, kesulitan guru dalam mentransfer materi pelajaran kepada peserta didik. Selanjutnya kesulitan peserta didik dalam memahami materi pelajaran khususnya materi IPA, keterbatasan sebagian peserta didik dan/atau orang tua peserta didik dalam membeli data internetan dan jaringan internet yang kurang bagus mengharuskan aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah aplikasi *WhatsApp* dan *Massenger*. Untuk menghadapi kendala tersebut, guru mata pelajaran IPA SMP dan MTs Kecamatan Aimas Kabupaten Sorong berusaha untuk memberikan materi secara bertahap dengan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang ada sehingga proses pembelajaran daring dapat terlaksana dengan baik, hal ini dibuktikan dari hasil penskoran angket dengan nilai total rata-rata keseluruhan 71,24% (tinggi), dengan rincian: (1) standar konten pembelajaran daring 85,5% (sangat tinggi); (2) standar desain pembelajaran daring 80,2% (tinggi); (3) standar asesmen pembelajaran daring 60,2% (cukup) dan (4) standar teknologi pembelajaran daring 58,4% (cukup). Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran daring di SMP dan MTs Kecamatan Aimas Kabupaten Sorong sudah diterapkan dengan baik.

Kata kunci: Pembelajaran daring, Guru IPA, Covid-19

PENDAHULUAN

Dunia saat ini sedang menghadapi wabah virus yang berasal dari kota Wuhan di Cina, lebih dari 200 negara telah mengalami wabah *Corona Virus Disease (Covid-19)* sehingga pemerintah harus mengantisipasi penularan virus tersebut dengan mengeluarkan berbagai kebijakan diantaranya yaitu: dengan isolasi dan *social and physical distancing* untuk pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Keadaan seperti ini mengharuskan masyarakat untuk tetap *stay at home*, bekerja, beribadah dan belajar di rumah. Dalam kondisi dimana saat ini dunia sedang menghadapi pandemi covid-19 maka lembaga

pendidikan mengambil kebijakan pembelajaran di sekolah harus melalui *online* untuk mencegah penyebaran virus Corona. Mulai dari Sekolah tingkat Dasar, Menengah sampai Perguruan Tinggi harus menerapkan pembelajaran secara daring/*online*. Hal ini mengubah gaya belajar berdampak pada dunia pendidikan.

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha manusia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, yang didapat dari lembaga formal maupun non formal yang di dalam nya berlangsung suatu proses pembelajaran (Trianto, 2010). Proses pembelajaran selama masa pandemi covid-19 mengalami perubahan yaitu dari pertemuan tatap muka menjadi pembelajaran secara *online*/daring, hal ini wajib dilaksanakan untuk seluruh sekolah di Indonesia dari sabang sampai merauke. Proses pembelajaran di Papua Barat setelah pandemi *covid-19* di non aktifkan mulai dari tanggal 18 maret 2020 hingga saat ini sampai memasuki pembelajaran tahun ajaran baru sehingga proses pembelajaran daring di seluruh sekolah-sekolah di seluruh Indonesia terutama di provinsi papua barat khususnya di kabupaten sorong, dengan perubahan model pembelajaran dari konvensional (ceramah, Tanya jawab dan diskusi) melalui tatap muka menjadi pembelajaran online mengakibatkan banyak guru di kecamatan Aimas kabupaten Sorong kebingungan untuk beradaptasi dengan perubahan ini khususnya pada guru-guru IPA SMP dan MTs, karena sejatinya IPA atau Sains adalah upaya sistematis untuk menciptakan, membangun, dan mengorganisasi pengetahuan untuk memahami alam semesta (Kemendikbud 2017), sedangkan menurut AR Tiro: *concepts of natural science and natural phenomena in daily life scientific activities that formulate problems, formulate hypotheses, set research variables, establish work procedures, collect data, process and analyze data, make conclusions and communicate research results* (Abdul Rachman Tiro, 2020), sehingga guru-guru IPA di Kabupaten sorong pada observasi awal beranggapan bahwa pembelajaran daring akan sulit dilakukan untuk mata pelajaran IPA terutama untuk materi yang mengharuskan kegiatan praktikum pada proses pembelajarannya.

Proses pembelajaran daring yang berkualitas harus menerapkan 4 standar yaitu: (a) standar desain pembelajaran daring, (b) standar konten, (c) standar assesmen dan (d) standar teknologi. (Hari Wibawanto, 2017). Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat bahwa seorang guru bukan saja menguasai desain pembelajaran untuk menyampaikan materi ajar namun juga menguasai konten, assesmen dan teknologi sehingga seorang guru yang professional harus bisa menggunakan sistem pembelajaran daring dari segi teknologi. Hambatan yang di alami guru IPA maupun siswa SMP dan MTS yang berada di kecamatan Aimas Kabupaten Sorong yaitu tidak semua siswa bisa menghadiri pembelajaran yang akan guru berikan pada siswa di karenakan tidak semua siswa memiliki *Hand Phone* (HP), ada yang memiliki HP tapi tidak memiliki paket data dan Jaringan yang kurang stabil serta kurang mahirnya guru dalam menggunakan aplikasi pembelajaran daring seperti *zoom meeting*, *google classroom*, *gogle meet*, Edmodo guru IPA SMP masih menggunakan apliasi Chat yang menyediakan pembuatan grup, mengirim berkas, gambar dan melakukan video call seperti *WhatsApp* dan *Messenger*. Kondisi ini menjadi perhatian bagi peneliti untuk mengkaji bagaimana proses pembelajaran ini berlangsung pada SMP dan MTS khususnya pada Guru IPA.

Penelitian mengenai pembelajaran daring sudah pernah dilakukan di berbagai daerah di Indonesia. Berdasarkan pencarian di google scholar terdapat, (1) Didin Jamaluddin, dkk (2020) Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : Hambatan, Solusi dan Proyeksi; (2) Rika Susila Putri (2019) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid di SMA Negeri 2 Banda Aceh; Napsawati (2020) Analisis Situasi Pembelajaran IPA Fisika dengan Metode

Daring di Tengah Wabah Covid-19. Berdasarkan data tersebut analisis pembelajaran daring menggunakan 4 standar itu: (a) standar desain pembelajaran daring, (b) standar konten, (c) standar assesmen dan (d) standar teknologi belum pernah dilakukan.

Berdasarkan penjelasan di atas sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian, dengan judul Analisis Pembelajaran Daring pada Guru IPA SMP dan MTs Se-Kecamatan Aimas di Masa Pandemi Covid-19. Merupakan suatu penelitian untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran daring di kecamatan aimas demi tetap berlangsungnya pembelajaran IPA di sekolah. Yang mana pada saat tidak bisa diberlakukan pembelajaran secara langsung dikarenakan situasi pandemi *covid19* yang sedang melanda saat ini. sehingga guru dan peserta didik mau tidak mau harus melakukan pembelajaran secara daring/online.”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian survey dengan pendekatan metode deskriptif kualitatif berupa penelitian dengan metode atau pendekatan studi kasus (Sugiyono, 2017). Penelitian survey adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian-kejadian relative, distribusi, dan hubungan-hubungan antar variabel sosiologis maupun psikologis (Sugiyono, 2014).

Waktu yang digunakan dalam penelitian ini adalah 3 (tiga) bulan dari bulan 07 September sampai 20 November 2020, Subjek pada penelitian adalah guru IPA SMP dan MTs se-Kecamatan Aimas Kabupaten Sorong yang terdiri dari 5 Sekolah yaitu SMP Negeri 11 Kabupaten Sorong, SMP YPPK Seminari Petrus Van Diepen Kabupaten Sorong, MTs Muhammadiyah 2 Aimas kabupaten Sorong, MTs Al Ma'arif Kabupaten Sorong, dan SMPTK Diaspora kabupaten sorong. Anggota subjek pada masing-masing sekolah tertera pada tabel berikut:

Tabel 1. Anggota subjek pada masing-masing SMP dan MTs se-Kecamatan Aimas

No	Nama Sekolah	Alamat	Jumlah Guru IPA	Aplikasi
1	SMP Negri 11 Kabupaten Sorong	Jl. Sagu Mariat Pantai, mariat pantai, kec, aimas, Kab sorong	2	WA Grup
2	SMP YPPK Seminari Petrus Van Diepen Kab. Sorong	Jl.Melati Perum Misi Kelurahan Mariat pantai, Kecamatan Aimas kabupaten sorong	2	WA Grup
3	MTs Muhammadiyah 2 Aimas kabupaten Sorong	Jl.K.H Ahmad Dahlan No. 1 kelurahan malasom Distrik Aimas, Kab. Sorong.	2	Googel Classroom, WA Grup.

4	MTs AL Ma'arif kab. Sorong	Jl. wortel, malawele Kec, Aimas Kab. Sorong	2	Googel Classroom, Messenger.
5	SMPTK Diaspora kabupaten sorong	Jl.Diaspora. kelurahan Mariat pantai ,kec Aimas, Kab.Sorong.	2	WA Grup.
Jumlah			10	

Data penelitian berkaitan dengan Pembelajaran Daring Guru IPA pada Guru IPA SMP dan MTs se-Kecamatan Aimas Kabupaten Sorong di Masa Pandemi *Covid-19* Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data diperoleh. Sumber data merupakan sesuatu yang sangat penting, karena dapat membantu lahirnya kualitas penelitian. Sumber data terdiri dari sumber data primer dan sekunder (Arikunto, 2013): (1) Data Primer, data primer atau data pertama adalah data yang diperoleh secara langsung dari subyek penelitian dengan menggunakan alat pengukur atau alat pengambilan data yang akan dicari. Adapun yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah segenap unsur yang terlibat dalam pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. Kaitannya dengan penelitian kualitatif, konsep sampel berkaitan dengan pemilihan informasi harus mempertimbangkan siapa yang dianggap paling mengetahui masalah yang dikaji, informasi dalam penelitian ini adalah hasil wawancara dan angket dari guru IPA; (2) Data Sekunder, data sekunder atau data tangan kedua adalah data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subyek penelitiannya. Adapun teknik pengambilan data yang peneliti yang digunakan adalah dengan dokumentasi, data dikumpulkan melalui keterangan tertulis.

Teknik Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah (1) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Sugiyono, 2016); (2) Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variasi yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya ; dan (3) Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2013).

Uji Keabsahan Data, untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu (Moleong, 2011). Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility* (Validitas Internar), *transferability* (validitas eksternal), *depentability* (reliabilitas), dan *confirmability* (obyektifitas) (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini dilakukan oleh 2 dosen ahli untuk mengecek instrumen tersebut valid dan reliabel atau tidak

Teknik Analisis Data, Analisis data merupakan proses berkelanjutan yang membutuhkan refleksi terus menerus terhadap data, mengajukan pertanyaan-pertanyaan analitis, dan menulis catatan singkat sepanjang penelitian. Analisis data kualitatif bisa saja melibatkan proses pengumpulan data, interprestasi, dan pelaporan serentak (John

W. Creswell, 2010). Untuk mengetahui proses pembelajaran daring guru IPA se-Kecamatan Aimas Kabupaten Sorong maka peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan teknik pengumpulan data data yang telah diambil menggunakan teknik kuesioner (angket), wawancara dan dokumentasi.

Tabel 2. Komponen Penilaian Pembelajaran Daring

No	Penilaian Pembelajaran Daring
1.	Standar Konten
a.	Tujuan pembelajaran dapat diukur
b.	Silabus dan rencana pembelajaran
c.	Tujuan pembelajaran sesuai kebutuhan konten
d.	Persyaratan pembelajaran
e.	Isu tentang hak cipta dan hak atas kekayaan intelektual
f.	Kebijakan mengenai proteksi data
g.	Asesmen pembelajaran disertai jawaban dan penjelasan
h.	Konten pembelajaran akurat, mutakhir dan tidak biasa
i.	Literasi informasi umum dan keterampilan komunikasi
j.	Sumber belajar tersedia
2.	Standar Desain Pembelajaran
a.	Rancangan pembelajaran
b.	Unit pembelajaran menyertakan penjelasan tujuan pembelajaran
c.	Pembelajaran untuk beragam gaya belajar
d.	Penugasan tertulis
e.	Pembelajaran dirancang untuk mengajarkan konsep dan keterampilan
f.	Pembelajaran aktif
g.	Pembelajaran menyediakan alur belajar alternatif
h.	Pembelajaran berfikir tingkat tinggi
i.	Desain Pembelajaran yang interaktif
3.	Standar Asesmen
a.	Strategi asesmen konsisten dengan tujuan pembelajaran
b.	Struktur paket pembelajaran mencakup metode dan prosedur pembelajaran
c.	Asesmen formatif mengikuti tahapan pembelajaran
d.	Strategi asesmen dalam kemajuan belajar
e.	Strategi asesmen yang fleksibel
f.	Skema dan model pemeringkatan
4.	Standar Teknologi

- a. Paket pembelajaran sesuai interoperabilitas teknis
- b. Paket pembelajaran mematuhi standar aksesibilitas W3C AA
- c. Kebutuhan perangkat keras, peramban dan perangkat lunak
- d. Navigasi pembelajaran mudah dilakukan
- e. Penyediaan Paket Pembelajaran memberi bantuan teknis dan pengelolaan pembelajaran

Proses reduksi data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara merangkum hasil angket yang bersifat acak ke dalam bentuk yang mudah dipahami. Langkah-langkah dalam analisis hasil angket yaitu :

- a. Memeriksa dan menghitung skor dari setiap jawaban yang dipilih oleh guru IPA pada angket yang telah diberikan.
- b. Merekapitulasi skor yang diperoleh tiap guru IPA
- c. Menghitung total skor per item pertanyaan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase jawaban.

F = frekuensi jawaban.

N = jumlah skor total

Presentase yang didapat pada masing-masing item pernyataan/pertanyaan, maka di tafsirkan menggunakan kriteria berikut:

Tabel 3. kriteria penafsiran persentase jawaban angket

Presentase (%)	Penafsiran
81 – 100	Sangat Tinggi
61 – 80	Tinggi
41 – 60	Cukup
21 – 40	Rendah
0 – 20	Sangat Rendah

Sumber: (Sugiyono, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

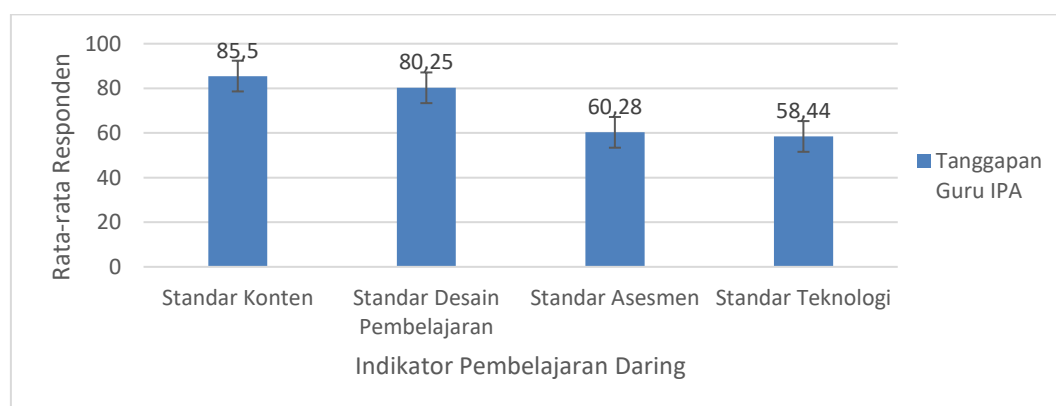
Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa Angket dan wawancara pada pembelajaran daring pada guru IPA se-kecamatan Aimas. Sebelum Angket dan wawancara diberikan kepada guru IPA di sekolah, terlebih dahulu dikonsultasikan dengan dua *professional Judgment* Dosen IPA Unimuda Sorong dengan cara di nilai tiap-tiap pernyataan sebanyak 40 soal yang diperiksa oleh Dosen validitas angket yaitu bapak Endra Putra Raharja, M.Pd. dan Ibu Mustika Irianti, M.Pd. Menyatakan bahwa instrument layak digunakan, lembar Angket yang dinilai terdiri dari 40 soal pernyataan dinyatakan valid dan reliabel. Skor angket diperoleh dari hasil Komponen Penilaian Pembelajaran Daring yang telah dijawab oleh guru IPA berdasarkan 4 Komponen Penilaian pembelajaran daring yaitu:(1) Standar Konten,(2)Standar desain Pembelajaran, (3) Standar Asesmen, dan (4) Standar teknologi.

Tabel 4. HasilPenskoran Pembelajaran Daring

No	Penilaian Pembelajaran Daring	%	Kriteria Interpretasi
1.	Standar Konten		
a.	Tujuan pembelajaran dapat diukur	90	Sangat Tinggi
b.	Silabus dan rencana pembelajaran	77,5	Sangat Tinggi
c.	Tujuan pembelajaran sesuai kebutuhan konten	95	Sangat Tinggi
d.	Persyaratan pembelajaran	80	Tinggi
e.	Isu tentang hak cipta dan hak atas kekayaan intelektual	85	Sangat Tinggi
f.	Kebijakan mengenai proteksi data	87,5	Sangat Tinggi
g.	Asesmen pembelajaran disertai jawaban dan penjelasan	82,5	Sangat Tinggi
h.	Konten pembelajaran akurat, mutakhir dan tidak biasa	87,5	Sangat Tinggi
i.	Literasi informasi umum dan keterampilan komunikasi	85	Sangat Tinggi
j.	Sumber belajar tersedia	90	Sangat Tinggi
	Rata-rata	85,50	Sangat Tinggi
2.	Standar Desain Pembelajaran		
a.	Rancangan pembelajaran	85	Sangat Tinggi
b.	Paket Pembelajaran disusun dalam unit Pembelajaran	90	Sangat Tinggi
c.	Unit pembelajaran menyertakan penjelasan tujuan	85	Sangat Tinggi
d.	Pembelajaran untuk beragam gaya belajar	77,5	Tinggi
e.	Penugasan tertulis	87,5	Sangat Tinggi
f.	Pembelajaran dirancang untuk mengajarkan	85	Sangat Tinggi
g.	Pembelajaran aktif	72,5	Tinggi
h.	Pembelajaran menyediakan alur belajar alternatif	72,5	Tinggi
i.	Pembelajaran berfikir tingkat tinggi	70	Tinggi
j.	Desain Pembelajaran yang interaktif	77,5	Tinggi
	Rata-rata	80,25	Tinggi
3.	Standar Asesmen		
a.	Strategi asesmen konsisten dengan tujuan	60	Cukup
b.	Struktur paket pembelajaran mencakup metode dan prosedur pembelajaran	57,5	Cukup
c.	Asesmen formatif mengikuti tahapan pembelajaran	57,5	Cukup
d.	Strategi asesmen dalam kemajuan belajar	65	Tinggi

e.	Strategi asesmen yang fleksibel	60	Cukup
f.	Skema dan model pemeringkatan	65	Cukup
g.	Rancangan kriteria penilaian terdapat di silabus	62,5	Cukup
h.	Kesesuaian teknik penilaian pada silabus	52,5	Cukup
i.	Kesesuaian instrument dan pedoman penialain	62,5	Cukup
	Rata-rata	60,28	Cukup
4.	Standar Teknologi		
a.	Paket pembelajaran sesuai interoperabilitas teknis	57,5	Cukup
b.	Paket pembelajaran mematuhi standar aksesabilitas W3C AA	62,5	Tinggi
c.	Kebutuhan perangkat keras, peramban dan perangkat lunak	60	Cukup
d.	Navigasi pembelajaran mudah dilakukan	57,5	Cukup
e.	Penyediaan Paket Pembelajaran memberi bantuan teknis dan pengelolaan pembelajaran	52,5	Cukup
f.	Akses Internet sebagai sumber belajar	57,5	Cukup
g.	Aplikasi yang digunakan menyesuaikan dengan akseabilitas pengguna	57,5	Cukup
h.	Penggunaan aplikasi social media dalam pelaksanaan pembelajaran daring	62,5	Tinggi
	Rata-rata	58,44	Cukup
	Total Rata-rata	71,24	Tinggi

Hasil pengskoran angket pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru IPA se-kecamatan Aimas Kabupaten Sorong secara menyeluruh dapat disajikan sebagai berikut:



Gambar 1. Tanggapan guru IPA pada indikator pembelajaran daring

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa proses pembelajaran daring yang dilakukan guru IPA di masa pandemi covid-19 se-kecamatan Aimas Kabupaten Sorong mencapai kategori tinggi dengan total rata-rata 71,24%, hal ini menunjukkan bahwa pada umumnya guru IPA tidak mengalami kesulitan dalam mengajar secara daring. Untuk lebih rincinya perhatikan hasil pada tabel 4.

Hasil yang diperoleh dari tabel 4 yaitu: standar konten pembelajaran daring memiliki rata-rata skor sebesar 85,50% (sangat tinggi) dengan rincian: (1) Tujuan pembelajaran dapat diukur 90% (sangat tinggi), hal ini menunjukkan guru IPA tidak mengalami kesulitan dalam menentukan tujuan pembelajaran selama pembelajaran daring karena disesuaikan dengan pembelajaran luring; (2) Silabus dan rencana pembelajaran 77,5% (sangat tinggi), hal ini menunjukkan guru IPA tidak mengalami kesulitan dalam menyusun silabus dan rencana pembelajaran secara daring; (3) Tujuan pembelajaran sesuai kebutuhan konten 95% (sangat tinggi), hal ini menunjukkan guru IPA mampu membuat tujuan pembelajaran sesuai kebutuhan konten; (4) Persyaratan pembelajaran 80% (tinggi), hal ini menunjukkan guru IPA mampu mengatur alokasi waktu, cara komunikasi, aktivitas pembelajaran dan melakukan asesmen selama proses pembelajaran daring; (5) Isu tentang hak cipta dan hak atas kekayaan intelektual 85% (sangat tinggi), hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran daring ada guru IPA tidak melanggar hak cipta atas kekayaan intelektual sesuai dengan hasil wawancara bahwa ada guru IPA yang mengirimkan link pembelajaran dari youtube langsung ke WA Grup dan *Messenger* tanpa mengedit atau mengubah nama dari pembuat video tersebut; (6) Kebijakan mengenai proteksi data 87,5% (sangat tinggi), hal ini menunjukkan guru IPA telah memahami cara untuk menyimpan data dan melindungi data selama proses pembelajaran daring dengan menggunakan *google classroom* sehingga datanya tersimpan dengan rapi dan aman di *goole drive* sesuai dengan hasil wawancara bahwa 6 dari 10 guru IPA menggunakan aplikasi *google classroom* selama proses pembelajaran daring; (7) Asesmen pembelajaran disertai jawaban dan penjelasan 82,5% (sangat tinggi), hal ini menunjukkan bahwa guru IPA tidak mengalami kesulitan dalam membuat soal dan jawabannya selama pembelajaran daring; (8) Konten pembelajaran akurat, mutakhir dan tidak biasa 87,5% (sangat tinggi), hal ini menunjukkan bahwa guru IPA mampu membuat konten pembelajaran daring; (9) Literasi informasi umum dan keterampilan komunikasi 85% (sangat tinggi), hal ini menunjukkan guru IPA menguasai literasi informasi dan keterampilan berkomunikasi sehingga dapat dengan mudah mencari aplikasi dan melaksanakan proses pembelajaran daring dengan baik; (10) Sumber belajar tersedia 90% (sangat tinggi), hal ini menunjukkan bahwa guru IPA dapat memilih dan menggunakan sumber belajar dengan baik selama proses pembelajaran daring.

Standar Desain Pembelajaran daring memiliki rata-rata skor sebesar 80,25% (tinggi) dengan rincian: (1) Rancangan pembelajaran 85% (sangat tinggi), hal ini menunjukkan guru dapat membuat RPP pembelajaran daring sesuai aturan kemendikbud ; (2) Paket Pembelajaran disusun dalam unit Pembelajaran 90% (sangat baik), hal ini menunjukkan guru IPA menyusun pembelajaran materi pembelajaran ; (3) Unit pembelajaran menyertakan penjelasan tujuan 85% (sangat tinggi) hal ini menunjukkan guru IPA mampu menjelaskan tujuan, aktifitas pembelajaran dengan sumber belajarnya; (4) pembelajaran untuk beragam gaya belajar 77,5% (tinggi) hal ini menunjukkan guru IPA dapat menyampaikan materi dengan berbagai metode belajar; (5) penugasan tertulis 87,5% (sangat tinggi) hal ini menunjukkan guru IPA dapat memberikan informasi yang tersedia untuk siswa ; (6) pembelajaran dirancang untuk mengajarkan konsep 85% (sangat tinggi), hal ini menunjukkan guru IPA mengajarkan pembelajaran agar mudah di pahami siswa (7) pembelajaran aktif 72,5% (tinggi), hal ini menunjukkan guru IPA melakukan tindakan agar siswa aktif dalam pembelajaran

(8) pembelajaran menyediakan alur belajar alternatif 72,5% (tinggi), hal ini menunjukkan guru IPA menyampaikan materi secara bertahap agar pemahaman siswa sesuai kebutuhannya (9) pembelajaran berfikir tingkat tinggi 70%(tinggi), hal ini menunjukkan guru IPA memberi kesempatan untuk berfikir menyelesaikan masalah mengembangkannya dalam bentuk pendapat. (10) desain pembelajaran yang interaktif 77,5% (tinggi), hal ini menunjukkan guru IPA memposisikan sebagai fasilitator agar siswa semakin ada kemajuan.

Standar Asesmen Pembelajaran daring memiliki rata-rata skor sebesar 60,28% (cukup) dengan rincian: (1) Strategi asesmen konsisten dengan tujuan 60% (cukup), hal ini menunjukkan guru IPA dapat melakukan kinerja pencapaian pembelajaran secara jelas dengan tetap; (2) Struktur paket pembelajaran mencakup metode dan prosedur pembelajaran 57,5% (cukup), hal ini menunjukkan guru IPA dapat mengakses penguasaan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran; (3) Asesmen formatif mengikuti tahapan pembelajaran 57,5% (cukup) hal ini menunjukkan guru IPA melakukan penilaian untuk melihat pencapaian yang ditempuh dalam pembelajaran; (4) strategi asesmen dalam kemajuan belajar 65%(tinggi) hal ini menunjukkan guru IPA melakukan metode untuk mencapai kompetensi yang ingin di capai; (5) Strategi asesmen yang fleksibel 60%(60) hal ini menunjukkan guru IPA mengases pembelajar berbagi cara yang dapat di tempuh ; (6)Skema dan model peringkataan 65%(cukup), hal ini menunjukkan guru IPA memberikan pembelajaran dalam melihat pembelajar ; (7)Rancangan kriteria penilaian pada silabus 62,5(cukup), hal ini menunjukkan guru IPA memperhatikan penilaian dari awal (8) Kesesuaian teknik penilaian pada silabus 52,5%(cukup), hal ini menunjukkan guru IPA memperhatikan indikator KD (9)Kesesuaian intrumen dan pedoman penilaian 62,5% (cukup), hal ini menunjukkan guru IPA melaksanakan berdasarkan dasar teknik penilaiannya.

Standar Teknologi Pembelajaran daring memiliki rata-rata skor sebesar 58,44% (cukup) dengan rincian: (1) Paket pembelajaran sesuai interoperabilitas teknis 57,5% (cukup), hal ini menunjukkan guru dapat membuat sistem manajemen pembelajaran untuk berbagi informasi dan metode dalam menggunakan perangkat keras dan lunak; (2) Paket pembelajaran mematuhi standar aksesabilitas W3C AA 62,5% (tinggi), hal ini menunjukkan guru IPA menerapkan standar AA berdasarkan aturan web; (3) kebutuhan perangkat keras, peramban dan perangkat lunak 60% (cukup) hal ini menunjukkan guru IPA membutuhkan alat, sumber informasi dan aplikasi; (4) navigasi pembelajaran mudah dilakukan 57,5% (cukup) hal ini menunjukkan guru IPA menggunakan aplikasi yang sistematis dan mudah ; (5) Penyedia paket pembelajaran memberi bantuan teknis dan pengolahan pembelajaran 60%(60) hal ini menunjukkan guru IPA mendapatkan bantuan dan petunjuk teknis dari kemendikbud; (6) Akses internet sebagai sumber belajar 57,5% (cukup), hal ini menunjukkan guru IPA cukup dalam menggunakan sumber belajar dari internet (7) Aplikasi yang digunakan menyesuaikan dengan aksesabilitas pengguna 57,5%(cukup), hal ini menunjukkan guru IPA menyesuaikan tempatnya demi tetap berlangsungnya pembelajaran secara daring (8) Penggunaan aplikasi sosial media dalam pelaksanaan pembelajaran daring 62,5%(tinggi), hal ini menunjukkan guru IPA dalam penggunaan aplikasi sosial media seperti whatsapp dan messenger.

SIMPULAN / CONCLUSION

Berdasarkan dari data guru SMP dan MTs Kecamatan Aimas Kabupaten Sorong diatas menunjukkan bahwa perubahan metode pembelajaran konvensional yang dilakukan secara diskusi, tanya jawab dan tatap muka secara langsung antara guru dan peserta didik menjadi pembelajaran dengan metode daring akibat pandemi wabah Covid-

19 awalnya menimbulkan masalah baru dalam proses pembelajaran diantaranya, situasi pembelajaran yang kurang kondusif, kesulitan guru dalam mentransfer materi pelajaran kepada peserta didik. Menghadapi kendala tersebut, guru mata pelajaran IPA di SMP dan MTs Kecamatan Aimas Kabupaten Sorong berusaha untuk memberikan materi secara bertahap dengan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang ada, akhirnya proses pembelajaran daring dapat terlaksana dengan baik di SMP dan MTs yang berada di Kecamatan Aimas Kabupaten Sorong.

Berdasarkan hasil penskoran angket dengan nilai total rata-rata keseluruhan 71,24% (tinggi), dengan rincian: (1) standar konten pembelajaran daring 85,5% (sangat tinggi); (2) standar desain pembelajaran daring 80,2% (tinggi); (3) standar asesmen pembelajaran daring 60,2% (cukup) dan (4) standar teknologi pembelajaran daring 58,4% (cukup). Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran daring di SMP dan MTs Kecamatan Aimas Kabupaten Sorong sudah diterapkan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto. (2013). *Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Creswell, John W. (2010). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hari W., (2017). Instrumen Evaluasi Kualitas Pembelajaran Daring Dalam SPADA Indonesia. *Semiloka Pembelajaran Daring di Perguruan Tinggi: Universitas Negeri Semarang*.
- Jamaluddin, D. (2020). Ratnasih T., Gunawan H., & Paujiah E, Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru, *Jurnal Pendidikan*, 3–8.
- Kemendikbud, 2018, peraturan kemendikbud RI No 35 tahun 2018, Tentang perubahan atas peraturan kemendikbud No 58 tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 SMP/MTs.
- Napsawati. (2020). Analisis Situasi Pembelajaran IPA Fisika dengan Metode Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Jurnal Pendidikan*. 5-6.
- S. Putri, Rika. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Sitem Koloid di SMA Negeri 2 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan*. 5-9.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tiro, A. R., & Nidiasari, Y. (2020). Analysis of comprehension scientific literacy concept of science education students at UNIMUDA Sorong. *PROCEEDING UMSURABAYA*.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progesif*. Jakarta: kencana.

Virtual Choir: Bentuk Penyajian Paduan Suara di Masa Pandemi Covid-19

Afrizal Yudha Setiawan, Dwiyana Habsary, Indra Bulan

Pendidikan Tari, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

* e-mail: afrizal.yudha@fkip.unila.ac.id

Abstrak: Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang cukup besar di berbagai bidang, salah satunya adalah seni paduan suara. “Tetap menjaga jarak” merupakan anjuran pemerintah Republik Indonesia yang menyebabkan kegiatan paduan suara tidak dapat dilakukan secara bersama-sama dan tatap muka sebagaimana mestinya. Berdasarkan kondisi tersebut maka munculah alternatif lain dalam melakukan kegiatan seni paduan suara, yaitu dalam bentuk paduan suara virtual (*virtual choir*), dimana para penyanyi tidak berada dalam satu ruang yang sama, melainkan bernyanyi di rumah masing-masing. Namun demikian, dengan kondisi tersebut para kelompok paduan suara tetap dapat menyajikan sajian pertunjukan paduan suara yang menakjubkan. Bahkan, konser paduan suara *virtual* kini menjadi *trend*, dan berhasil mempertahankan eksistensi seni paduan suara di tengah masa pandemi Covid-19. Kondisi tersebut dapat dimaknai sebagai perubahan bentuk paduan suara, yang semula syarat akan interaksi langsung antar anggota paduan suara, kini dilakukan secara *virtual* tanpa beratap muka. Artikel ini akan membahas tentang bentuk baru dalam sajian seni paduan suara di masa pandemi Covid-19. Ruang lingkup kajian meliputi proses latihan, teknik *blending* dalam paduan suara *virtual*, dan bentuk penyajian paduan suara *virtual* kepada *audience*.

Kata kunci: paduan suara, bentuk penyajian, Covid-19

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 masih menjadi isu permasalahan yang hangat diperbincangkan hampir di seluruh negara, tidak terkecuali Indonesia. Berdasarkan data statistik yang dikutip pada tanggal 7 Februari 2021 kasus terkonfirmasi positif Covid-19 di Indonesia telah mencapai angka 1,15 juta kasus (sumber: www.covid19.go.id). Jumlah tersebut terus mengalami penambahan, dan semakin menyebabkan perubahan tatanan dalam berbagai sektor kehidupan manusia. Berbagai macam sektor mengalami dampak yang signifikan karena pandemi Covid-19, seperti halnya sektor pendidikan dan ekonomi. Bahkan berbagai macam kebijakan yang telah diterapkan belum mampu memberikan pengaruh yang besar dalam menekan jumlah kasus Covid-19. Lebih dari itu, manusia diharapkan untuk dapat hidup berdampingan dengan virus ini, dengan tetap menjalankan aktivitas seperti biasa yang syarat akan protokol kesehatan secara ketat.

Salah satu kebijakan pemerintah RI dalam menekan angka penyebaran Covid-19, adalah dengan tetap menerapkan *social distancing*, yaitu dengan tetap menjaga jarak, menghindari kerumunan, membatasi mobilitas, dan menghindari aktivitas-aktivitas sosial yang membutuhkan interaksi langsung antar individu. Dengan adanya kebijakan tersebut, maka berbagai macam bentuk aktivitas sosial menjadi terbatas. Bekerja dari rumah dan sekolah dari rumah sudah menjadi aktivitas rutin manusia di masa pandemi ini. Hal tersebut merupakan bentuk penerapan kebijakan *social distancing* yang digalakkan oleh pemerintah RI dalam menekan angka penyebaran Covid-19.

Sektor lain yang juga terdampak oleh pandemi Covid-19 adalah bidang seni. Berbagai macam bentuk aktivitas seni berbasis seni pertunjukan, terpaksa harus dilakukan secara *virtual*, yaitu bentuk interaksi yang dilakukan melalui dunia maya, dengan bantuan internet. Seni pertunjukan *virtual* dilakukan untuk menghindari adanya kerumunan dan kontak langsung antar manusia. Namun demikian, hal tersebut justru memberikan bentuk sajian baru dalam dunia seni pertunjukan, seperti halnya pertunjukan tari *virtual*, paduan suara *virtual*, konser musik *virtual*, hingga tater *virtual*. Berbagai macam bentuk pertunjukan *virtual* tersebut tidak banyak dilaksanakan sebelum adanya pandemi Covid-19. Kehadiran *audience* dalam jarak jauh memberikan *trend* baru dalam dunia seni pertunjukan. *Audience* kini tidak lagi dihadirkan dalam ruang yang sama dengan *performer*, untuk melakukan dialog atau komunikasi terhadap karya yang disajikan dalam berbagai bentuk karya seni.

Paduan suara merupakan aktivitas seni suara yang bertujuan untuk menampilkan sebuah karya atau lagu dengan mengandalkan keindahan suara yang padu atau homogen. Paduan suara sebagai aktivitas berkesenian syarat akan nilai-nilai kerjasama antar individu dalam sebuah kelompok, yang bertujuan untuk menampilkan sebuah sajian yang *apik* kepada *audience*. Kelas paduan suara juga dapat diartikan sebagai ruang belajar musik yang multidimensi, dimana seorang individu dapat mengoptimalkan kemampuan bermusiknya, mengasah musikalitas, dan kepekaannya terhadap lingkungan sosial (Eren & Öztuğ, 2020: 1118). Dengan demikian dibutuhkan interaksi langsung antar anggota paduan suara guna mencapai tujuan tersebut. Interaksi antar individu dalam sebuah kelompok paduan suara secara dominan terjadi pada saat proses latihan. Namun demikian, Martinec (2020) dalam penelitiannya tentang *virtual choir* menyebutkan bahwa teknologi tidak dapat menggantikan peran interaksi manusia. Hal yang menarik dalam aktivitas paduan suara adalah bagaimana anggota paduan suara bernafas bersama, dan membangun pengalaman estetis di dalam ruang yang sama.

Interaksi antar individu dalam kelompok paduan suara juga bertujuan untuk membentuk homogenitas suara merupakan hal penting dan harus diperhatikan dalam menyajikan sebuah paduan suara. Perbedaan masing-masing individu dalam sebuah kelompok paduan suara harus dapat disatukan (*blending*) sehingga mampu menghasilkan suara yang harmonis. Secara teknis setiap individu dalam kelompok paduan suara harus memiliki beberapa kompetensi, diantaranya adalah kemampuan mendengarkan musik dengan baik, teknik pernafasan yang baik, pengetahuan akan teknik vokal, teori musik, dan analisis terhadap musik dengan baik. Selain itu anggota dalam paduan suara juga harus memiliki sikap kooperatif dan kedisiplinan yang kuat (Listya, 2007).

Kondisi pandemi Covid-19 menyebabkan kegiatan paduan suara tidak lagi dapat dilakukan secara tatap muka. Adanya pembatasan sosial yang harus dilaksanakan demi menekan angka penyebaran virus Covid-19, menyebabkan kelompok paduan suara tidak dapat melakukan interaksi untuk menyajikan sebuah pertunjukan paduan suara. Berdasarkan kondisi tersebut, maka muncullah sebuah bentuk penyajian baru dalam bidang paduan suara, yaitu paduan suara *virtual*. Namun demikian, prinsip homogenitas dalam paduan suara menjadi hal yang layak untuk dipertanyakan dalam paduan suara *virtual*. Bagaimana cara kelompok paduan suara membentuk homogenitas tersebut, dan melakukan *blending* suara sehingga menghasilkan suara yang padu, dan selaras.

Paduan suara *virtual* merupakan bentuk paduan suara yang disajikan secara daring, dimana para pemain atau personil dalam paduan suara tersebut tidak bertemu secara tatap muka. Hal ini dilakukan dengan menggabungkan video dari masing-

masing anggota paduan suara menjadi satu *frame* melalui proses editing yang sedemikian rupa. Paduan suara *virtual* juga merupakan bentuk kolaborasi yang menguntungkan antara kelas paduan suara dengan teknologi (Galván & Clauhs, 2020: 10). Penyajian paduan suara semacam ini kini menjadi *trend* baru dalam bidang seni pertunjukan. Banyak kelompok-kelompok paduan suara yang tetap berupaya mempertahankan eksistensinya melalui kegiatan paduan suara *virtual*. Paduan suara *virtual* membuktikan bahwa teknologi musik dapat digunakan untuk memberikan hiburan yang menarik dan menyatukan *audience* sebagai penikmat musik tersebut (Boshkoff, 2012)

Beberapa penelitian terkait dengan paduan suara *virtual* telah dilakukan dan dimuat dalam berbagai jurnal. O'Flynn (2015) dalam penelitiannya berjudul “*Strengthening choral community: The interaction of face-to-face and online activities amongst a college choir*” menyebutkan bahwa paduan suara tatap muka dan paduan suara *online* saling berhubungan dan memberikan pengaruh. Media sosial dan budaya *clip (clip culture)* menjadi hal yang identik dengan paduan suara *online*. Lebih lanjut, Cremata & Powell (2017) dalam penelitiannya tentang “*Online Music Collaboration Project*” menjelaskan bahwa project musik yang dilakukan secara *online* atau *virtual* berimplikasi pada penerapan konsep pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran secara *online* atau *virtual* memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk mengoptimalkan kemampuannya, dan pengajar lebih bersifat sebagai fasilitator. Selain itu, proses latihan paduan suara *virtual* dapat menjadi media bagi siswa untuk mengembangkan kreativitasnya pada masa isolasi yang tidak memungkinkan seseorang untuk dapat bertatap muka (French, 2017)

Secara umum artikel-artikel terkait lebih berfokus membahas dampak dari pelaksanaan kegiatan musik atau paduan suara secara yang dilakukan secara *online* atau *virtual*. Artikel ini lebih berfokus pada pelaksanaan salah satu kegiatan seni musik yaitu paduan suara yang dilakukan secara *virtual*. Dalam artikel ini akan dilakukan pembahasan lebih dalam mengenai bentuk penyajian paduan suara *virtual*, beserta proses latihan paduan suara, dan teknik yang dilakukan untuk mem-*blending* suara, sehingga menghasilkan suara yang homogen.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, sebagai upaya untuk menyelidiki suatu isu atau fenomena dan menganalisisnya dengan menggunakan pendekatan naratif (Creswell, 2014: 28). Data dikumpulkan melalui observasi, studi pustaka, dokumentasi, dan *focus group discussion*. Proses pengumpulan data dilakukan pada bulan September – Desember 2020, di Program Studi Pendidikan Musik, FKIP Universitas Lampung. Subjek dalam penelitian ini yaitu mahasiswa dalam mata kuliah Paduan Suara. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data interaktif model Miles & Huberman (Emzir, 2012: 134), dengan tahapan reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diuraikan secara deskriptif dengan mengacu pada fokus penelitian yaitu proses latihan dalam menyajikan paduan suara *virtual*, dan bentuk

penyajian paduan secara virtual, yang diperoleh melalui berbagai macam teknik pengumpulan data. Adapun hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut.

Proses latihan paduan suara *virtual* dilakukan dengan memanfaatkan 2 *platform video conference*, yaitu *Google Meeting* dan *Zoom Meeting*. Namun demikian, dari kedua *platform* tersebut, *Zoom Meeting* memiliki keunggulan jika dibandingkan dengan *Google Meeting*. Koordinasi latihan dengan menggunakan *Zoom Meeting* lebih mudah dilakukan daripada menggunakan *Google Meeting*. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kestabilan koneksi. Koneksi pada *Zoom Meeting* lebih stabil dibandingkan dengan menggunakan *Google Meeting*.

Koordinasi latihan paduan suara menggunakan *platform video conference* dilakukan untuk menyamakan persepsi dan suara dari masing-masing anggota paduan suara. Melalui *video conference* tersebut, para anggota paduan suara bertemu dalam satu ruang *virtual*, mendiskusikan tentang lagu yang akan dinyanyikan, dan membaca partitur lagu. Namun demikian, salah satu faktor penghambat dalam aktivitas ini adalah faktor *delay* suara yang muncul pada *platform video conference*, sehingga aktivitas membaca partitur lagu tidak dapat dilakukan secara bersama-sama, melainkan harus dilakukan satu per satu. Hal tersebut menjadi salah satu hambatan dalam proses latihan paduan suara.

Aktivitas kelompok paduan suara dalam melakukan latihan bersama melalui *video conference* dilakukan satu kali dalam seminggu. Lebih dari itu, para anggota paduan suara tersebut melakukan latihan mandiri dengan membaca partitur sesuai dengan wilayah suara masing-masing. Dalam hal ini, *controlling* dari seorang kondaktur (pemimpin dalam kelompok paduan suara) menjadi sangat penting, guna menghasilkan sebuah karya yang berkualitas baik. Hal yang dilakukan adalah dengan mengirimkan *video progress* latihan dari masing-masing anggota paduan suara kepada kondaktur paduan suara. Adapun kondaktur yang bertugas dalam kelompok paduan suara ini adalah dosen yang bersangkutan sebagai pengampu mata kuliah paduan suara.

Blending suara dalam kelompok paduan suara menjadi hal yang harus dilakukan guna mencapai homogenitas suara, sehingga suara yang dihasilkan adalah suara yang padu. Dalam artian lain sura dari masing-masing individu tidak lagi terdengar secara dominan. Terdapat 2 teknik yang digunakan dalam latihan *blending* suara ini. Yang pertama adalah dengan membagi peserta menjadi beberapa kelompok. Dalam satu kelompok paduan suara terdapat suara sopran, alto, tenor, dan bass. Dalam proses ini, masing-masing anggota diberikan kesempatan untuk dapat berlatih dalam menyatukan suara berdasarkan wilayah suara masing-masing. Kegiatan ini dilakukan secara virtual dengan memanfaatkan media *video*. Masing-masing anggota melakukan perekaman *video*, kemudian menggabungkan beberapa *video* menjadi satu. Adapun aktivitas tersebut dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



Gambar 1. Proses Latihan Memadukan Suara dalam Kelompok Kecil

Pada gambar tersebut proses latihan memadukan suara atau *blending* masih dilakukan dalam kelompok kecil. Tujuan dari aktivitas ini sebagai latihan untuk membentuk suara yang homogen sebelum masuk ke dalam kelompok besar. Namun demikian, untuk tetap menjaga kualitas yang diharapkan, dilakukan kegiatan evaluasi secara terus menerus, untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari masing-masing kelompok. Aktivitas ini dapat menumbuhkan sikap disiplin dan tanggungjawab dari masing-masing individu, dan kerjasama dalam kelompok tersebut.

Teknik memadukan suara yang kedua dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada para anggota paduan suara untuk berlatih sesuai dengan kelompok suara masing-masing. Hal tersebut biasa disebut sebagai latihan sektional. Dalam prosesnya, terdapat 1 orang berperan sebagai *leader* yang memandu jalannya proses latihan. Adapun kegiatan latihan tetap dilakukan secara daring dengan menggunakan platform *video conference*. Melalui aktivitas tersebut dilakukan latihan untuk menghasilkan frekuensi suara yang sama dari masing-masing kelompok suara. Aktivitas ini memberikan dampak yang positif, dan efektif dalam membentuk homogenitas suara. Proses latihan dilakukan melalui beberapa kali proses latihan, dan tetap dilakukan monitoring dengan mengevaluasi hasil dari latihan secara berkelompok tersebut. Aktivitas ini juga dapat menumbuhkan nilai-nilai positif dalam diri anggota paduan suara, seperti sikap tanggungjawab, kerja keras, disiplin, saling menghargai, dan kerjasama.

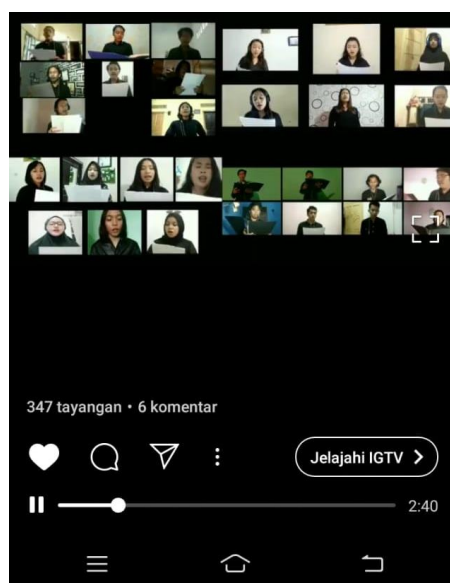
Setelah dilakukan berbagai macam aktivitas dalam proses latihan, maka langkah selanjutnya adalah mempersiapkan penyajian paduan suara secara virtual. Salah satu materi yang digunakan oleh kelompok paduan suara tersebut pada saat penelitian berlangsung adalah materi lagu dengan judul “Locus Iste” karya Anton Burckner, dengan partitur sebagai berikut



Gambar 2. Partitur Lagu Locus Iste Karya Anton Burckner

Lagu tersebut merupakan salah satu lagu yang cukup familiar dalam dunia pertunjukan paduan suara. Hal yang menarik dari lagu tersebut terletak pada dinamika lagu yang terkesan “megah” dan harmonisasi dari akor-akor yang digunakan pada lagu tersebut. Untuk mencapai interpretasi lagu yang diinginkan, tentunya dibutuhkan manajemen latihan yang dan kerja keras dari masing-masing anggota paduan suara. Proses latihan lagu tersebut dilakukan melalui latihan kelompok kecil dengan wilayah suara campuran (sopran, alto, tenor, bass), dan kelompok suara sejenis, sesuai dengan apa yang telah dipaparkan sebelumnya. Dengan proses latihan tersebut, lagu “Locus Iste” dapat dinyanyikan dengan baik dalam format paduan suara kelompok besar.

Proses penyajian yang dilakukan adalah, masing-masing anggota paduan suara membuat *video* menyanyikan lagu tersebut sesuai dengan partitur wilayah suara masing-masing. Kemudian menggabungkan video-video tersebut menjadi 1 frame, sehingga membentuk sebuah sajian paduan suara. Hal yang harus diperhatikan dalam hal ini adalah, tempo dan tanggana yang digunakan dalam lagu tersebut, dan harus disepakati oleh masing-masing anggota paduan suara. Adapun bentuk penyajian paduan suara virtual tersebut dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 3. Video Bentuk Penyajian Paduan Suara Virtual

Langkah terakhir dalam menyajikan paduan suara tersebut kepada *audience* adalah dengan melakukan publikasi melalui berbagai macam *platform* media sosial, seperti *youtube*, *instagram*, dan *whatsapp*. Melalui berbagai macam *platform* tersebut, *audience* dapat melakukan interaksi dengan bentuk pertunjukan yang dilakukan secara *virtual*. Selain itu, *audience* juga dapat memberikan respon secara langsung terhadap karya yang disajikan tersebut, melalui berbagai macam fitur dalam media sosial seperti fitur *like*, dan komentar. Hal tersebut justru memberikan bentuk baru dalam aktivitas menyaksikan sebuah pertunjukan. Jika menyaksikan pertunjukan secara langsung, *audience* belum tentu memiliki ruang untuk mengekspresikan tanggapannya terhadap karya yang telah disaksikan. Namun jika dilakukan secara *virtual* melalui sosial media, *audience* memiliki ruang untuk memberikan tanggapannya secara langsung.

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang dilakukan, dapat dimaknai bahwa proses latihan dalam kelompok paduan suara secara *virtual* memberikan dampak positif bagi setiap individu di dalamnya. Nilai-nilai karakter dapat terbangun dengan baik melalui berbagai macam aktivitas yang dilakukan, diantaranya yaitu nilai kerjasama melalui latihan kelompok suara campuran atau suara yang sejenis. Kerjasama yang dilakukan secara daring memberikan keunikan tersendiri bagi para peserta. Masing-masing peserta dituntut untuk memiliki rasa tanggung jawab yang besar, dalam bentuk kegiatan menyanyikan bagian lagu yang harus dinyanyikan, sebab proses perekaman *video* dilakukan secara mandiri oleh masing-masing peserta. Masing-masing peserta bertanggung jawab secara penuh terhadap *video* yang dihasilkan untuk dipadukan dengan *video* peserta yang lain.

Proses latihan paduan suara secara *virtual* juga memberikan ruang kebebasan bagi para peserta untuk dapat berlatih secara mandiri. Dalam hal ini, peran pendidik sebagai fasilitator akan semakin optimal. Peserta dapat menemukan cara masing-masing dalam melakukan kegiatan latihan. Masing-masing peserta tentunya memiliki cara belajar sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimilikinya. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran melalui aktivitas latihan paduan suara secara daring dapat meningkatkan kemandirian peserta.

Bentuk penyajian dalam pertunjukan musik adalah segala sesuatu yang disajikan atau ditampilkan dari awal sampai akhir untuk dapat dinikmati atau dilihat, yang di dalamnya mengandung unsur nilai-nilai keindahan yang disampaikan oleh pencipta kepada penikmat (Hamrin, Nahrawi, Khaerudidin, 2019). Dalam konteks tersebut bentuk penyajian paduan suara *virtual* dapat dimaknai sebagai sebuah pertunjukan musik paduan suara yang disajikan secara *virtual*, utuh dan dapat dinikmati oleh *audience*. Pertunjukan paduan suara yang dilakukan secara *virtual* tidak menghilangkan unsur-unsur keindahan dan pesan yang ingin disampaikan kepada *audience*. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, yakni adanya respon berupa apresiasi dari *audience* terhadap karya paduan suara yang dipublikasikan secara *virtual* melalui berbagai macam *platform* media sosial.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa bentuk penyajian paduan suara di masa pandemi Covid-19 dilakukan secara *virtual*, yaitu para anggota paduan suara melakukan proses latihan dan penyajian jarak jauh. Proses latihan paduan suara secara *virtual* dilakukan dengan memanfaatkan *video conference*, seperti *google meeting*, dan *zoom meeting*. Teknik *blending* suara yang dilakukan untuk

mencapai homogenitas dalam paduan suara dilakukan dengan melakukan latihan sektional (masing-masing suara) kemudian menggabungkan video dari masing-masing individu. Bentuk penyajian paduan suara dalam format utuh dilakukan dengan menggabungkan video dari masing-masing individu.

DAFTAR RUJUKAN

- Boshkoff, R. (2012). The Virtual Choir. *Kodaly Envoy*, 38(2), 17.
- Cremata, R., Powell, B. (2017). Online Music Collaboration Project: Digitally Mediated, Deterritorialized Music Education. *International Journal of Music Education* 35 (2): 302-315.
- Creswell, J.W. (2014). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Eren, Hakki Cengiz., Öztuğ, Emine Kıvanç. 2020. The Implementation of Virtual Choir Recordings during Distance Learning. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 15 (5): 1117-1127.
- French, M. K. (2017). Online Music Education : The Fuel Education Virtual Choir Project. *New Music Concept*, 4.
- Hamrin, Nahrawi, Khaerudidin. (2019). Bentuk Penyajian Musik Rawana Grup Tomarendeng Lawarang dalam Acara Pernikahan di Desa Lekopa'dis Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar. *Jurnal Pakarena*, 4 (2): 106-124.
- Listya, A.R. (2007). *A-Z Direksi Paduan Suara*. Jakarta: Yayasan Musik Gereja Indonesia.
- Martinec, J. (2020). The Virtual Choir: Examining the Benefits and Obstacles of Online Teaching in the Choral Setting. *Canadian Music Educator / Musicien Educateur Au Canada*.
- O'Flynn, J. (2015). Strengthening choral community: The interaction of face-to-face and online activities amongst a college choir. *International Journal of Community Music*, 8 (1): 73-92.

Peran Seni Pertunjukan di Sekolah sebagai Media Aktualisasi Diri Peserta Didik

Afrizal Yudha Setiawan*, Amelia Hani Saputri, Lora Gustia Ningsih,
Ricky Warman Putra

Pendidikan Tari, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

*e-mail: afrizal.yudha@fkip.unila.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran seni pertunjukan di sekolah sebagai media aktualisasi diri peserta didik. Aktualisasi diri merupakan tingkat kebutuhan tertinggi dari setiap individu. Melalui pencapaian aktualisasi diri maka setiap individu dapat menjadi pribadi yang diinginkan dengan penuh percaya diri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka. Penelitian dilakukan di SMAN 3 Bandar Lampung dengan melibatkan guru mata pelajaran seni tari dan peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data interaktif, dengan tahapan: 1) reduksi data; 2) penyajian data; dan 3) penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa aktualisasi diri peserta didik dapat tercapai melalui proses pembelajaran dan proses latihan yang dilakukan antar peserta didik dalam rangka mempersiapkan dan menyajikan sebuah pertunjukan. Adanya seni pertunjukan menjadi ruang bagi peserta didik untuk berkespresi. Interaksi dalam proses pembelajaran dan latihan menjadi media bagi peserta didik untuk memenuhi kebutuhan dirinya, seperti kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan cinta, keberadaan, dan pengharagaan. Aktualisasi diri tercapai dengan terwujudnya peserta didik yang memiliki kemandirian, dan kebebasan dalam berekspresi.

Kata kunci: seni pertunjukan, aktualisasi diri, peserta didik.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal penting bagi kehidupan setiap manusia. Kualitas pendidikan seseorang tentunya akan sangat berpengaruh terhadap proses pembentukan karakter dari masing-masing individu. Selain itu, pola pikir dari setiap individu juga sangat dipengaruhi dari lingkungan pendidikan yang ia peroleh. Lingkungan pendidikan yang baik akan membantu dalam proses pembentukan karakter yang positif bagi setiap individu, begitu pun sebaliknya.

Fungsi pendidikan di Indonesia telah diatur dalam UU. No. 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional. Dalam undang-undang tersebut disebutkan bahwa proses pendidikan bertujuan untuk memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar, dan secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Tim Redaksi Pustaka Yustisia, 2013). Berdasarkan pemaparan tersebut, pengembangan potensi peserta didik merupakan *point* penting dalam tujuan pendidikan yang idealnya tercapai secara optimal. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan pendidikan hendaknya selalu berorientasi pada pencapaian tujuan tersebut.

Kegiatan pendidikan pada dasarnya dapat dilakukan dimana saja, dan tidak hanya terbatas pada lingkungan sekolah. Pendidikan dapat dilaksanakan di luar sekolah,

misalnya seperti lingkungan keluarga dan masyarakat. Oleh sebab itu, berdasarkan penyelenggaraannya, kegiatan pendidikan dapat dibedakan menjadi 3 (tiga), yaitu: pendidikan informal, pendidikan formal, dan pendidikan non formal (Amirin, dkk., 2011: 13). Namun demikian, ketiga jenis kegiatan pendidikan tersebut, tetap berorientasi pada tujuan penyelenggaraan pendidikan sebagai media untuk mengembangkan potensi peserta didik atau pembelajar secara aktif.

Sekolah merupakan salah satu penyelenggaraan pendidikan formal. Keberadaan sekolah tentunya sebagai bentuk upaya untuk membantu pemerintah dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang diharapkan. Sekolah disebut sebagai pendidikan formal, sebab penyelenggaraan kegiatan pendidikannya dilakukan secara terorganisir, berbentuk, dan ditata secara teratur (Amirin, dkk., 2011: 14). Dengan demikian, sebagai bentuk pendidikan formal, maka sekolah memiliki serangkaian program pembelajaran yang telah diatur dengan baik, guna tercapainya tujuan pendidikan sebagai wadah untuk mengembangkan potensi peserta didik. Adapun berbagai bentuk kegiatan pendidikan di sekolah formal untuk pengembangan potensi peserta didik dilaksanakan dalam bentuk kegiatan pembelajaran, baik kegiatan intrakurikuler, ekstrakurikuler maupun kokurikuler.

Pengembangan potensi setiap peserta didik dalam kegiatan pendidikan dapat pula dimaknai sebagai suatu usaha untuk mencapai aktualisasi diri. Carl Rogers merupakan tokoh yang mendefinisikan aktualisasi diri sebagai konsep yang merujuk pada kecenderungan suatu individu untuk berkembang dari sesuatu yang sederhana menjadi kompleks, lalu berubah dari ketergantungan menuju kemandirian, dari sesuatu yang tetap dan kaku menuju proses perubahan dan kebebasan berekspresi (Cervone&Pervin, 2011: 217). Dengan demikian, peserta didik yang mampu mengaktualisasi diri adalah yang mampu bertindak secara independen, menjadi apa yang diinginkan dengan cara membuka diri, menerima diri sendiri dan kehidupan sosial orang di sekitarnya. Peserta didik yang mampu mencapai aktualisasi diri, dia akan memiliki hubungan interpersonal yang baik.

Tugas sekolah sebagai lembaga pendidikan formal tentunya menyediakan lahan bagi peserta didik untuk mencapai aktualisasi diri melalui proses pengembangan potensi. Hal tersebut dapat dilakukan dalam berbagai cara, salah satunya adalah melalui seni pertunjukan di lingkungan sekolah dengan melibatkan peserta didik sebagai subjek dalam pertunjukan tersebut. Adapun seni pertunjukan di sekolah pada dasarnya diarahkan untuk menumbuhkan kepekaan rasa estetik dan artistik sehingga terbentuk sikap kritis, apresiasif dan kreatif pada diri siswa secara menyeluruh

Aktualisasi diri pada bidang seni akan lebih produktif dalam mencapai tujuannya, jika secara intensif diterapkan melalui pembelajaran seni yang diwujudkan dalam pementasan rutin di sekolah. Namun pada implementasinya, masih banyak sekolah-sekolah di Kota Bandar Lampung yang belum menerapkan pembelajaran seni yang memberi ruang estetis kepada siswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah penelitian untuk mengetahui bentuk seni pertunjukan yang dilakukan peserta didik di sekolah dan menemukan formula aktualisasi diri di bidang seni yang tepat bagi peserta didik. Tingkatan yang ingin dicapai adalah implementasi aktualisasi diri pada bidang seni yang merata pada seluruh peserta didik, baik yang memiliki bakat seni maupun yang belum memiliki bakat seni.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dibutuhkan sebuah kajian lebih mendalam mengenai peran seni pertunjukan di sekolah dalam rangka pencapaian aktualisasi peserta didik melalui proses pengembangan potensi dari masing-masing

individu. Adapun lembaga pendidikan yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah SMAN 3 Bandar Lampung. SMAN 3 Bandar Lampung memiliki program kegiatan tahunan yang secara rutin dilaksanakan, berbasis seni pertunjukan sekolah. Kegiatan tersebut bernama Pagelaran Seni.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang telah dilakukan, diperoleh informasi bahwa pagelaran seni merupakan bentuk kegiatan berbasis seni pertunjukan yang diselenggarakan di sekolah. Dalam kegiatan tersebut siswa secara bebas mengekspresikan dirinya sesuai dengan bidang yang diminati, misalnya musik dan tari. Kegiatan tersebut dikemas dalam bentuk seni pertunjukan dengan menghadirkan *audience* (penonton). Berdasarkan kondisi tersebut, maka dapat diasumsikan bahwa kegiatan pagelaran memiliki serangkaian proses pengembangan potensi peserta didik, yang juga berperan sebagai media untuk mencapai aktualisasi diri pada masing-masing peserta didik. Namun demikian, diperlukan penelitian lebih lanjut guna mengupas proses pengembangan potensi tersebut hingga mampu mencapai tahapan aktualisasi diri. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana seni pertunjukan di sekolah berperan sebagai media aktualisasi diri bagi peserta didik?”. Dengan demikian, hasil penelitian akan mendeskripsikan bentuk seni pertunjukan di sekolah, dan mengkaji peran seni pertunjukan di sekolah sebagai media aktualisasi diri bagi peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, dimana data yang diperoleh dijabarkan menggunakan kata-kata dan gambar. Metode deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis dan mendeskripsikan peran seni pertunjukan di sekolah sebagai media aktualisasi diri bagi peserta didik. Selanjutnya, bagan atau alur dalam penelitian ini akan diuraikan dengan menggunakan diagram tulang ikan. Mengacu pada peran pendidikan seni di sekolah untuk mengembangkan potensi peserta didik, maka pembelajaran seni pertunjukan hadir sebagai media dalam menyalurkan pengalaman estetis, yang bermuara pada pencapaian aktualisasi diri peserta didik. Penyediaan media aktualisasi diri di lingkungan sekolah menjadi penting karena mampu membangun potensi dan kepercayaan diri peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah: 1) observasi untuk mengetahui pembelajaran seni di kelas, manajemen pembelajaran dan pertunjukan seni oleh guru, implementasi manajemen pertunjukan oleh siswa, realisasi pertunjukan seni, sikap yang ditunjukkan masing-masing siswa berdasarkan teori dan konsep aktualisasi, perubahan dan progres aktualisasi siswa, serta gambaran umum lokasi penelitian; 2) wawancara yang dilakukan kepada guru untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran seni, implementasi seni pertunjukan dan progres aktualisasi diri siswa, wawancara dengan siswa untuk mendapatkan data mengenai penerapan manajemen seni pertunjukan, latar belakang dan kemampuan masing-masing siswa, hasil yang diharapkan selama proses pertunjukan, dan perubahan sikap positif yang muncul dari diri siswa; 3) studi pustaka untuk mencari data-data melalui referensi baik data-data tertulis berupa laporan pembelajaran, artikel dan buku yang berkaitan dengan peran seni pertunjukan sebagai media aktualisasi diri; dan 4) dokumentasi, dilakukan dengan mengumpulkan data berupa gambaran umum lokasi penelitian, foto & video pementasan seni pertunjukan, hasil belajar siswa, serta data narasumber penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data interaktif Miles & Huberman (Emzir, 2012: 134) meliputi: 1) Reduksi data (*data*

reduction); 2) Penyajian data (*data display*); dan 3) Penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verifying*). Berdasarkan teknik analisis data tersebut, maka dalam penelitian ini data yang telah diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi akan direduksi sesuai dengan fokus penelitian, kemudian data-data tersebut disajikan. Analisis berikutnya, dilakukan dengan mengkaji dan menelaah data-data yang diperoleh dengan teori serta prinsip dalam hirarki kebutuhan yang merupakan proses dalam pencapaian aktualisasi diri bagi setiap individu. Langkah selanjutnya, adalah penarikan kesimpulan, yang disesuaikan dengan pertanyaan yang tercantum dalam rumusan masalah. Adapun analisis data ini dilakukan secara terus menerus dan saling berkaitan antara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMAN 3 Bandar Lampung. SMAN 3 Bandar Lampung merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang ada di kota Bandar Lampung. Pembelajaran seni di SMAN 3 Bandar Lampung dibedakan menjadi 3 cabang seni, yaitu seni tari untuk kelas X, seni musik untuk kelas XI, dan seni rupa untuk kelas XII. Tujuan dari pembagian tersebut dimaksudkan agar peserta didik memiliki pengalaman yang sama rata dalam tiga bidang seni. Penyusun kurikulum mengharapkan pengalaman berkesenian tersebut dapat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari peserta didik.

SMAN 3 Bandar Lampung memiliki program pentas seni yang dilaksanakan secara rutin setiap tahunnya. Para penampil dalam pentas seni tersebut adalah seluruh siswa kelas X hingga kelas XII. Pentas seni tersebut merupakan bentuk presentasi dari hasil pembelajaran seni yang telah dilaksanakan selama satu tahun. Kegiatan pentas seni dilaksanakan di akhir tahun ajaran atau di akhir semester genap. Dalam pementasan tersebut, siswa menampilkan pertunjukan tari, pertunjukan musik, dan pameran seni rupa. Kegiatan ini disaksikan oleh seluruh guru dan siswa SMAN 3 Bandar Lampung.

Dari ketiga cabang seni yang diajarkan di sekolah tersebut, penelitian ini berfokus pada pembelajaran seni tari, dan bentuk seni pertunjukan dalam bidang tersebut. Data dikumpulkan melalui wawancara sebagai data primer, dengan guru mata pelajaran seni tari, dan siswa kelas X. Adapun hasil penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut.

Proses Pembelajaran. Pembelajaran seni tari di kelas X menggunakan materi seni tradisi Lampung, seperti tari Bedana, dan Tari Piring 12. Materi seni tari tradisi diberikan pada semester ganjil, sedangkan pada semester genap materi pembelajaran yang digunakan merupakan bentuk pengembangan dari tari-tari tersebut. Dalam hal ini, siswa mengolah materi yang telah diperoleh menjadi satu sajian tari baru yang kemudian dipentaskan di akhir semester.

Selain materi pembelajaran tari tradisi Lampung, siswa juga diberi kesempatan untuk memilih tarian dari daerah lain sebagai materi yang akan dipentaskan, seperti tari dari daerah Bali, Aceh, Jawa, dan sebagainya. Dengan demikian, terdapat variasi materi yang disajikan dalam kegiatan pementasan. Selain itu, siswa juga dapat mengenal berbagai macam tarian nusantara yang ada di Indonesia.

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan proses latihan, guru menggunakan berbagai macam metode pembelajaran. Penggunaan metode tersebut disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai dan karakteristik peserta didik. Adapun metode yang digunakan oleh guru diantaranya adalah metode demonstrasi, metode,

tutor sebaya dan metode eksplorasi. Metode demonstrasi digunakan oleh guru untuk memberikan contoh gerakan kepada siswa. Metode tutor sebaya digunakan oleh guru untuk memberikan ruang interaksi bagi peserta didik yang satu dengan yang lainnya. Peserta didik yang memiliki keterampilan lebih unggul dibanding yang lainnya diberikan kesempatan untuk menjadi tutor. Adapun metode eksplorasi digunakan oleh guru pada saat siswa mengolah gerakan-gerakan untuk membentuk sebuah sajian komposisi tari untuk dipentaskan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru seni tari di sekolah tersebut, dikatakan bahwa gabungan metode tersebut merupakan metode yang efektif dalam proses pembelajaran seni tari. Kegiatan pembelajaran yang didominasi oleh kegiatan praktik membutuhkan metode-metode yang mampu menciptakan interaksi antar peserta didik seperti metode eksplorasi, dan metode tutor sebaya. Interaksi tersebut dapat menumbuhkan sikap sosial dalam diri peserta didik.

Proses Latihan. Dalam pembelajaran seni tari, proses latihan merupakan proses belajar yang bertujuan untuk memberikan ruang berekspresi bagi para peserta didik. Dalam proses latihan tersebut, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, dan diberikan tanggungjawab untuk membuat sebuah tarian baru dengan mengkombinasikan berbagai materi yang diberikan oleh guru. Dalam proses ini, ada peserta didik yang berperan sebagai ketua kelompok, dan biasanya ketua kelompok tersebut layaknya seorang koreografer yang memnciptakan sebuah tarian untuk dipentaskan. Proses latihan berlangsung dalam waktu belajar mengajar, dan di luar jam mengajar.

Pada proses latihan ini, peserta didik memiliki kesempatan secara bebas untuk berkespresi dalam membentuk sebuah tarian baru. Namun demikian, guru tetap memegang kendali sebagai fasilitator, dan pemberi saran terhadap karya-karya yang telah diciptakan oleh para peserta didik. Proses latihan tersebut berlangsung selama satu semester, yaitu dilakukan pada semester genap.

Dalam proses latihan, peserta didik tidak hanya membentuk sebuah tarian baru saja, namun juga mempersiapkan berbagai macam hal yang dibutuhkan dalam sebuah pertunjukan. Beberapa hal yang dipersiapkan oleh peserta didik diantaranya adalah kostum, *make up*, properti tari, manajemen produksi dan tempat pementasan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, para peserta didik sangat termotivasi untuk menampilkan sebuah pertunjukan yang sangat baik. Hal tersebut misalnya ditunjukkan dengan pembuatan kostum dan properti yang sangat menarik. Masing-masing peserta didik berlomba-lomba untuk menyajikan pertunjukan yang menarik bagi para penonton.

Bentuk Pertunjukan. Kegiatan pertunjukan dilakukan di halaman SMAN 3 Bandar Lampung, sebab sekolah tersebut belum memiliki panggung yang representatif untuk melaksanakan sebuah seni pertunjukan. Namun demikian, hal tersebut justru memberikan dampak yang sangat positif bagi para peserta didik. Peserta didik memiliki ruang untuk mengembangkan dan menerapkan imajinasinya dalam mengubah halaman sekolah menjadi sebuah arena seni pertunjukan.

Kegiatan rutin seni pertunjukan di SMAN 3 Bandar Lampung dikelola oleh anggota ekstrakurikuler seni tari di sekolah tersebut. Hal ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan pengalaman mengenai manajemen seni pertunjukan bagi para peserta didik, yang disebut dengan manajemen produksi. Manajemen produksi tersebut mengelola pertunjukan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Kegiatan pementasan/pertunjukan dilaksanakan dengan menghadirkan penonton untuk dapat memberikan apresiasi kepada para penyaji. Para penonton yang dihadirkan diantaranya adalah, kepala sekolah, para guru dan staff, serta seluruh siswa. Kehadiran penonton merupakan komponen yang sangat penting dalam sebuah pertunjukan, sebab pertunjukan tanpa adanya penonton merupakan hal yang tidak bermakna. Penonton memiliki peran untuk memberikan respon berupa tanggapan ataupun komentar terhadap karya atau pertunjukan yang telah disaksikan. Hal tersebut tentunya dapat memberikan dampak yang sangat positif bagi para penyaji untuk menumbuhkan sikap percaya diri.

Pembahasan. Seni pertunjukan di sekolah merupakan salah satu media aktualisasi diri bagi peserta didik. Konsep aktualisasi yang digagas oleh Carl Roger merujuk pada kecenderungan organisme untuk tumbuh dari makhluk sederhana menjadi sesuatu yang kompleks, lalu berubah dari ketergantungan menuju kemandirian, dari sesuatu yang tetap dan kaku menuju proses perubahan dan kebebasan berkespresi (Cervone&Pervin, 2011: 217). Berdasarkan konsep tersebut interaksi antar peserta didik dalam proses latihan merupakan ruang untuk mencapai tujuan kemandirian dan kebebasan peserta untuk berekspresi dalam diri peserta didik.

Kemandirian dan kebebasan berkespresi merupakan bentuk implikasi dari konsep aktualisasi diri. Peserta didik yang mampu mencapai tahapan aktualisasi diri adalah peserta didik yang dapat mencapai kemandirian dan memiliki kebebasan dalam berkespresi sesuai dengan apa yang diinginkan. Hal tersebut dapat tercapai melalui serangkaian proses belajar yang dialami oleh peserta didik melalui media seni pertunjukan. Seni pertunjukan disekolah menjadi ruang bagi peserta didik untuk berproses, belajar, dan berinteraksi satu sama lain. Pada saat mempersiapkan sebuah pertunjukan, peserta didik mengalami proses interaksi dan proses untuk berkespresi seperti halnya untuk menunjukkan bakat yang dimilikinya.

Konsep aktualisasi diri merujuk pada pandangan Maslow tentang teori kebutuhan. Maslow menempatkan aktualisasi diri sebagai kebutuhan tertinggi dalam diri individu. Dalam asumsi tersebut dinyatakan bahwa orang akan berulang kali termotivasi oleh kebutuhan-kebutuhan, dan semua orang akan termotivasi oleh kebutuhan yang sama (Feist&Feist, 2009: 331). Secara runtut teori kebutuhan Malsow adalah; 1) kebutuhan fisiologis; 2) kebutuhan akan rasa aman; 3) kebutuhan cinta dan keberadaan; 4) kebutuhan penghargaan; dan 5) kebutuhan aktualisasi diri. Kebutuhan-kebutuhan tersebut merupakan kebutuhan yang idelanya dicapai oleh peserta didik sebagai individu. Agar kebutuhan tertinggi yaitu aktualisasi diri dapat tercapai dengan baik, terlebih dahulu kebutuhan pada point ke 1 sampai dengan 4 harus terpenuhi dengan baik.

Berdasarkan analisis terhadap hasil penelitian, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa adanya event seni pertunjukan di sekolah merupakan media yang baik untuk mencapai kebutuhan aktualisasi diri peserta didik. Hal tersebut tidak hanya terlihat pada capaian akhir pada saat pementasan, namun lebih terlihat pada proses yang terjalin antar peserta didik selama belajar dan berlatih untuk mempersiapkan pertunjukan.

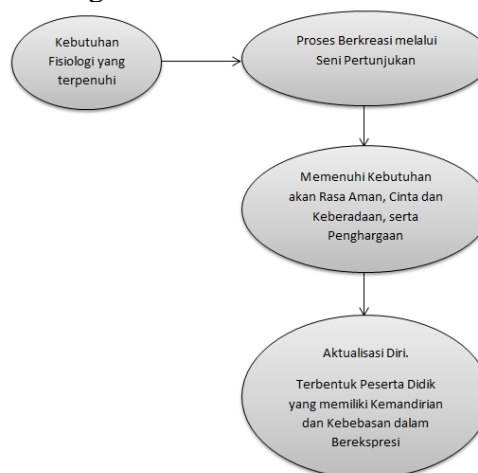
Jika meninjau 5 kebutuhan dasar yang digagas oleh Maslow, kebutuhan fisiologis merupakan kebutuhan dasar yang tentunya akan dengan sangat mudah dipenuhi oleh peserta didik. Sebab kebutuhan tersebut berkaitan dengan kebutuhan seperti kebutuhan makan, minum, badan yang sehat, dan sebagainya. Jika dalam proses latihan dan proses pembelajaran kebutuhan-kebutuhan tersebut sudah terpenuhi dengan baik, maka seseorang akan termotivasi untuk memebuhi kebutuhan akan rasa aman.

Kebutuhan akan rasa aman, cinta dan keberadaan, serta kebutuhan penghargaan merupakan 3 kebutuhan yang harus dibangun oleh guru dalam ruang belajar peserta didik. Dalam hal ini, seni pertunjukan memiliki peran yang sangat penting bagi pemenuhan kebutuhan tersebut. Pada proses latihan, kebutuhan akan rasa aman dapat diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran yang terhindar dari hal-hal seperti *bullying*. Pada proses belajar tari, masing-masing individu memiliki kesempatan untuk menyumbangkan ide gerak, guru mewajibkan masing-masing siswa untuk mempresentasikan hasil dari gerakan yang telah diciptakan, kemudian siswa yang lain memberikan apresiasi. Hal tersebut merupakan salah satu bentuk contoh tindakan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan akan rasa aman dalam diri peserta didik.

Proses presentasi yang diciptakan dalam kegiatan pembelajaran tari juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk memiliki kepercayaan diri, memiliki rasa bahwa dirinya dihargai. Penghargaan yang muncul adalah adanya bentuk apresiasi dari guru maupun peserta didik yang lainnya sebagai lingkungan sosialnya. Hal tersebut dapat dimaknai sebagai bentuk pencapaian akan kebutuhan cinta dan keberadaan, serta kebutuhan akan sebuah penghargaan.

Interaksi antar peserta didik yang terjalin dalam proses latihan atau proses pembelajaran merupakan media untuk tercapainya kebutuhan-kebutuhan tersebut. Interaksi tersebut terjadi secara terus menerus, dengan demikian kebutuhan-rasa aman, cinta, keberadaan dan penghargaan pun dapat terpenuhi secara berulang-ulang, dan bahkan semakin kuat. Sebagai contoh peserta didik akan semakin percaya diri karena merasa dirinya dihargai, akan merasa semakin berharga karena dirinya dicintai oleh lingkungannya, dan semakin menunjukkan siapa dirinya, dan berani untuk berada di hadapan publik misalnya dalam sebuah pementasan. Hal tersebut sesuai dengan teori yang telah diungkapkan sebelumnya, bahwa salah konsep dari aktualisasi diri adalah membentuk individu yang mandiri dan memiliki kebebasan dalam berekspres.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat diajukan sebuah konsep seni pertunjukan sebagai media aktualisasi diri bagi peserta didik dengan menadaptasi teori kebutuhan Maslow dan konsep aktualisasi diri yang dikemukakan oleh Carl Roger, dalam bentuk gambar sebagai berikut.



Gambar 1. Konsep Peran Seni Pertunjukan sebagai Media Aktualisasi Diri Peserta Didik

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa seni pertunjukan di sekolah berperan sebagai media aktualisasi diri peserta didik. Aktualisasi diri tersebut tercapai melalui proses pembelajaran dan proses latihan yang dilakukan antar peserta didik dalam rangka mempersiapkan dan menyajikan sebuah pertunjukan. Adanya seni pertunjukan menjadi ruang bagi peserta didik untuk berkespresi. Interaksi dalam proses pembelajaran dan latihan menjadi media bagi peserta didik untuk memenuhi kebutuhan dirinya, seperti kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan cinta, keberadaan, dan penghargaan. Aktualisasi diri tercapai dengan terwujudnya peserta didik yang memiliki kemandirian, dan kebebasan dalam berekspresi.

DAFTAR RUJUKAN

- Amirin, dkk. (2011). *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Bastomi, Suwaji. (1985). *Seni Rupa dalam Pergelaran Tari*. Semarang : Toko”Dewi”.
- Bungin, Burhan. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Cervone, D. & Pervin, L. (2011). *Kepribadian: teori dan Penelitian*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Feist, J., Feist G. (2009). *Teori Kepribadian: Theories of Personality*. Jakarta: Salemba Humanika
- Jazuli, M. (1995). *Manajemen Produksi Seni Pertunjukan*. Surakarta : Rineka Cipta
- Piragasam, G.A., Majid, R.A., Jelas, Z.M. (2013). Music Appreciation and Self-ff actualization of Gifted Students. *Procedia-Social and Behavioral Science*, 90: 124 – 132.
- Sugihartono, dkk. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sujana, I Wayan Cong. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. Adi Widya: *Jurnal Pendidikan Dasar Volume 4, Nomor, 1*.
- Sulastianto, dkk. (2005). *Pendidikan Seni Untuk SMA Kelas XI*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Usrek dan Lestari. (2006). ”Efektivitas Pergelaran Tari bagi Mahasiswa Sendratasik Unnes”. *Harmonia*. VII (1). Sendratasik Unnes
- Wahab, Abidin S. (2007). *Star Idola Kesenian Untuk SMA Sederajat Semester Genap*. Solo : Putra Kertonatan Yermiandhok
- Wenerda, Indah. (2018). Tata Rias Wajah sebagai Media Aktualisasi Diri Bagi Mahasiswi. *Jurnal Penelitian Pers dan Komunikasi Pembangunan* 22 (1): 59-68

Art Integration: Tinjauan Tentang Seni Rupa Topeng Sebagai Alternatif Baru Pengelolaan Sampah Di Kota Bandar Lampung

Agung Kurniawan, Dwiwana Habsary, Indra Bulan*, Susi Wendhaningsih

Pendidikan Tari, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

* e-mail: indra.bulan@fkip.unila.ac.id

Abstrak: Kota Bandar Lampung saat ini sedang menghadapi permasalahan serius berkaitan tentang degradasi lingkungan. Semakin meningkatnya jumlah penduduk telah berkontribusi besar terhadap kuantitas sampah yang dihasilkan, sehingga memicu terjadinya bencana banjir. Berbagai upaya telah dilakukan Pemerintah Kota Bandar Lampung untuk melakukan penanggulangan sampah, mulai dari penyediaan armada sampah, bank sampah, hingga memperluas Tempat Pembuangan Akhir Sampah (TPA) Bakung. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendorong Pemerintah Kota Bandar Lampung dan Masyarakat dalam pengelolaan sampah melalui penciptaan karya seni daur ulang Topeng. Adapun tujuan khusus tulisan ini adalah: 1). Mengidentifikasi sebaran sampah dan pola distribusi sampah di Kota Bandar Lampung; 2). Mengidentifikasi pola pengelolaan sampah terutama di kawasan titik konsentrasi sampah baik di Bank sampah maupun di tempat pembuangan akhir sampah (TPA) Bakung Kota Bandar Lampung; 3) mengidentifikasi efektifitas dan efisiensi pembuatan karya seni rupa topeng sebagai alternatif baru pengelolaan sampah di Kota Bandar Lampung. Untuk menunjang tercapainya tujuan penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif meliputi analisis *Art Integration*, seni rupa topeng pada objek sampah di Kota Bandar Lampung. Peneliti mengambil sampel di daerah Kota Bandar Lampung. Hasil Penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat mendorong peningkatan kemampuan pemerintah dan masyarakat dalam pengelolaan sampah berbasis integrasi seni.

Kata kunci: *Art Integration*, Seni Rupa Topeng, Pengelolaan Sampah

PENDAHULUAN

Salah satu penyebab kerusakan lingkungan adalah sampah. Mahyudin, R. P. (2017). Marlioni, N. (2015). Mulasari, S. A., Husodo, A. H., & Muhadjir, N. (2016). Seiring makin meningkatnya jumlah penduduk, perubahan pola konsumsi, dan gaya hidup masyarakat telah berkontribusi besar terhadap kuantitas sampah yang dihasilkan. Mulasari, S. A., Husodo, A. H., & Muhadjir, N. (2016). Sampah merupakan material sisa yang sudah tidak dipakai, tidak disenangi atau sesuatu yang harus dibuang, sampah umumnya berasal dari kegiatan yang dilakukan oleh manusia tetapi bukan kegiatan biologis (Fadhilah *et al.*, 2011). Sampah berpotensi menciptakan masalah kesehatan, hal tersebut akibat kandungan berbagai bahan beracun seperti logam berat, insektisida, dan sebagainya, sehingga manusia yang kontak langsung dengan sampah dapat berisiko mengalami gangguan pencernaan kronik. (Karuniastuti, N. 2013; Iswanto, I., Sudarmadji, S., Wahyuni, E. T., & Sutomo, A. H. (2016). Selain itu sampah juga berpotensi menghambat perekonomian seperti perkembangan pariwisata (Mulasari, Husodo and Muhadjir, 2014).

Sampah saat ini menjadi permasalahan pokok di Indonesia. Setiap tahunnya, volume sampah selalu bertambah seiring dengan pola konsumerisme masyarakat yang semakin meningkat. Data yang pernah dipublikasikan Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) menyebutkan jumlah rata-rata produksi sampah di Indonesia mencapai 175.000 ton per hari atau setara dengan 64 juta ton per tahun. Bila menggunakan asumsi berdasarkan data itu, sampah yang dihasilkan setiap orang per hari sebesar 0,7 kilogram (kg).

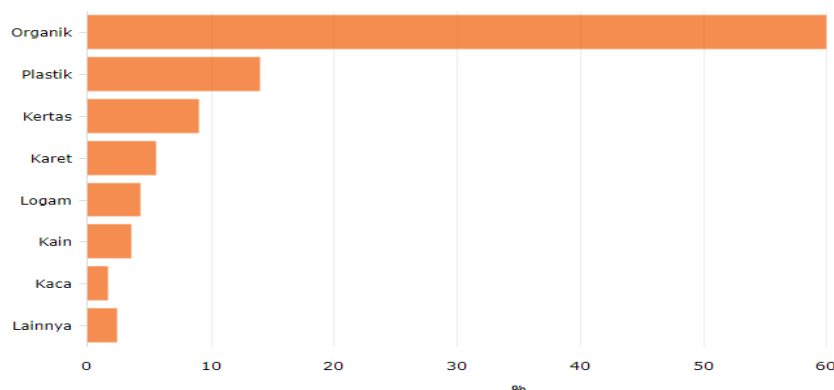


Diagram. 1 Komposisi Sampah Indonesia Berdasarkan Jenis (KLHK 2017)

Kota Bandar Lampung merupakan salah satu kota besar di Indonesia yang saat ini sedang mengalami masalah serius terkait sampah. dengan jumlah penduduknya mencapai 1,3 Juta orang, Kota Bandar Lampung telah mengalami krisis sampah. Berdasar data Unit Pelaksana Teknis Tempat Pembuangan Akhir (TPA) Bakung, volume sampah di Kota Bandar Lampung terus merangkak naik sejak 2001 hingga 2015. Rerata kenaikan volume sampah sekitar 30 ton-50 ton tiap tahun. Hingga tahun 2016 rata-rata volume sampah sebanyak 790 ton per hari. Namun angka tersebut naik menjadi 800 ton per hari pada 2017. Dan hingga 2019 Produksi sampah Kota Bandar Lampung sudah di level memprihatinkan mencapai lebih dari 840 ton per hari. Sampah ini berasal dari sampah rumah tangga, sampah dikawasan pusat bisnis, Hotel dan Rumah sakit. Sampah ini sebagian besar menumpuk di Tempat Pembuangan Akhir (TPA) Bakung tanpa ada penanganan serius. Sejauh ini TPA bakung mengelola sampah menggunakan sistem *Open Dumping*, tanpa ada solusi pengelolaan sampah yang substantif. Yang lebih memprihatinkan sampah Kota Bandar Lampung juga dibuang ke sungai melalui saluran air dan bermuara ke Teluk Lampung.

Akibat meningkatnya produksi sampah di Kota Bandar Lampung yang tidak terkendali, kini sampah telah membawa dampak besar terhadap terganggunya ekosistem lingkungan kota. Sampah yang tidak terkelola dengan baik menjadi salah satu penyebab meningkatnya intensitas banjir di Kota Bandar Lampung. Jika dilihat dari sejarah banjir yang terjadi di Kota Bandar Lampung selama 10 Tahun Terakhir, banjir besar tercatat pernah melanda kota Bandar Lampung sebanyak tiga (3) kali yakni : Tahun 1998, Tahun 2008 hingga Tahun 2013, dampak terbesar dari banjir tersebut mengakibatkan 6000 rumah rusak berat dan ringan serta memakan korban jiwa. Namun demikian kasus banjir di Kota Bandar Lampung semakin masif dibeberapa tahun terakhir, hingga Tahun 2019 tercatat Intensitas, luasan serta volume banjir semakin tinggi sehingga berdampak pada kerusakan infrastruktur publik seperti fasilitas kesehatan, pendidikan, tempat tinggal hingga tempat peribadatan.

Untuk merespon masalah sampah diatas, Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah serta Peraturan Pemerintah Nomor 81 Tahun 2012 mengamanatkan perlunya perubahan paradigma yang mendasar dalam pengelolaan sampah yaitu dari paradigma kumpul–angkut–buang, menjadi pengolahan yang bertumpu pada pengurangan sampah dan penanganan sampah. Paradigma pengelolaan sampah yang bertumpu pada pendekatan akhir sudah saatnya ditinggalkan dan diganti dengan paradigma baru (Shentika, 2016). Kegiatan pengurangan sampah bertujuan agar seluruh lapisan masyarakat, baik pemerintah, dunia usaha, maupun masyarakat luas; melaksanakan kegiatan pembatasan timbunan sampah, daur ulang dan pemanfaatan kembali sampah atau yang lebih dikenal dengan sebutan *Reduce, Reuse dan Recycle* (3R) melalui upaya-upaya cerdas, efisien dan terprogram. Sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut, Pelaksanaan konsep 3R tersebut juga dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan integrasi seni budaya.

Budaya adalah suatu sistem makna dan simbol yang disusun dalam pengertian individu-individu yang mendefinisikan dunianya, menyatakan perasaannya dan memberikan penilaian-penilaiannya, satu pola yang ditransmisikan secara historis, diwujudkan dalam bentuk-bentuk simbolik melalui sarana dimana orang-orang mengkomunikasikan, mengabdikan dan mengembangkan pengetahuannya (gerrtz dalam Tasmuji 2011). Wujud kebudayaan terdiri dari ide atau gagasan perilaku dan bentuk (Subiyantoro:2010) Wujud kebudayaan saling terkait dan saling mempengaruhi dunia ide, tindakan, dapat menghasilkan karya berupa benda kebudayaan yang bersifat fisik. Begitu pula sebaliknya, kebudayaan yang bersifat fisik dapat mempengaruhi pola-pola perbuatan dan pikiran (Hadi, 2006: 19). Salah satu wujud kebudayaan adalah seni rupa.

Dalam konteks pengelolaan sampah, Inovasi pengelolaan sampah berbasis seni rupa merupakan model baru dari bagian pengendalian lingkungan. Komponen-komponen sampah atau limbah yang biasanya dikubur, dileburkan, atau ditumpuk di Tempat Pembuangan Akhir Sampah (TPA), akan dipilah kembali menjadi bagian yang tidak terlalu rusak fisiknya sehingga akan mempermudah dalam proses pembuatan karya seni rupa sehingga memiliki nilai ekonomis dan kesenian. Salah satu bentuk seni rupa adalah topeng. Topeng merupakan salah satu bentuk karya seni tiga dimensi. Topeng berfungsi menutupi atau mengganti perwujudan muka pemakainya (Hidayanto, 2012). Topeng juga berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan ekspresi seni dan penciptaan topeng merupakan upaya untuk menggambarkan tipologi perwatakan tokoh tertentu (Matono dkk 2017). topeng dulunya digunakan sebagai upacara bersih desa. *Function is as a ritual to clean a particullar vilage. The ritual was held in the village of pundhen as a form of public service to village dhanyang* (Hidajat; 2015; Martono:2017). Namun demikian saat ini topeng dapat bertransformasi menjadi produk ekonomi. Karya seni topeng dapat dibuat dari aneka sampah, sayangnya saat ini masih sedikit gagasan atau konsep pengembangan karya seni dengan memanfaatkan limbah sampah.

Berdasarkan hal tersebut diatas penelitian ini memiliki tujuan umum yakni untuk meningkatkan pemahaman Pemerintah Kota Bandar Lampung dan Masyarakat dalam pengelolaan sampah melalui penciptaan karya seni daur ulang Topeng. Sedangkan Tujuan khusus penelitian ini adalah: 1). Mengidentifikasi sebaran sampah dan pola distribusi sampah di Kota Bandar Lampung; 2). Mengidentifikasi pola pengelolaan sampah terutama di kawasan titik konsentrasi sampah baik di Bank sampah maupun di tempat pembuangan akhir sampah (TPA) Bakung Kota Bandar Lampung; 3) mengidentifikasi efektifitas dan efisiensi pembuatan karya seni rupa topeng sebagai alternatif baru pengelolaan sampah di Kota Bandar Lampung.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Dalam penelitian ini, metode deskriptif digunakan untuk menganalisis: 1). Mengidentifikasi sebaran sampah dan pola distribusi sampah di Kota Bandar Lampung; 2). Mengidentifikasi pola pengelolaan sampah terutama di kawasan titik konsentrasi sampah baik di bank sampah maupun di tempat pembuangan akhir sampah (TPA) Bakung Kota Bandar Lampung; 3) mengidentifikasi efektifitas dan efisiensi pembuatan karya seni rupa topeng sebagai alternatif baru pengelolaan sampah di Kota Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi lapangan dengan melihat secara langsung terhadap kondisi sampah Kota Bandar Lampung baik di bank sampah yang tersebar disejumlah titik kecamatan sampai Tempat Pembuangan Akhir (TPA) sampah di Bakung Bandar Lampung.; kedua melalui informasi berita baik *offline* maupun *online* terkait keluhan masyarakat, serta advokasi dan inovasi yang sudah dilakukan dalam upaya penanggulangan sampah baik dari pemerintah, *Non Government Organization*, maupun dari masyarakat itu sendiri. Hasil pendokumentasian tersebut digunakan sebagai data primer.

Selain observasi, Penelusuran data juga dilakukan dengan teknik wawancara. Teknik wawancara yang digunakan teknik wawancara tidak terstruktur, yaitu peneliti berpedoman pada garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono. 2011). Narasumber yang dipilih adalah yang mengetahui secara pasti dan terlibat langsung dalam kegiatan, serta dianggap penting dalam kajian ini. Narasumber tersebut adalah pengurus serta pengelola dari bank sampah yang ada di Kota Bandar Lampung, kelompok *Non Organizational Government (NGO)* pemerhati lingkungan dan kelompok masyarakat serta pengelola Tempat Pembuangan Akhir (TPA) sampah di Bakung Bandar Lampung. Dalam penelitian ini juga menggunakan studi pustaka untuk mencari data-data melalui referensi baik data-data tertulis berupa buku-buku, laporan penelitian, artikel, manuskrip, majalah, dan surat kabar yang berkaitan dengan konsep kolaborasi dan konsep integrasi seni dan seni rupa topeng.

Hasil pengamatan yang telah diperoleh, yang dimulai dari pengumpulan data, yaitu mengidentifikasi sebaran sampah dan pola distribusi sampah di Kota Bandar Lampung; selanjutnya mengidentifikasi pola pengelolaan sampah terutama di kawasan titik konsentrasi sampah baik di Bank sampah maupun di Tempat Pembuangan Akhir Sampah (TPA) Bakung Kota Bandar Lampung; dan terakhir mengidentifikasi efektifitas dan efisiensi pembuatan karya seni rupa topeng sebagai alternatif baru pengelolaan sampah di Kota Bandar Lampung. hasil dai investigasi dan penelusuran tersebut kemudian ditentukan pola integrasi seni terutama bahan bahan yang dapat digunakan kembali untuk pembuatan karya seni topeng.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingginya produktivitas sampah dikota Bandar Lampung sudah tak terkendali, hingga 2019 Produksi sampah Kota Bandar Lampung sudah di level memprihatinkan mencapai lebih dari 840 ton per hari. sebagian besar sampah yang dihasilkan merupakan sampah rumah tangga dan sampah perusahaan. sayangnya tingginya produksitifitas sampah tidak dibarengi dengan kesadaran untuk mengelolanya dengan baik, tak heran diberberapa lokasi vital, seperti ruang publik, tempat layanan pemerintahan, dll muncul timbulan sampah yang dibuang sembarangan oleh penggunanya. bahkan sampah-sampah tersebut telah memenuhi sebagian besar sungai dan menyebabkan

pendangkalan. tak heran sepanjang tahun dikota bandar lampung intensitas dan luasan banjir semakin masif. salah satu penyebab utama adalah sampah.

Ide pemanfaatan sampah telah masif disosialisasikan oleh pemerintah dan Organisasi masyarakat sipil (OMS). Salah satu cara pemanfaatan sampah yang sering dianjurkan adalah dengan mendaur ulang sampah baik yang organik maupun anorganik. Hal ini merupakan bagian ketiga dari proses hierarki penanggulangan sampah 4R (Reduce, Reuse, Recycle, and Replace). berbagai kajian telah melihat banyak manfaat dari pengolahan sampah dengan cara mendaur ulang. seperti mengurangi jumlah limbah untuk mengurangi pencemaran, mengurangi penggunaan bahan baku yang baru, mengurangi penggunaan energi atau sumber daya alam, mengurangi polusi, mengurangi kerusakan lahan dan mengurangi emisi gas rumah kaca jika dibandingkan dengan proses pembuatan barang baru, serta mendapatkan penghasilan karena dapat dijual kembali jika sudah menjadi produk baru yang bernilai jual. Oleh karena itu, manfaat daur ulang sampah tidak terbatas pada pelestarian lingkungan saja, tetapi juga dapat menjadi penggerak roda ekonomi warga yang menggelutinya.

A. Pihak-pihak yang terlibat

Untuk mengimplementasikan model pengelolaan sampah, penelitian ini dilakukan dilingkup kegiatan mahasiswa Pendidikan seni Tari Universitas Lampung yang mengambil mata kuliah seni rupa. selain itu penelitian ini juga didukung oleh berbagai Organisasi Masyarakat Sipil (OMS) yang konsentrasi terhadap isu lingkungan, komunitas peduli sampah, hingga partisipasi masyarakat terutama ibu-ibu pengajian dan arisan dan pihak pemerintah daerah. dalam mewujudkan integrasi seni rupa topeng dalam proses daur ulang sampah, maka langkah awal yang harus dilakukan yakni proses pengumpulan sampah dan pemisahan sampah. pengumpulan sampah ini diambil dari lokasi tumpukan sampah rumah tangga yang dibuang sembarangan oleh masyarakat atau diambil dari kelompok masyarakat sendiri yang sebelumnya sudah memisahkan sampah-sampah tersebut. meskipun belum masif dilakukan oleh masyarakat sendiri, namun beberapa kelompok ibu-ibu di Kota Bandar lampung telah melakukan gerakan memilah dan memisahkan sampah, terutama Sampah-sampah yang sulit terurai, di antaranya adalah plastik dari berbagai jenis, botol-botol, serpihan besi, logam dan kardus, kertas koran atau majalah.



Gambar 1. Tumpukan Sampah Kota Bandar Lampung

B. Limbah yang dapat digunakan dalam integrasi seni topeng

1. Limbah Kayu

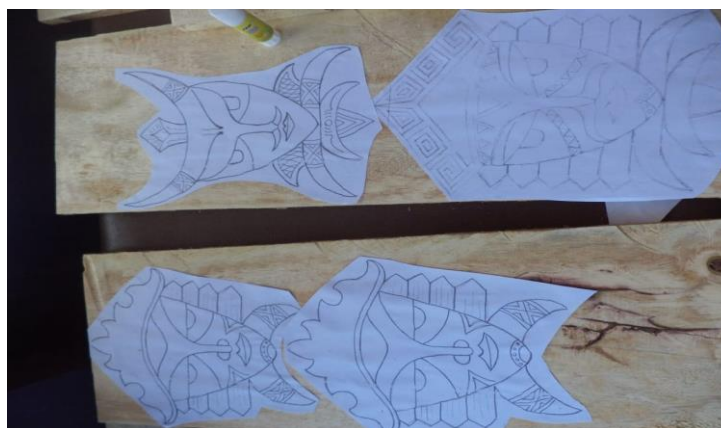
Limbah Kayu seringkali banyak menghiasi tumpukan sampah di kota bandar lampung, limbah ini berasal dari pemangkasan ranting pohon disepanjang ruas jalan kota atau pohon yang tumbang. Limbah kayu ini dapat berasal dari tunggak, batang bebas cabang, batang bagian atas dan dahan. modernitas kota yang tinggi membuat kayu tidak lagi menjadi bahan utama baik dalam pembuatan rumah atau kayu bakar. oleh karenanya media kayu tersebut sangat dimungkinkan untuk diolah menjadi sebuah karya bernilai seni sangat tinggi.

2. limbah Plastik

Permasalahan limbah plastik telah menjadi persoalan utama lingkungan saat ini. termasuk dikota bandarlampung, limbah plastik mendominasi dari sampah lainnya. terutama sampah rumah tangga, limbah plastik sangat sulit ditekan akibat gaya konsumtif masyarakat kota yang sangat tinggi. tak heran limbah ini selalu menghiasi tumpukan sampah dikota bandar lampung. bahkan Pada musim penghujan, sampah plastik banyak ditemukan mengalir kesungai dan membuat sungai mengalami sedimentasi yang berujung pada banjir.

C. Langkah-langkah strategis yang harus dilakukan

Praktek Pemanfaatan Limbah Setelah dilakukan pemisahan sebelumnya, para mahasiswa yang mengambil mata kuliah seni rupa kemudian membuat sketsa atau pola dasar untuk di tempelkan pada plastik ember, kayu, kardus kemasan bekas menggunakan pensil, sketsa ini dibuat sesuai dengan pola yang diinginkan, terutama berkaitan dengan sketsa topeng yang akan dibuat.



Gambar 2. Media Kayu dijadikan Kanvas sketsa Topeng

Setelah sketsa topeng telah dibentuk berbagai pola, maka selanjutnya kerta sketsa wajah topeng ditempelkan pada bahan barang bekas yang telah disiapkan sebelumnya, penempelan sketsa pola topeng ini disesuaikan dengan kontur dan bahan dasar yang digunakan. setelah ditempelkan maka langkah selanjutnya adalah memotong bahan tersebut sesuai dengan sketsa yang telah dibuat. pemotongan ini dapat menggunakan gunting, pisau atau gergaji sesuai dengan ketebalan dan tingkat kesulitan bahan. setelah terpotong dan terbentuk langkah selanjutnya mengasah dan melembutkan bagian tepi topeng dengan alat pengasah.



Gambar 3. Kayu yang telah terpotong membentuk topeng

Setelah bahan dasar kanvas sudah jadi berupa potongan sketsa topeng berbagai bentuk, maka selanjutnya adalah menempelkan tanah liat secara padat kebagian wajah topeng hingga memenuhi ketebalan sebuah topeng. proses pembuatan bentuk ini memerlukan kemampuan khusus agar hasil yang dibuat sesuai dengan harapan pembuatnya. ketika tanah liat yang dibentuk tersebut telah selesai kemudian keringkan dan dicat berwarna dasar putih. Pemberian warna putih berfungsi untuk mendapatkan hasil yang maksimal ketika pengecatan selanjutnya.



Gambar. 4 Berbagai bentuk topeng yang sudah dikuas dasar dan warna

Setelah kering pengecatan dengan warna putih, maka proses selanjutnya adalah menempelkan hidung, mata, bibir, dan aksesoris lainnya menggunakan perekat atau mengecatnya secara langsung menggunakan kuas lukis dengan aneka warna yang disukai. kombinasi warna dalam satu media topeng ditentukan dari model bentuk topeng yang dibuat, semakin variatif warna yang di kombinasikan akan memberikan kekuatan hasil yang maksimal dan bagus. dengan begitu maka nilai estetis akan bernilai baik serta memberikan kenikmatan pada penggunaanya.



Gambar 5. Hasil integrasi seni topeng

SIMPULAN

Seni rupa topeng sebagai alternatif baru pengelolaan sampah di kota Bandar Lampung merupakan integrasi seni yang dapat dimanfaatkan dalam mengolah sampah yang masih bisa dipakai. Sampah yang dapat dimanfaatkan kembali seperti sampah kertas, plastik, dan lain-lain. Salah satu wilayah yang terdapat sampah yaitu Kota Bandar Lampung. Berbagai macam cara sudah dilakukan oleh pemerintah Kota Bandar Lampung untuk melakukan penanggulangan sampah, mulai dari penyediaan armada sampah, bank sampah, hingga memperluas Tempat Pembuangan Akhir Sampah (TPA) Bakung. Meskipun demikian masih terdapat banyak problem dan kendala. Sehingga integrasi seni dapat dimanfaatkan untuk membantu pengurangan peningkatan sampah di Kota Bandar Lampung.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung W. Subiantoro. (2010). Pentingnya Praktikum dalam Pembelajaran IPA. Prosiding, Kegiatan PPM “Pelatihan Pengembangan Praktikum IPA Berbasis Lingkungan” bagi guru-guru MGMP IPA SMP Kota Yogyakarta. Yogyakarta: MGMP Yogyakarta
- Alwasilah, Chaedar. 2011. *Pokoknya Kualitatif; Dasar-Dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya.
- Alhadi, S., & Saputra, W. N. E. (2017). Integrasi Seni Kreatif dalam Konseling dengan Pemanfaatan Seni Visual. *Jurnal Fokus Konseling*, 3(2), 108-113.
- Astrini, W., Amiuza, C. B., & Handajani, R. P. (2014). Semiotika Rupa Topeng Malangan (Studi Kasus: Dusun Kedungmonggo, Kec. Pakisaji, Kabupaten Malang). *RUAS (Review of Urbanism and Architectural Studies)*, 11(2), 89-98.
- Hadi, Sutrisno, 2006, Analisis Regresi, Yogyakarta: Andi Offset.
- Helmi, H., Nengsih, Y. K., & Suganda, V. A. (2018). Peningkatan kepedulian lingkungan melalui pembinaan penerapan sistem 3R (reduce, reuse, recycle). *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(1), 1-8.
- Iswanto, I., Sudarmadji, S., Wahyuni, E. T., & Sutomo, A. H. (2016). Timbulan Sampah B3 Rumahtangga Dan Potensi Dampak Kesehatan Lingkungan Di Kabupaten Sleman, YOGYAKARTA (Generation of Household Hazardous Solid Waste and Potential Impacts on Environmental Health in Sleman Regency, YOGYAKARTA). *Jurnal Manusia dan Lingkungan*, 23(2), 179-188.
- Karuniastuti, N. (2013). Bahaya plastik terhadap kesehatan dan lingkungan. *Swara Patra*, 3(1).
- Mahyudin, R. P. (2017). Kajian Permasalahan Pengelolaan Sampah dan Dampak Lingkungan di TPA (Tempat Pemrosesan Akhir). *Jukung Jurnal Teknik Lingkungan*. 3(1): 66- 74
- Marliani, N. (2015). Pemanfaatan limbah rumah tangga (sampah anorganik) sebagai bentuk implementasi dari pendidikan lingkungan hidup. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 4(2).
- Mulasari, S. A., Husodo, A. H., & Muhadjir, N. (2016). Analisis situasi permasalahan sampah kota Yogyakarta dan kebijakan penanggulangannya. *KEMAS: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 11(2), 259-269
- Ratnaningrum, I. (2011). Makna simbolis dan peranan tari topeng endel. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 11(2).



- Sadah, K., Fuada, S., & Hidayati, N. (2015). Model Baru Dalam Penanganan Limbah Elektronik Di Indonesia Berbasis Integrasi Seni.
- Tasmuji, M. (2011). Ilmu Alamiah Dasar. Surabaya: blogspot.com.
- Putra, H. P., & Yuriandala, Y. (2010). Studi Pemanfaatan Sampah Plastik Menjadi Produk dan Jasa Kreatif. *Jurnal Sains & Teknologi Lingkungan*, 2(1), 21-31.

Keterlibatan Warga Negara Muda dalam Memperkuat Sikap Moral di Lingkungan Masyarakat

Ahmad Rifai^{1*}, Muhammad Mona Adha¹ Ahman Tosy Hartino¹, Eska
Prawisudawati Ulpa², Rhosita¹

¹Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lampung

²Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
**email: new.rifai19@gmail.com*

Abstrak: Perkembangan zaman yang semakin modern, membawa sebuah dampak dalam tatanan kehidupan bermasyarakat. Hal tersebut, dapat dilihat dari salah satunya sikap moral di lingkungan masyarakat. Moral masyarakat, mengalami kemunduran sehingga mengarah kepada budaya-budaya yang bersifat kebaratan. Perlunya memfilter budaya menjadi urgensi dalam mengikuti perkembangan zaman. Sehingga, dibutuhkannya keterlibatan warga negara muda untuk memperkuat sikap moral yang sebagaimana mestinya dapat dilakukan di kehidupan sehari-hari. Moral sangat penting bagi keberlangsungan hidup masyarakat, dengan adanya sikap moral yang sesuai maka kehidupan akan sesuai norma-norma yang berlaku. Moral harus menjadi patokan utama dalam kehidupan walaupun zaman mengalami perkembangan IPTEK. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis keterlibatan warga negara muda dalam memperkuat sikap moral di lingkungan masyarakat. Metode yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah dengan penelitian deskriptif menggunakan metode kuantitatif. Hasil dari artikel ini membahas mengenai warga negara, warga negara muda, serta sikap moral.

Kata kunci: Warga Negara, Muda, Sikap Moral

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi tak dapat dibendung lagi, berkembangnya zaman tentu membentuk tatanan kehidupan baru bagi manusia. Perkembangan globalisasi ini memberikan dampak baik secara langsung ataupun tidak langsung terhadap kehidupan masyarakat Indonesia. Dampak yang diberikan oleh globalisasi sendiri dapat berupa dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari globalisasi diantaranya adalah kemajuan peradaban, pesatnya penyebaran informasi, dan sebagainya. Namun, disisi lain tak hanya dampak positif saja yang dirasakan dari adanya globalisasi ini, dampak negatif yang diberikan yang cukup disoroti dengan adanya globalisasi diantaranya adalah berpengaruhnya globalisasi terhadap perkembangan moral generasi muda. (Setyoningsih, 2018; Adha, 2019).

Penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari tentu tak dapat dihindari, terkhusus oleh kalangan pemuda. karena pengguna teknologi di Indonesia sebagian besar adalah kalangan muda. Menurut Undang-Undang No 40 Tahun 2009, mengatakan pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 sampai 30 tahun. Dapat dikatakan juga bahwa penduduk yang berusia 16 hingga 30 tahun merupakan warga negara muda, yakni warga negara yang dinilai masih produktif. Ditengah produktivitasnya, sejatinya warga negara muda pun harus turut andil dalam kehidupan bermasyarakat, namun pada kenyataannya

pemuda seakan terlena dengan teknologi yang kini disajikan dan kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya yang membuatnya seakan menjadi individualis (Nurizzati Y, 2018). Padahal seharusnya dengan pesatnya persebaran informasi yang salah satunya terkait dengan kegiatan, seharusnya minat warga negara muda untuk turut andil dalam kegiatannya semakin terbuka luas (Adha et al., 2019a; Packham, 2008), yang tentu seharusnya ini akan meningkatkan daya interaksi dengan lingkungan sekitar.

Kurangnya berinteraksi dengan lingkungan sekitar, mengakibatkan terhambatnya perkembangan moral pada pemuda, ini dikarenakan moral merupakan sesuatu yang timbul ataupun menyinggung hukum atau kebiasaan terkait dengan tingkah laku dalam bermasyarakat (Kartono, 2001), dan juga lingkungan merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi perkembangan moral pada individu (Zainuddin, 2005). Padahal seharusnya warga negara muda menjadi *role model* dalam masyarakat berkaitan dengan sikap moralitas, tekhusus bagi kaum intelektual. Tak hanya menjadi teladan terkait dengan sikap moralitas dalam kehidupan bermasyarakat, tetapi sebagai warga negara yang produktif seharusnya juga kaum pemuda dapat terlibat aktif dalam memperkuat sikap moral yang ada didalam masyarakat, karena pendidikan moral yang utama adalah dengan melibatkan diri warga negara muda dengan kepedulian dan kerjasama yang berkembang pada diri individu tersebut (Adha, 2019; Adha et al., 2019b). Oleh karena itu, urgensi dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana keterlibatan warga negara muda dalam memperkuat sikap moralitas di lingkungan masyarakat.

Adapun penguatan moralitas di pilih dalam penelitian ini dikarenakan penulis menemukan beberapa penelitian yang relevan, salah satunya adalah penelitian dengan judul “Pendidikan Moral pada Aktivitas Kesukarelaan Warga Negara Muda (Koherensi Sikap Kepedulian dan Kerjasama Individu)” yang diteliti oleh Muhammad Mona Adha, Eska Prawisudawati Ulpa, Jack McGregor Johnstone, dan Billy L Cook. Setelah mengamati penelitian tersebut, peneliti menemukan bahwa terdapat permasalahan yang diangkat yakni berkaitan dengan adanya beberapa individu yakni warga negara muda yang tidak hirau sama sekali terkait dengan menanggapi serta terlibat dalam aktivitas di lingkungan masyarakat padahal didalam kegiatan kemasyarakatan tersebut terdapat pendidikan moral didalamnya. Aspek pendidikan moral yang ditemukan dalam kegiatan sukarela oleh warga negara muda (*volunteering*) dalam penelitian ini diantaranya adalah memperkuat sikap kepedulian, menumbuhkan semangat, menumbuhkan minat dan motivasi untuk mengikuti kegiatan dalam masyarakat, dan lain sebagainya (Adha & Ulpa, 2020).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah berfokus pada keterlibatan warga negara muda dalam kegiatan di lingkungan masyarakat, namun yang membedakan adalah pada penelitian ini berfokus dalam membahas keterlibatan warga negara muda dalam aktivitas kesukarelaan (*volunteering*) serta mengkaji pendidikan moral di dalam kegiatan tersebut. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis berfokus pada keterlibatan warga negara muda dalam memperkuat sikap moral di lingkungan masyarakat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan penekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan data sampel yang berasal dari suatu populasi, dimana pengambilan sampel dipilih melalui teknik *simple random sampling*. Pemilihan sampel melalui teknik ini, dipilih secara acak untuk mendapatkan sampel yang representatif (Prijana, 2016). Sampel penelitian diukur melalui kuesioner yang berisi pertanyaan dengan beberapa opsi jawaban.

Waktu dan tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 4 Februari 2021, dan dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dengan bentuk data kuesioner penelitian, sedangkan instrumen penelitian yang digunakan adalah angket yang berisikan butir-butir soal dengan beberapa opsi jawaban. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner berbasis *online* menggunakan *platform googleform* yang disebar luaskan ke responden (mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) melalui *whatsapp group* mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh dalam penelitian dianalisis menggunakan teknik statistik sederhana yakni melalui persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Warga negara muda adalah warga negara yang memiliki rasa tanggung jawab. Sikap disiplin merupakan salah satu aktualisasi nilai yang harus dibentuk di dalam diri warga negara muda. Sebagai warga negara muda, selayaknya harus melibatkan diri di dalam kegiatan di lingkungan masyarakat dengan berbagai pilihan jenis kesukarelaan yang dapat diikuti (Adha, Budimansyah, Kartadinata, & Sundawa, 2019; Hixson, 2014).

Tak hanya itu, ada berbagai hal yang harus dimiliki oleh warga negara muda, yang dalam aktualisasinya dapat dilaksanakan melalui pendidikan kewarganegaraan, namun pendidikan kewarganegaraan harus dikembangkan agar mampu membekali warga negara muda dengan pemahaman global yang memadai (Banks. 2008).

Selain memiliki berbagai sikap yang sesuai dengan sikap yang selayaknya dimiliki oleh warga negara, warga negara muda harus mengikuti zaman namun tidak menjadi pengikut zaman melainkan zaman yang mengikutinya dengan begitu citra sebagai warga negara muda tidak tergeser oleh mereka yang mampu bersaing di era sekarang ini. (Syaiful:2013).

Di lingkungan masyarakat, dalam menjalani kehidupan tak dapat dipisahkan dari moralitas. Sebagai warga negara muda, tentu haruslah menjunjung tinggi moral dalam segala kegiatannya di lingkungan masyarakat. Moral berasal dari bahasa latin yakni

“*mos*” (moris), yang memiliki makna adat istiadat, kebiasaan, nilai, peraturan atau tata cara terkait dengan kehidupan. Kartono (2001) mengemukakan bahwa moral adalah sesuatu yang menyinggung akhlak dan tingkah laku manusia dan juga hal yang berkaitan dengan kebiasaan adat serta hukum yang berlaku dalam masyarakat. Sedangkan moralitas merupakan kemauan untuk menerima dan melakukan peraturan, nilai-nilai atau prinsip-prinsip moral (Yusuf, 2006). Daradjad (1983) mengemukakan bahwa moral adalah tingkah laku yang sesuai dengan aturan serta nilai-nilai yang ada di masyarakat yang tumbuh dari hati nurani dengan tidak ada paksaan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa moral merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan pedoman untuk melakukan perbuatan-perbuatan baik dan meninggalkan perbuatan buruk yang bertentangan dengan ketentuan yang berlaku dalam suatu masyarakat serta menjadikan pedoman yang terus digunakan oleh masyarakat untuk menilai perbuatan seseorang apakah termasuk baik atau buruk.

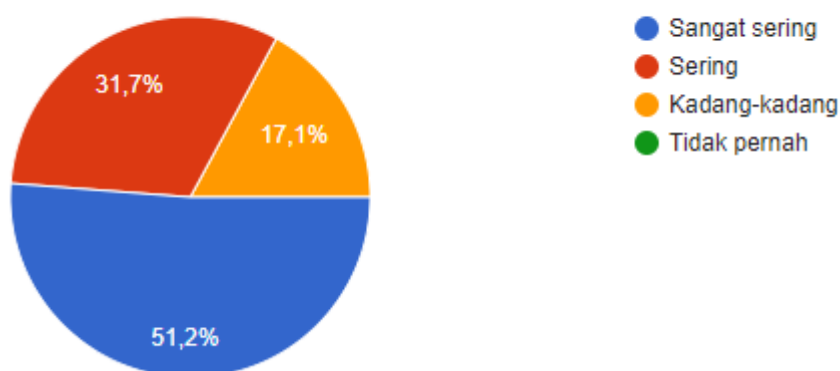
Berikut merupakan hasil dari beberapa pertanyaan yang diajukan kepada responden terkait dengan Keterlibatan Warga Negara Muda dalam Memperkuat Sikap Moral di Lingkungan Masyarakat.

1. Perilaku seseorang dalam berhubungan dengan orang lain.

Jumlah respons: 41 tanggapan.

Berdasarkan hasil jawaban dari butir soal terkait dengan berinteraksi dengan masyarakat sekitar tempat tinggal dengan norma yang berlaku, diperoleh data sebagai berikut : 1) 51,2% mahasiswa menjawab sangat sering berinteraksi berdasar norma yang berlaku. 2) 31,7% mahasiswa menjawab sering berinteraksi berdasar norma yang berlaku. 3) 17,1% mahasiswa menjawab kadang-kadang.

Ini menunjukkan bahwa perilaku sebagian besar mahasiswa ketika berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sekitar masih menjunjung norma yang berlaku

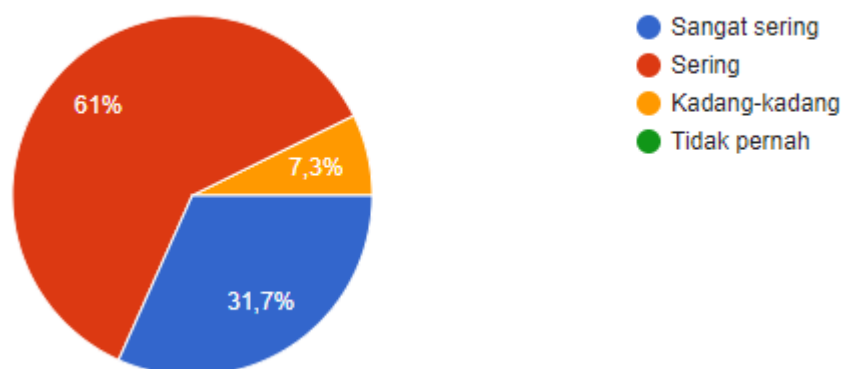


Gambar 1. Hasil jawaban angket berinteraksi dengan masyarakat di sekitar tempat tinggal sesuai dengan norma yang berlaku..

2. Mematuhi peraturan yang berlaku.

Jumlah respons: 41 tanggapan.

Berdasarkan hasil jawaban dari butir soal terkait dengan mematuhi peraturan, baik yang tertulis maupun yang tidak tertulis yang berlaku dalam masyarakat,, diperoleh data sebagai berikut : 1) 61% mahasiswa sering mematuhi aturan yang berlaku.. 2) 31.7% mahasiswa sangat sering menaati peraturan yang berlaku. 3) 7.3% mahasiswa menjawab kadang-kadang. Ini menunjukkan bahwa walaupun sebagian besar mahasiswa menaati aturan yang berlaku, tetapi masih ada yang terkadang juga melanggarnya.



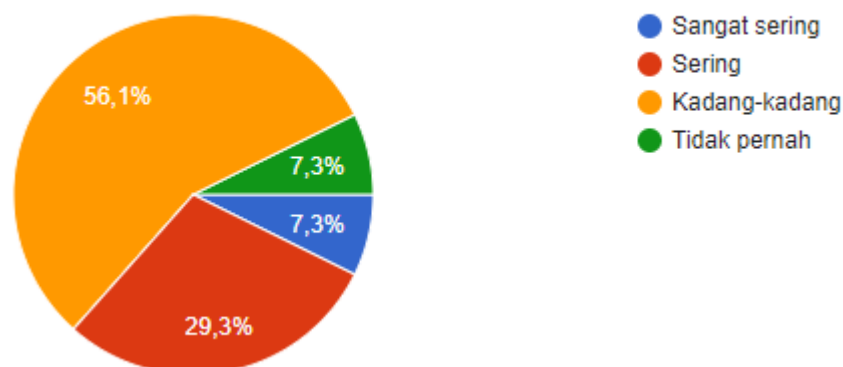
Gambar 2. Hasil jawaban angket mematuhi peraturan, baik yang tertulis maupun yang tidak tertulis yang berlaku dalam masyarakat

3. Memberikan pemahaman moral kepada orang lain.

Jumlah respons: 41 tanggapan.

Berdasarkan hasil jawaban dari butir soal terkait dengan memberikan pemahaman kepada orang lain terkait dengan perilaku moral ketika berada di dalam masyarakat,, diperoleh data sebagai berikut : 1) 56,1% mahasiswa kadang-kadang memberikan pemahaman. 2) 29,3% mahasiswa sering memberikan pemahaman. 3) 7,3% mahasiswa sangat sering meberikan pemahaman. 4) 7,3% mahasiswa tidak pernah memberikan pemahaman.

Secara singkat ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih belum memberikan pemahaman moral kepada orang lain.



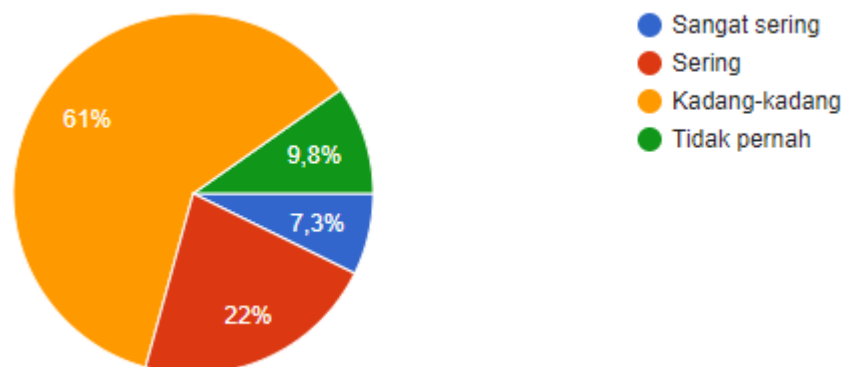
Gambar 3. Hasil jawaban angket memberikan pemahaman kepada orang lain terkait dengan perilaku moral ketika berada di dalam masyarakat.

4. Terlibat menjaga ketertiban moral di lingkungan masyarakat..

Jumlah respons: 41 tanggapan.

Berdasarkan hasil jawaban dari butir soal terkait dengan ketika menjumpai orang lain yang berperilaku tidak sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat, kemudian menyampaikan perilaku yang seharusnya, diperoleh data sebagai berikut : 1) 61% mahasiswa kadang-kadang terlibat. 2) 22% mahasiswa sering terlibat. 3) 9,8% mahasiswa tidak pernah terlibat. 4) 7,3% mahasiswa sangat sering terlibat.

Ini menunjukkan bahwa dalam berkehidupan bermasyarakat, generasi muda masih kurang terlibat menjaga ketertiban moral yang ada di lingkungan masyarakat.



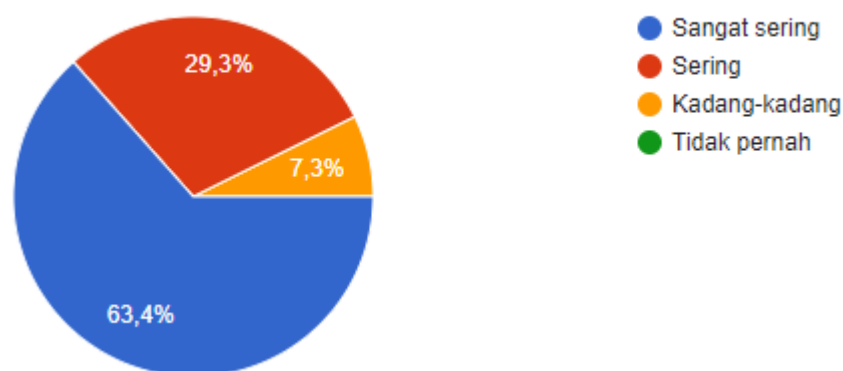
Gambar 4. Hasil jawaban angket ketika menjumpai orang lain yang berperilaku tidak sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat, kemudian menyampaikan perilaku yang seharusnya.

5. Menunjukkan perilaku yang baik sesuai dengan norma yang berlaku.

Jumlah respons: 41 tanggapan.

Berdasarkan hasil jawaban dari butir soal terkait ketika di lingkungan masyarakat, menunjukkan perilaku yang baik seperti menundukkan kepala ketika berjalan melewati orang yang lebih tua, diperoleh data sebagai berikut : 1) 63,4% mahasiswa sangat sering menunjukkan perilaku baik. 2) 29,3% mahasiswa sering berperilaku baik. 3) 7,3% kadang-kadang berperilaku baik.

Ini menunjukkan bahwa dalam lingkungan masyarakat, sebagian besar mahasiswa menunjukkan perilaku baik yang sesuai dengan moral.



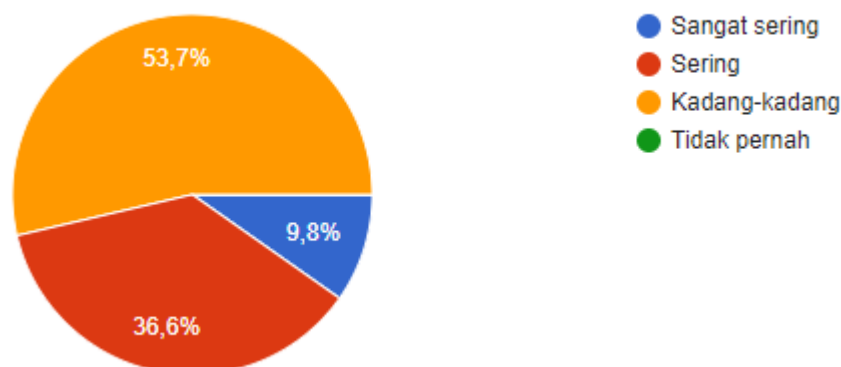
Gambar 3. Hasil jawaban ketika di lingkungan masyarakat, menunjukkan perilaku yang baik seperti menundukkan kepala ketika berjalan melewati orang yang lebih tua

6. Menjadi teladan di lingkungan masyarakat

Jumlah respons: 41 tanggapan.

Berdasarkan hasil jawaban dari butir soal terkait dengan menjadi teladan bagi kawan sebaya terkait dengan sikap moral di lingkungan masyarakat, diperoleh data sebagai berikut : 1) 53,7%, mahasiswa kadang-kadang menjadi tauladan. 2) 36,6% mahasiswa sering menjadi tauladan. 3) 7,3% mahasiswa sangat sering menjadi tauladan.

Ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa telah menjadi teladang yang baik di lingkungannya terkait dengan sikap moral yang diterapkannya.



Gambar 3. Hasil jawaban menjadi teladan bagi kawan sebaya terkait dengan sikap moral di lingkungan masyarakat

SIMPULAN

Berdasar paparan diagram pada pembahasan, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sebagai warga negara muda masih kurang terlibat dalam memperkuat sikap moral yang ada di lingkungan masyarakat. Hal ini nampak dari beberapa poin pertanyaan yang mengacu pada jawaban yang berkaitan dengan turut terlibat menjaga moralitas yang ada dalam masyarakat, dan juga poin pertanyaan yang mengacu pada memberikan pemahaman terkait dengan moralitas. Walaupun demikian, dalam kehidupan bermasyarakat, berdasar hasil analisis pada angket yang telah diberikan dapat dikatakan bahwa mahasiswa PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung telah menunjukkan perilaku moral yang baik, ini nampak dari jawaban pada poin pertanyaan yang mengacu pada menjadi teladan ketika di lingkungan, menunjukkan perilaku yang baik ketika bermasyarakat, mematuhi peraturan yang berlaku, serta berperilaku sesuai dengan moral ketika berinteraksi dengan anggota masyarakat lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Adha, M. (2019). Pengembangan Keadaban Kewarganegaraan melalui Festival Krakatau. Disertasi. Sekolah Pascasarjana Departemen Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Adha, M. M., Budimansyah, D., Kartadinata, S., & Sundawa, D. (2019). Emerging volunteerism for Indonesian millennial generation: Volunteer participation and responsibility. *Journal of Human Behavior in the Social Environment*, 1–17.
- Adha, M. M., Ulpa, E. P., Johnstone, J. M., & Cook, B. L. (2019). Pendidikan Moral pada Aktivitas Kesukarelaan Warga Negara Muda (Koherensi Sikap Kepedulian dan Kerjasama Individu). *Journal of Moral and Civic Education*, 3(1), 28-37.

- Adha, M. M & Ulpa, E. P. (2020). Pendidikan Karakter: Aktivitas Sukarelawan Muda Era Modern Bekerja Secara Daring dan Luring di Lokasi Cultural Event. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik PKn*, 7(2), 96-102.
- Anwar, Syaiful. (2013). *Agen perubahan atau agent of change*. .
- Banks, J. A. (2008). “Diversity, Group Identity, and Citizenship Education in A Global Age”, dalam *Educational Researcher*, 37 (3), hlm. 129-139
- Daradjad, Z. (1983). *Kesehatan Mental*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hartino, A. T & Adha, M. M. (2020). Optimalisasi Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Upaya Meningkatkan Civic Knowledge Peserta Didik Melalui Media Sosial. Seminar Nasional Virtual Pendidikan Kewarganegaraan 2020, Laboratorium PPKN FKIP Universitas Negeri Surakarta.
- Hixson, E. (2014). The Impact of Young People’s Participation in Events: Developing a Model of Social Event Impact. *International Journal of Event and Festival Management*, 5(3), 198–218.
- Kartono, Kartini, (2001). *Pathologi sosial 1*. Bandung: Alumni.
- Packham, C. (2008). *Active Citizenship and Community Learning*. Learning Matters.
- Prijana. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Ilmu Perpustakaan dan Informasi. Bandung:UNPAD Press
- Rozi, S., & Wahyuni, E. S. (2019). Penguatan Moral Kepemimpinan Siswa Melalui Implementasi Pendidikan Berbasis Pengasuhan dan Pengembangan Peran Tutor Sebaya. In *Proceeding of International Conference on Islamic Education (ICIED)* (Vol. 4, No. 1, pp. 206-215).
- Setyoningsih, Y. D. (2018). Tantangan Konselor di era milenial dalam mencegah degradasi moral pemuda. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling* (Vol. 2, No. 1, pp. 134-145).
- Yaqin, A. (2019). Pengaruh model pembelajaran akhlak berbasis kognitif terhadap moral reasoning siswa, *Jurnal IMTIYAZ; Jurnal ilmu keislaman*, 3 (1), 57-85.
- Yusuf, S. H. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Zainuddin, N. (2005). *Persepsi Remaja Terhadap Peran Ayah dan Peran Teman Sebaya dan Hubungannya dengan Tahapan Penalaran Moral Remaja*. Tesis (tidak diterbitkan). Depok : Fakultas Psikologi Universitas

Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Meningkatkan Literasi Digital

Ahman Tosy Hartino¹, Muhammad Mona Adha¹, Eska Prawisudawati Ulpa¹,
Ahmad Rifai², Rhosita¹

¹Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lampung

²Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
**email: ahmantosyhartino22@gmail.com*

Abstrak: Kondisi Pandemi Covid-19 masih berlangsung dan masih berdampak hingga sampai saat ini pada sektor pendidikan. Hal tersebut dapat dilihat dari kebijakan pembelajaran daring masih terus berjalan di jenjang pendidikan sd, smp, sma, dan bahkan perguruan tinggi di Indonesia. Pembelajaran daring yang dipraktikkan di lapanganpun memiliki dua sisi penilaian yakni dampak positif dan negatif. Dampak positif didapat jika dilaksanakan atau diikuti secara sungguh-sungguh, begitu pula dengan dampak negatif didapat ketika tidak sungguh-sungguh dalam melaksanakan pembelajaran daring. Durasi adanya pembelajaran daring ini, terbilang cukup lama yang dirasakan oleh pendidik maupun peserta didik. Sehingga, secara otomatis akan memiliki dampak pada wilayah proses pembelajaran individu tertentu. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pembelajaran daring dalam meningkatkan literasi digital. Metode yang digunakan dalam karya penulisan ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil dari artikel ini membahas mengenai efektivitas, pembelajaran, pembelajaran daring, dan literasi digital. Serta membahas presentase hasil dari kuisioner yang disebarluaskan kepada responden berkaitan dengan efektivitas pembelajaran daring dalam meningkatkan literasi digital.

Kata kunci: Efektivitas, Pembelajaran Daring, Literasi Digital

PENDAHULUAN

Masuknya Covid-19 di Indonesia pada Maret 2020, membawa dampak yang begitu signifikan dalam semua bidang kehidupan masyarakat. Mulai dari bidang ekonomi, sosial, politik dan bahkan bidang pendidikan itu sendiri, yang di mana saat inipun masih berdampak. Adanya Covid-19 ini, membuat pemerintah bekerja keras untuk meminimalisir perkembangan kasusnya. Sehingga, pemerintah mengeluarkan kebijakan pembatasan jarak dan pembatasan pergerakan manusia. Fenomena pembatasan jarak tersebut juga berpengaruh pada pelaksanaan pembelajaran di perguruan tinggi (Irahandayaningsih, 2020). Surat Edaran Mendikbud RI nomor 3 tahun 2020 tanggal 3 Maret 2020 tentang pencegahan Covid-19 pada satuan pendidikan, mengubah kegiatan perkuliahan menjadi berbasis daring. Pembelajaran daring itu sendiri, dalam pelaksanaannya terdapat sejumlah hal yang perlu menjadi perhatian khusus.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Sadikin & Hamidah, 2020; Perdana et al., 2020). Jaringan internet haruslah memiliki akses yang mendukung untuk

proses pembelajaran, konektivitas yang stabil dan mampu secara fleksibel untuk dapat digunakan oleh mahasiswa di mana saja dan kapan saja, serta memiliki kemampuan yang modern dalam memberikan interaksi belajar. Sebab, jika diantara komponen pembelajaran daring tersebut tidak mendukung maka yang akan terjadi adalah ketidakmaksimalan dalam belajar dan pembelajaranpun akan menjadi terganggu. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, 2017). Bertemu melalui ruang digital, di mana berada pada tempatnya masing-masing tetapi dalam suasana pembelajaran ditengah situasi Covid-19 seperti saat ini (Hartino et al, 2021; Alifah et al., 2021; Adha et al., 2021). Kemudian, pembelajaran daring dibutuhkan dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (Pangondian et al, 2019). Artinya bahwa, dibutuhkan sebuah transformasi kearah digital dalam dunia pendidikan, agar proses pembelajaran mengarah pada modernisasi.

Pembelajaran daring yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa melalui berbagai jenis perangkat lunak/*platform*. Jenis perangkat lunak yang digunakan antara lain dari perangkat lunak untuk *learning management system*, perangkat lunak kolaborasi, ataupun perangkat lunak *video conference* (Irahandayaningsih, 2020). *Learning management system* adalah perangkat lunak yang dirancang khusus untuk menyelenggarakan pembelajaran/kelas virtual, dan di dalamnya sudah mencakup fitur untuk pendaftaran peserta (*enrolment*), fitur kuis dan ujian, manajemen file tugas, berikut dengan sistem penilaiannya. Perangkat lunak jenis ini antara lain yakni *Google Classroom* dan porta-portal *e-learning* milik perguruan tinggi. Sementara perangkat lunak jenis kedua, yang diperuntukkan bagi kolaborasi kerja, antara lain *Microsoft Teams*. Serta jenis ketiga adalah perangkat lunak untuk keperluan *video conference*, antara lain yang banyak digunakan selama pembelajaran jarak jauh diantaranya, *Zoom*, *Google Meet*, *Visco Webex*, hingga *Whatsapp Group*. Perangkat yang sudah disebutkan di atas dapat digunakan oleh mahasiswa dan dosen sesuai dengan kebutuhan dan kesepakatan yang dibuat.

Proses pembelajaran daring yang dilakukan selama ini, tentu tidak terlepas dari sebuah perkembangan teknologi yang semakin hari semakin pesat untuk perkembangannya. Oleh karena itu, di era adaptasi kebiasaan baru saat ini, literasi digital sangatlah penting adanya (Rifai et al, 2021). Menurut Paul Gilster (2012) literasi digital adalah kemampuan dalam menggunakan serta memanfaatkan teknologi yang berasal dari perangkat digital untuk kehidupan sehari hari secara efektif dan efisien, contohnya seperti dalam konteks pendidikan, kehidupan sehari-hari, dan lain sebagainya. Literasi digital menjadi sangat penting sekali untuk menjadi sebuah konsentrasi, karena dengan literasi digital maka kita sebagai individu dapat menambah kemampuan diri secara berkala. Memanfaatkan teknologi untuk kearah yang positif menjadi sebuah keistimewaan dalam proses belajar. Termasuk juga gotong-royong yang kini dapat dilakukan dengan wujud digital (Adha, 2015; Adha, 2019). Sehingga dapat diambil sebuah kesimpulan, bahwa antara pembelajaran daring dengan literasi digital keduanya memiliki hal yang saling bersinggungan satu sama lainnya. Oleh karena itu, urgensi dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana efektivitas pembelajaran daring dalam meningkatkan literasi digital.

Penulis, dalam penelitian ini menemukan penelitian yang relevan dengan judul Pengukuran Literasi Digital Pada Peserta Pembelajaran Daring di Masa Pandemi

COVID-19, yang diteliti oleh Ana Irhandayaningsih pada tahun 2020. Setelah mengamati penelitian yang relevan tersebut, permasalahan yang melatarbelakanginya adalah mengenai peran sentral kompetensi literasi digital pada pembelajaran daring, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui tingkat literasi digital peserta pembelajaran daring. Salah satu acuan untuk melakukan pengukuran adalah Konsepsi Bawden, yang melihat kompetensi literasi digital pada empat aspek. Penelitian ini mengukur tingkat literasi digital berdasarkan konsepsi dari Bawden (2008) yang terdiri dari empat komponen utama yaitu kemampuan dasar literasi digital, latar belakang pengetahuan informasi, kompetensi bidang TIK, serta sikap dan perspektif pengguna informasi. Hasil Penelitian ini menunjukkan responden memiliki tingkat literasi digital yang tinggi jika diukur menggunakan Konsepsi Bawden.

Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian relevan, terdapat pada pengembangan pertanyaan yang diajukan kepada responden. Sementara keunikan atau keterbaruan dari penelitian ini adalah menggabungkan dua indikator dalam membuat pertanyaan yang diajukan kepada responden, berbeda dengan penelitian yang relevan diatas hanya fokus terhadap aspek dari kompetensi literasi digital saja. Permasalahan penelitian ini, berkaitan dengan pembelajaran daring yang sebenarnya mampu membuat efektivitas dalam meningkatkan literasi digital atau sebaliknya. Sehingga tujuan penelitian ini untuk mengetahui secara ilmiah melalui teknik pengumpulan data yang sudah dilakukan oleh peneliti. Kemudian, kegunaan penelitian ini secara teoritis untuk mengembangkan konsep ilmu pengetahuan sementara kegunaan secara praktis untuk sumber informasi kepada khalayak umum berkaitan dengan tingkat literasi digital dalam pembelajaran daring. Persamaan dalam penelitian ini yakni sama-sama membahas mengenai literasi digital dengan pembelajaran daring untuk mengukur tingkatan literasi digital itu sendiri.

METODE

Jenis penelitian ini ada penelitian deskriptif yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan data sampel yang berasal dari suatu populasi, di mana pengambilan sampel dipilih melalui teknik *simple random sampling*. *Simple random sampling* dipilih secara acak untuk untuk mendapatkan sampel yang representatif (Prijana, 2016). Sampel penelitian kemudian diukur melalui kuesioner berisi pertanyaan dan pilihan jawaban.

Waktu dan Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 1 Febuari 2021. Sementara itu, penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif, dengan bentuk data kuisisioner penelitian yang dibuat oleh peneliti. Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung dengan variable angka. Sementara itu, instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti berupa angket yang berisikan beberapa butir soal berkaitan dengan indikator yang sudah disusun oleh peneliti. Serta teknik pengumpulan data menggunakan kuisisioner yang dibuat menggunakan *google form* oleh peneliti dan disebar luaskan secara *online* melalui *platform* media sosial *whatsapp*.

Pengumpulan data primer penelitian ini dengan cara menyebarkan kuesioner ke beberapa responden (Creswell, 2014). Responden penelitian ini adalah mahasiswa PPKn, FKIP, Universitas Lampung.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan data yang dianalisis melalui statistik sederhana yaitu melalui persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, efektivitas berasal dari kata kerja efektif yaitu terjadinya suatu akibat atau efek yang dikehendaki dalam perbuatan yang mengandung pengertian dicapainya keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Humaedi, dkk. 2015: 41). Hal tersebut, menitik beratkan pada sebuah akibat dari sesuatu hal yang berlaku, apakah akibat tersebut efektif ataupun sebaliknya. Pendapat lebih lanjut dikemukakan oleh Mahmudi (2005: 92) yang mengatakan bahwa efektivitas merupakan hubungan antara output dengan tujuan, semakin besar kontribusi (sumbangan) output terhadap pencapaian tujuan, maka semakin efektif organisasi, program atau kegiatan. Artinya bahwa, antara output dengan tujuan harus dapat diselaraskan jika menginginkan tingkat efektivitas yang tinggi.

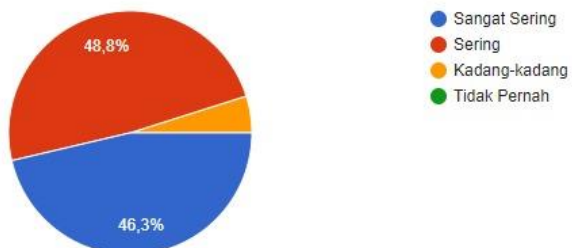
Tobing (2011: 29) mengatakan bahwa efektivitas merupakan hubungan antara keluaran suatu pusat tanggung jawab dengan sasaran yang mesti dicapai, semakin besar kontribusi daripada keluaran yang dihasilkan terhadap nilai pencapaian sasaran tersebut, maka unit tersebut dapat dikatakan efektif pula. Sementara itu, menurut Angrayni dan Yusliati (2018: 14) menjelaskan bahwa indikator efektivitas dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya merupakan sebuah pengukuran di mana suatu target telah tercapai sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Berdasarkan pernyataan dari beberapa ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa efektivitas merupakan suatu kondisi yang fleksibel terhadap sesuatu hal. Fleksibel disini diartikan sebagai sesuatu yang bisa saja berubah, semisal berbicara tentang efektif atau tidak efektif pembelajaran daring dalam meningkatkan literasi digital.

Berbicara mengenai efektivitas, penelitian ini akan membahas mengenai efektivitas dari pembelajaran daring itu sendiri. Menurut Yuliani, dkk (2020: 87) pembelajaran daring merupakan salah satu dari bentuk pembelajaran jarak jauh atau lebih sering disingkat PJJ. Pembelajaran jarak jauh tidak hanya bergantung pada daring saja melainkan bisa luring. Sementara itu, menurut Isman (2016 dalam Pohan, 2020: 2) Pembelajaran daring adalah pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Hal tersebut, menandakan bahwa jaringan internet sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran daring, tidak saling bertemu secara nyata tetapi bertemu secara digital dengan menggunakan jaringan internet, tentu dengan akses dan jaringan yang mendukung. Pembelajaran daring dibagi menjadi 2 macam yakni pembelajaran daring sinkron dan asinkron. Maksud dari pembelajaran daring sinkron adalah pembelajaran dengan waktu yang sama, sedangkan pembelajaran asinkron kebalikan dari sinkron yakni tidak memerlukan waktu bersamaan. Efektifitas di dalam pembelajaran daring juga terkait pada bagaimana penguatan/pembentukan karakter siswa, kedisiplinan, adaptasi pembelajaran selama daring, dan konsep belajar daring yang mampu menarik minat para siswa (Perdana et al., 2020; Putri et al., 2020).

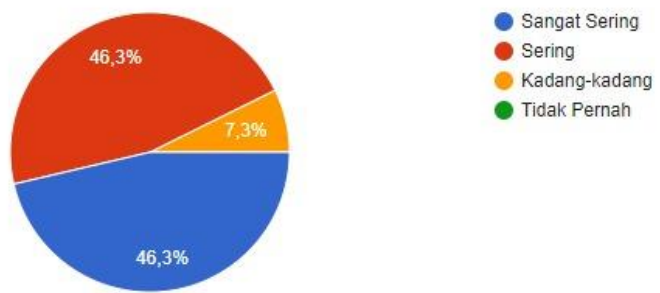
Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa prinsip yang relatif berlaku umum yang dapat digunakan sebagai dasar dalam proses pembelajaran, baik pendidik maupun peserta didik dalam upaya meningkatkan pelaksanaan pembelajaran. Prinsip-prinsip yang dimaksud adalah: perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan serta perbedaan individu (Ali, 2013; Perdana et al., 2020). Manfaat pembelajaran daring menurut Bates dan Wulf dalam (Mastuti dkk, 2020: 72): 1. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*). 2. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*). 3. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*). 4. Mempermudah penyimpanan dan penyempurnaan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*). Sementara itu, kekurangan dari pelaksanaan pembelajaran daring yaitu: 1. Fasilitas yang kurang memadai seperti tidak adanya gawai, computer, paket data internet dan terbatasnya akses internet. 2. Minimnya pengawasan terhadap proses pembelajaran. 3. Interaksi antara peserta didik dengan guru menjadi berkurang. Dari pernyataan para ahli di atas, dapat di ambil kesimpulan bahwa pembelajaran daring merupakan proses belajar dengan memanfaatkan perkembangan IPTEK dengan semaksimal mungkin dan sebaik mungkin.

Selanjutnya, kita akan membahas mengenai literasi digital dalam penelitian ini. Di mana sebelumnya, kita sudah membahas efektivitas dan pembelajaran daring. Sehingga pada tahap ini, kita akan berbicara mengenai literasi digital. Istilah literasi digital pertama kali diungkapkan Gilster (1997) bahwa literasi digital merupakan “kemampuan penggunaan teknologi informasi dari perangkat digital secara efektif efisien dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari”. Pengertian tersebut menjelaskan bahwa konsep literasi bukan hanya mengenai kemampuan untuk membaca saja, melainkan membaca dengan makna dan mengerti yang mencakup penguasaan ide-ide, sehingga membuat seseorang bukan hanya memiliki kemampuan penggunaan teknologi, namun juga membuat seorang memiliki kecerdasan. Sementara, menurut Martin (2008:7) literasi digital adalah “memberdayakan individu untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain, bekerja lebih efektif dan peningkatan produktivitas jika disertai dengan keterampilan dan tingkat kemampuan yang sama”. Keterampilan literasi digital yang dimaksud Martin di atas yakni menekankan pada sikap dan kesadaran seseorang dalam menggunakan perangkat digital untuk berkomunikasi, kemampuan berekspresi dalam kegiatan sosial dengan maksud untuk mencapai tujuan pada berbagai situasi kehidupan individu yang bersangkutan. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa literasi digital merupakan sebuah pemafaatan IPTEK untuk memahami, mencari, dan mengolah informasi dengan baik dan benar.

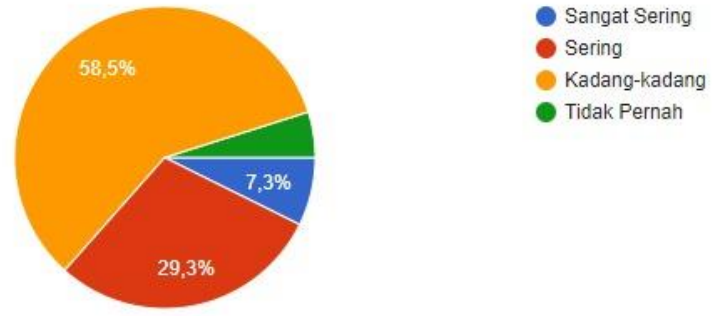
Berikut hasil dari beberapa pertanyaan yang diajukan kepada responden berkaitan dengan efektivitas pembelajaran daring dalam meningkatkan literasi digital, jumlah responden yang mengisi kuisisioner online sebanyak 41 tanggapan.



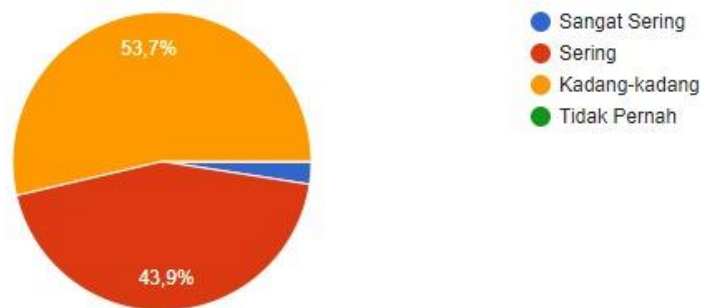
Gambar 1 Mengakses Sumber Belajar Digital Selama Pembelajaran Daring.



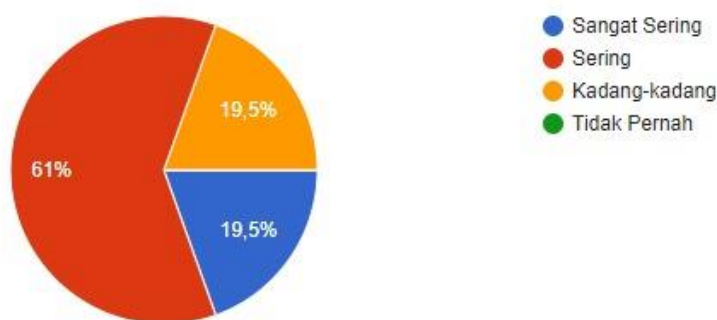
Gambar 2 Mengerjakan Tugas Secara Mandiri Selama Pembelajaran Daring



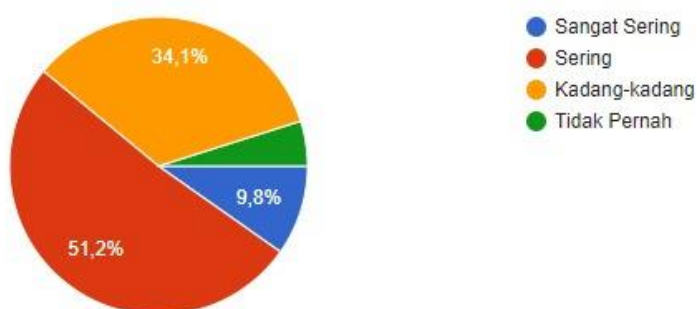
Gambar 3 Mengemukakan Pendapat Ketika Berdiskusi Selama Pembelajaran Daring.



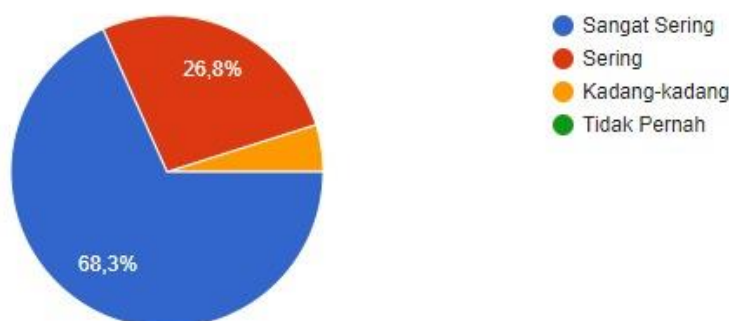
Gambar 4 Dosen Menyampaikan Materi yang Mudah Dipahami Selama Pembelajaran Daring.



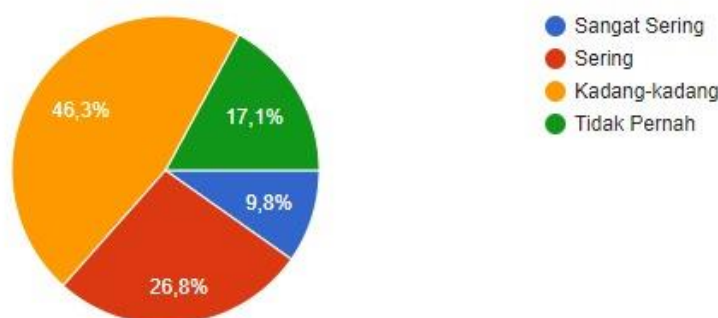
Gambar 5 Mencari Informasi di Internet Terkait Dengan Materi yang Telah Disampaikan Oleh Dosen Selama Pembelajaran Daring.



Gambar 6 Membaca Bahan Ajar yang Telah Diberikan Oleh Dosen Selama Pembelajaran Daring.



Gambar 7 Mengikuti Proses Pembelajaran Daring Terkait Dengan Masing-Masing Mata Kuliah.



Gambar 8 Terkendala Oleh Jaringan Ketika Melaksanakan Pembelajaran Daring.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, diketahui bahwa banyak mahasiswa yang sering mengakses sumber belajar, banyak mahasiswa yang sering dan sangat sering mengerjakan tugas secara mandiri, banyak mahasiswa yang kadang-kadang mengemukakan pendapat ketika berdiskusi, banyak dosen yang kadang-kadang dalam menyampaikan materi dipahami oleh mahasiswa, banyak mahasiswa yang sangat sering mencari informasi di internet terkait dengan materi, banyak mahasiswa yang sering membaca bahan ajar dari dosen, banyak mahasiswa yang sangat sering mengikuti perkuliahan daring, dan banyak mahasiswa yang kadang-kadang terkendala signal atau jaringan ketika melaksanakan pembelajaran daring.

DAFTAR RUJUKAN

Adha, M. (2015). Understanding the relationship between kindness and gotong royong for Indonesian citizens in developing Bhinneka Tunggal Ika. *The Proceeding of the Commemorative Academic Conference for the 60th Anniversary of the 1955 Asian – African Conference* in Bandung, Indonesia.

- Adha, M. M. (2019). Pengembangan Keadaban Kewarganegaraan melalui Festival Krakatau. Disertasi. Sekolah Pascasarjana Departemen Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Adha, M. M., Parikesit, H., Perdana, D. R., Hartino, A. T., & Ulpa, E. P. (2021). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran PKn di Masa Pandemi Covid-19 demi Masyarakat Taat PSBB. Konferensi Nasional Kewarganegaraan (KNKn) Ke-V, Program Studi Magister Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) dengan Asosiasi Profesi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Indonesia (AP3KnI).
- Alifah, M., Adha, M. M., Perdana, D. R., Hartino, A. T., & Rifai, A. (2021). Upaya Meningkatkan Karakter disiplin Peserta Didik pada Pembelajaran daring di Masa Pandemi Covid-19. Konferensi Nasional Kewarganegaraan (KNKn) Ke-V, Program Studi Magister Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) dengan Asosiasi Profesi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Indonesia (AP3KnI).
- Ali, S. H. G. (2013). Prinsip-Prinsip Pembelajaran Dan Implikasinya Terhadap Pendidik Dan Peserta Didik. *Jurnal Al-Ta'dib* 6(1), 31-42.
- Angrayni, L. dan Yusliati. (2018). *Efektivitas Rehabilitasi Pecandu Narkotika Serta Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kejahatan di Indonesia*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Bawden, D. (2008). *Origins and concepts of digital literacy, in: Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*, Peter Lang Publishing, New York
- Creswell, A. J. (2014). *Educational Research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (4th ed.): Pearson.
- Gilster, P. (2012). "Digital Literacy", dalam Riel, J., Christian, S., & Hinson, B., *Charting Digital Literacy: A Framework For Information Technology and Digital Skills Education in The Community College*. Presentado en Innovations. pp. 17.
- Glister. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley.
- Humaedi, M. A., Jane K. P., Sari S. dan Saiful H. 2015. *Menakar Peran Para Pemimpin Lokal dalam Pengurangan Resiko Bencana*. Yogyakarta: LKIS.
- Hartino, A. T., Adha, M. M., Rifai, A., Ulpa, E. P., & Supriyono, S. (2021). *Eksistensi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Meningkatkan Civic Responsibility di Masa Pembelajaran Daring*. Prosiding Konferensi Nasional Kewarganegaraan V : UNY Press.
- Irhandayaningsih, A. (2020). Pengukuran literasi digital pada peserta pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 4(2), 231-240.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99-110.
- Mahmudi. (2005). *Manajemen Kinerja Sektor Publik*. Yogyakarta: UPP AMP. YKPN.
- Mastuti, R. dkk. (2020). *Teaching from Home: dari Belajar Merdeka menuju Merdeka Belajar*. Yayasan Kita Menulis.

- Martin, A., Lanskhear, C. and Knobel, M. (2008). *Digital Literacy and The "Digital Societ"*. Journal of Creative Education, 8 (10), 151-176.
- Perdana, D. R., Adha, M. M. (2020). Implementasi Blended Learning untuk Penguatan Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8 (2): 89-101.
- Putri, D. S., Adha, M. M., & Pitoewas, B. (2020). The Problems of Implementing Blended Learning Class in Civic Education Students, University of Lampung. *Universal Journal of Educational Research*, 8(3D): 106-114.
- Pohan, A. E. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Jawa Tengah: CV Sarnu Untung.
- Prijana. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. Bandung : Unpad Press.
- Rifai, A., Adha, M. M., Hartino, A. T., Ulpa, E. P., & Supriyono, S. (2021). *Pengembangan Literasi Digital Aplikasi Civication (Civic Application) Meningkatkan Civic Competence Siswa di Era Adaptasi Kebiasaan Baru*. Prosiding Konferensi Nasional Kewarganegaraan V : UNY Press.
- Sadikin, A & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran daring di tengah wabah covid19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(02).
- Tobing, J. (2011). *Kiat Menjadi Supervisor Handal*. Surabaya: Erlangga.
- Yuliani, M., Janner S., Siti S. S., Eni M., Rano I. S., Heri D., Edi I., Dewa P. Y. A., Muttaqin dan Ika Y. (2020). *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*. Yayasan Kita Menulis.

Efektivitas Penggunaan Block Learning Dan WhatsApps Grup Pada Pembelajaran Jarak Jauh Akibat Dampak COVID-19

Alfi Rizkina Lubis*, Ajat Sudrajat, Asep Wahyu Nugraha

Pendidikan Kimia, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Medan, Jl. Willem Iskandar Psr V,
Sumatera Utara, Indonesia

* e-mail: rizkinalubisalfi@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk untuk melihat efektivitas penggunaan block learning dan WhatsApps Grup pada pembelajaran jarak jauh akibat dampak Covid 19. Proses pembelajaran dilakukan secara onloine, sehingga setiap pekan sebelum masuk materi akan ada lembar kerja yang harus diselesaikan oleh mahasiswa. Pembelajaran menggunakan media berupa grup whatsapp dan block learning. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan block learning dan WhatsApps Grup pada pembelajaran jarak jauh akibat dampak Covid 19 cukup efektif digunakan dengan persentase 65,31%.

Kata kunci: Block Learning, COVID-19, WhatsApps Grup

PENDAHULUAN

Saat diumumkannya corona virus disease pada tahun 2019 (COVID-19) sebagai wabah nasional pada Maret 2020, pandemi Covid-19 ini memaksa kebijakan social distancing, atau di Indonesia lebih dikenalkan sebagai physical distancing (menjaga jarak) untuk meminimalisir penyebaran Covid-19. Proses pembelajaran mulai dilakukan adaptasi dengan menggunakan sistem daring, (Kemendikbud, 2020). Pembelajaran daring dilakukan sebagai pilihan yang tepat dalam memutuskan penyebaran wabah covid 19 (Taufan dan Fachri, 2014), dengan tetap mengikuti anjuran pemerintah yang mengedepankan protokol kesehatan dengan pelayanan pendidikan secara daring pada era pandemi covid 19, (Yudiawan, 2020).

Untuk mengatasi pembelajaran saat wabah covid-19, guru sebagai pendidik harus menguasai teknologi dalam proses pembelajaran daring, (Pujiati, dan Retariandalas, 2020) karena pembelajaran saat ini mengharuskan pendidik dapat memanfaatkan teknologi informasi, (Adijaya dan Santosa, 2018). Penggunaan internet sebagai teknologi informasi memiliki aplikasi yang dinamakan media social. Media sosial adalah media Internet yang penggunaanya dapat berinteraksi dan mempresentasikan dirinya, baik secara langsung ataupun tertunda, (Carr dan Hayes, 2015). Jenis media sosial yang dapat digunakan untuk saling berkomunikasi, dan mencari informasi yakni line, whatsapp, ask.fm, linkedin, dan beberapa media sosial yang lain, (Nabila, 2020).

Pada Januari 2017, WhatsApp dinilai sebagai aplikasi yang paling populer di dunia (statista.com). Pada April 2013 tercatat 200 juta pengguna aktif, baru-baru ini April 2016 meningkat menjadi 1 miliar pengguna aktif, (Udenze, dan Oshionebo, 2020). Suryadi, Ginanjar, dan Priyatna, (2018) menggambarkan bahwa media sosial WhatsApp atau WA merupakan salah satu media komunikasi yang dapat di install dalam Smartphone yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi chat dengan saling mengirim pesan teks, gambar, video maupun telpon, yang dapat memberikan dukungan dalam pelaksanaan pembelajaran secara online (Pratama, 2019) (Fauzi, 2017). Jadi pemakaian aplikasi WA untuk proses daring kita tak perlu khawatir dengan seberapa

banyak jumlah file atau informasi yang akan kita kirim. Tidak ada batasan selama data internet cukup, (Umami dan Suja, 2019). Maka dari itu WhatsApp merupakan aplikasi yang paling diminati dan paling sering digunakan oleh berbagai macam kelompok masyarakat di Indonesia, tak terkecuali oleh siswa-siswi SMA maupun guru. Setelah mereview beberapa literatur yang relevan, Ali (2018) menunjukkan bahwa aplikasi WhatsApp bias menjadi platform yang sangat nyaman untuk menjawab pertanyaan dan diskusi oleh siswa dimanapun dan kapanpun.

Tetapi penggunaan WhatsApp dengan jangka waktu yang lama juga menyebabkan siswa-siswi merasa terbebani membeli kuota. Maka menurut Burhanuddin, (2020) program Block Learning akan meringankan beban orang tua siswa. Block Learning atau BL adalah buku panduan yang dibuat oleh pihak sekolah yang berisikan pelajaran selama 1 bulan, yang dirangkum oleh guru MGMP. System BL ini, siswa akan belajar menggunakan buku panduan yang telah dibagikan oleh pihak sekolah, jadi nantinya di dalam BL tersebut terdapat beberapa soal yang disajikan jadi jika terdapat hal-hal yang tidak dipahami, dapat melakukan diskusi melalui WA grup. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas penggunaan block learning dan WhatsApps Grup pada pembelajaran jarak jauh akibat dampak Covid 19.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, metode kuantitatif disini menggunakan sampel dalam penelitiannya. Pengambilan data dilakukan dengan: Studi lapangan yang terdiri dari: Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung di lokasi penelitian objek yang diteliti, setelah itu untuk pengumpulan data diberikan kuisioner dengan mengedarkan angket yang berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang telah divalidasi oleh (skripsi) dan dikembangkan oleh peneliti, dibagikan kepada responden. Dalam penelitian ini terdapat satu variabel yang diteliti yaitu efektivitas penggunaan block learning dan WhatsApps Grup pada siswa, dengan rincian variabel sebagai berikut : Intensitas, Komunikasi, dan Kepuasan. Teknik sampling yang digunakan dalam menentukan sampel adalah Purposive Sampling, (Sugiyono, 2010). Angket disebarakan secara langsung pada saat proses tatap muka dengan memperhatikan protokoler kesehatan. sebanyak 32 orang subyek yang telah memberikan respon terhadap angket yang disebarakan. Skala pengukuran yang digunakan ialah skala Likert. Hasil angket kemudian dikelompokkan kedalam empat kategori respon siswa: (1) sangat setuju, (2) setuju. (3) tidak setuju, dan (4) sangat tidak setuju. Kemudian Pengolahan data hasil tes ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut : 1) memberikan skor setiap lembar jawaban sesuai dengan kunci jawaban, 2) menghitung skor mentah dari setiap jawaban, 3) mengubah skor menjadi nilai dalam bentuk presentase

Kriteria kategori rata-rata skor persentase 86% - 100% Sangat Baik; 76% - 85% Baik; 60% - 75% Cukup; 55% - 59% Kurang; dan $\leq 54\%$ Sangat Kurang. Dari data yang diperoleh, maka data tersebut dideskripsikan keadaan sesuai informasi yang di dapatkan dari hasil data kuantitatif. Teknik analisis yang digunakan adalah statistik deskriptif, yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengukur efektifitas penggunaan block learning dan WhatsApps Grup dengan analisis dari aspek Intensitas, Komunikasi, dan Kepuasan. Data deskriptif hasil penelitian diolah dengan bantuan microsoft excel yang dapat dilihat pada tabel 1,2, dan 3 berikut:

a. Intensitas

Pada indikator intensitas ini terdapat 5 pertanyaan, berikut perhitungan masing-masing pertanyaan tersebut.

Table.1 Data angket intensitas

Item	Persentase	Kategori
1	87,5%	Sangat Baik
2	50,7%	Kurang
3	89%	Sangat Baik
4	49,2%	Sangat Kurang
5	59,3%	Kurang
Rata-rata	67,18%	

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat dijelaskan bahwa responden untuk tingkat Intensitas sebesar 67,18% yaitu cukup. Rincian indicator menunjukkan 87,5% menyatakan sering update status pada aplikasi whatsapp, 50,7% berperan aktif dalam grup, 89% ikut meramaikan grup Kimia, 49,2% menyatakan bahwa WA bermanfaat untuk proses pembelajaran, dan 59,3% ikut berdiskusi di grup Kimia.

b. Komunikasi

Pada indikator komunikasi ini terdapat 5 pertanyaan, berikut perhitungan masing-masing pertanyaan tersebut.

Table.2 Data angket komunikasi

Item	Persentase	Kategori
1	76.6%	Baik
2	67,6%	Cukup
3	65,60%	Cukup
4	100%	Sangat Baik
5	56%	kurang
Rata-rata	73,16%	

Berdasarkan Tabel 2 dapat dijelaskan bahwa data responden untuk tingkat komunikasi dalam WA menunjukkan rata-rata sebesar 73,16% dengan rincian 76,6% menyatakan bahan yang diberikan pada Block Learning jelas dan mudah dipahami, 67,6% menyatakan informasi yang ada pada Block Learning disampaikan di dalam grup benar-benar akurat atau tepat, 65,60% menyatakan WhatsApp berpengaruh dalam membantu mempermudah jalannya diskusi, 100% menyatakan bahwa siswa memanfaatkan grup Kimia untuk berkiriman pesan suara, gambar atau foto audio maupun video, dan 56% menyatakan grup WhatsApp membantu memecahkan persoalan atau masalah.

c. Kepuasan

Pada indikator intensitas ini terdapat 5 pertanyaan, berikut perhitungan masing-masing pertanyaan tersebut.

Table.3 Data angket kepuasan

Item	Persentase	Kategori
1	56,2%	Baik
2	57,8%	Cukup
3	49,2%	Cukup
4	57,8%	Cukup
5	57%	Cukup
Rata-rata	55,6%	

Berdasarkan Tabel 3 dapat dijelaskan bahwa data responden untuk tingkat kepuasan dalam WA menunjukkan rata-rata sebesar 55,6% dengan rincian 56,2% menyatakan Block Learning dan grup Kimia di WhatsApp memenuhi kebutuhan informasi, 57,8% dengan adanya diskusi dalam grup Kimia dapat meningkatkan pengetahuan dan informasi, 49,2% melalui grup Kimia di WhatsApp membantu anda untuk bersosialisasi dengan anggota lainnya satu angkatan, 57,8% grup Kimia efektif digunakan sebagai tempat diskusi, dan 57% menyatakan mendapatkan kepuasan dalam berdiskusi atau bertukar informasi melalui Block Learning di grup Kimia.

Dari data tersebut diatas dapat dilihat bahwa Dengan begitu, pemanfaatan WhatsApp dan block learning dalam memberi kepuasan terhadap responden untuk diskusi atau memberi informasi adalah Cukup Efektif namun tidak terlalu memberikan dampak yang positif, hal ini dapat kita lihat dari hasil respon siswa untuk tingkat kepuasan hanya sebesar 55,6%.

SIMPULAN

Setelah dilakukan analisa dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan block learning dan WhatsApps Grup pada pembelajaran jarak jauh akibat dampak Covid 19 cukup efektif digunakan dengan persentase 65,31%, dan dari data hasil angket yang ada menunjukkan persentase 67,18% untuk intensitas; 73,16% komunikasi dan 55,6% untuk kepuasan.

DAFTAR RUJUKAN

- Adijaya, N., & Santosa, L. P. (2018). Persepsi Mahasiswa dalam Pembelajaran Online. Wanastra. <https://doi.org/2579-3438>
- Ali, L. (2018). The Influence of Information Technology on Student's Behavioural Nature in the Class Room. *Asian Journal of Education and Training*, 4(2), 102-107.
- Carr, C. T., & Hayes, R. A. (2015). Social media: Defining, developing, and divining. *Atlantic journal of communication*, 23(1), 46-65.
- Fauzi, R. (2017). Perubahan Budaya Komunikasi Pada Pengguna WhatsApp Di Era Media Baru. *Jurnal Ilmu Komunikasi Efek*, 1(1), 265273.
- Nabilla, R. (2020). WhatsApp Grup Sebagai Media Komunikasi Kuliah Online. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 193-202.

- Pratama, R. A. (2019). KULIAH MELALUI WHATSAPP (KULWAPP). *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 17-27.
- Pujiati, A., & Retariandalas, R. (2020). Analisis Literasi Sains dan Self Awareness pada Pembelajaran Kimia Secara Online di Masa Pandemi Covid-19. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, E., Ginanjar, M. H., & Priyatna, M. (2018). Penggunaan Sosial Media Whatsapp Pengaruhnya terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Di SMK Analis Kimia YKPI Bogor). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(01), 1-22.
- Taufan, Johandri, and Fachri Mazhud. 2014. Kebijakan-Kebijakan Kepala Sekolah Dalam Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif Di Sekolah X Kota Jambi. *JPP: Jurnal Penelitian Pendidikan* Vol. 14 No. 1.
- UDENZE, S., & OSHIONEBO, B. (2020). Investigating ‘WhatsApp’ for collaborative learning among undergraduates. *Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi Etkileşim*, (5), 24-50.
- Umami, N., & Suja, I. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Whatsapp Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Kelas X SMK Negeri 2 Boyolangu Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(2), 94-98.
- Yudiawan, A. (2020). Belajar Bersama COVID 19: Evaluasi Pembelajaran Daring Era Pandemi di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri, Papua Barat. *AL-FIKR: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 10-16.

***Kaulinan Barudak* Sebagai Inspirasi Penciptaan Tari Anak**

Alis Triena Permanasari*

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Jl. Raya Jkt Km 4 Jl. Pakupatan, Panancangan, Kota Serang, Banten

*email: triena@untirta.ac.id

Abstrak: Tari merupakan rangkaian gerak yang telah mengalami proses stilasi dan distorsi sesuai dengan irama, sebagai ungkapan jiwa manusia yang di dalamnya terdapat unsur keindahan. Tari untuk anak usia dini dapat berupa gerak berirama yang ritmis dan indah sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, kegiatannya bersifat kreatif dan konstruktif serta menumbuhkan kreativitas, serta dapat dijadikan sebagai aktivitas rekreasi atau alat ekspresi untuk sebuah seni pertunjukan. Kegiatan bermain anak dapat menjadi inspirasi untuk menciptakan tari untuk anak. Permainan tradisional yang keberadaannya dirasakan mulai punah dapat digali kembali ke dalam bentuk pertunjukan yang menarik. Permainan tradisional bagi anak memiliki peran untuk meningkatkan keterampilan anggota tubuhnya dan juga mengembangkan aspek sosial emosional anak. Permainan tradisional juga sebagian besar merupakan peniruan dari lingkungannya, sehingga permainan tradisional menunjukkan identitas budaya setempat. Tari *Tokecang* sebagai salah satu tarian yang terinspirasi dari permainan tradisional yang diciptakan untuk anak agar dapat melatih keterampilan anggota tubuhnya, dan bertujuan mengenalkan permainan tradisional yang mungkin belum pernah mereka lakukan.

Kata kunci: *kaulinan barudak*, penciptaan tari anak

PENDAHULUAN

Seni tari merupakan upaya seseorang untuk mengkomunikasikan dirinya dalam bahasa gerak. Tari menjadi suatu ungkapan seni yang mempergunakan tubuh sebagai media, semua gerak yang diungkapkan oleh tubuh, dibutuhkan adanya unsur ruang, tenaga, dan waktu. Menurut Rusliana dalam Caturwati (2008: 12), tari untuk anak-anak harus disesuaikan dengan kodrati anak-anak atau karakteristik anak-anak kemampuan daya imajinasi, rasa, serta psikal anak berkaitan dengan jasmaniah maupun rohaniah, dan bentuk gerakannya harus bisa diikuti oleh anak. Selanjutnya Giyartini (2007) dengan tegas menyatakan bahwa pembelajaran seni tari memiliki peran yang signifikan dalam membentuk perkembangan anak, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotornya. Soehardjo (2005: 158-159) mengungkapkan bahwa pembelajaran seni tari mampu membentuk calon warga masyarakat yang berbudi, di samping pribadi yang berjati diri, juga mampu menghargai orang lain.

Fenomena yang terjadi pada saat ini yaitu sangat jarang anak-anak untuk menarikan tarian yang sesuai dengan usianya. Hal ini dikarenakan materi tari untuk anak-anak yang pernah ada sudah tidak dikenal lagi oleh masyarakat, sehingga yang terjadi adalah anak-anak sering menarikan tarian untuk orang dewasa yang tentunya tidak sesuai dengan karakter dan perkembangan jiwa anak.

Hal inilah merupakan suatu keprihatinan bagi kehidupan seni tari dan sekaligus sebagai tantangan serta peluang bagi seniman untuk memberikan solusi tersebut. Salah satunya adalah menciptakan tari anak yang terinspirasi dari permainan tradisional (*kaulinan barudak*), sebagai contoh yaitu *Tari Tokecang*.

Tari *Tokecang* adalah salah satu garapan tari yang terinspirasi dari permainan anak tradisional Jawa Barat dengan nama yang sama yaitu permainan *Tokecang*. Tarian ini merupakan bentuk kepedulian seniman tari terhadap dunia tari yang sangat jarang memiliki tarian untuk anak-anak. Penulis memilih materi tari anak-anak ini dengan pertimbangan bahwa seni tari dapat merangsang gerak-gerak motorik secara menyeluruh, melatih koordinasi gerak, membangkitkan kepercayaan diri, melatih kemampuan aksi-reaksi, dan respon melalui gerak, sosialisasi, serta dapat menumbuhkan kerja sama.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat studi kasus, dimana analisis pembahasan menggunakan pendekatan kualitatif. Metode ini dipilih karena menurut peneliti tepat digunakan untuk mendeskripsikan apa adanya tentang suatu variable, gejala atau kejadian, tanpa menguji hipotesis tertentu.. Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari pelaksanaan dan berbagai pustaka yang relevan.

Waktu dan Tempat Penelitian. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Sendoratasik FKIP Untirta pada mata kuliah Tari Pendidikan pada semester V. Adapun tujuan dari penelitian adalah untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa dalam penciptaan tari anak. Permainan tradisional atau *Kaulinan Barudak* menjadi tema besar pada proses penciptaannya. Adapun contoh bentuk tarian yang diberikan adalah *Tari Tokecang* sebagai stimulasi bagi mahasiswa untuk menciptakan tari lainnya yang terinspirasi dari *kaulinan barudak*.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1) observasi, 2) wawancara mendalam, dan 3) studi pustaka. Adapun prosedur pengumpulan data adalah dengan cara mengumpulkan berbagai literatur yang berkaitan dengan data-data penelitian, kemudian mendokumentasikannya.

Teknik Analisis Data. Untuk menganalisa menggunakan analisis interpretatif yaitu proses verifikasi data dilakukan secara langsung dalam proses pengumpulan data. Data yang berhasil diperoleh diorganisir sedemikian rupa untuk diurutkan dan dikelompokkan berdasarkan sifat dan jenis data. Menurut Miles dan Huberman aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Memvisualisasikan ide dan gagasan melalui gerak merupakan suatu pijakan dasar dalam mempersiapkan penciptaan tari. Untuk menyusun gerakan menjadi sebuah garapan yang enak dinikmati diperlukan ilmu komposisi tari yaitu menata, mengatur, menyusun unsur-unsur tari yang saling berkaitan menjadi satu kesatuan, sehingga menjadi sebuah tarian yang utuh dan siap untuk dipertunjukkan.

Dalam menciptakan tarian untuk anak, hendaknya memperhitungkan minat serta memperhatikan tingkat perkembangan anak. Dunia anak prasekolah adalah dunia bermain, maka dengan bermain anak-anak mencari pengalamannya. Pengalaman anak merupakan sumber inspirasi untuk dapat dituangkan ke dalam tarian mereka. Supaya tarian itu bagus sesuai dengan yang diharapkan, maka harus memperhatikan perkembangan dan minat anak saat itu, walaupun tarian itu jadi sangat sederhana yang senantiasa dimulai dengan usaha-usaha mengelola dan mempersiapkan, supaya tujuan tercapai.

Proses awal dalam penciptaan tarian adalah gerak. Gerak merupakan media utama dalam seni tari, untuk itu perlu latihan dalam pengolahan gerak. Tujuan latihan adalah bagaimana anak mempersiapkan tubuhnya, sehingga dapat menjadi alat ekspresi yang baik, karena latihan di bidang seni tari menuntut kesadaran artistik.

Bermain dalam dunia anak dapat dijadikan sebagai penciptaan suatu gerakan bebas yang indah dan mudah dilakukan oleh anak. Menciptakan suatu gerakan untuk anak sangatlah mudah, karena kehidupan anak adalah bermain, maka dari kegiatan bermain inilah kita dapat menciptakan suatu gerakan yang diciptakan oleh anak itu sendiri, misalnya berlari, melompat, bernyanyi, dan sebagainya.

Dengan kegiatan menari, anak akan terlibat secara mendalam di dalam prosesnya. Di dalam tari anak belajar mengungkapkan atau menciptakan sesuatu dengan melakukan dan menginterpretasikan ritme dan bentuk-bentuknya, anak akan terikat secara khusus untuk mengolah materi-materinya yaitu gerakan itu sendiri.

Anak dan permainan sukar dipisahkan satu sama lain. Anak bermain berarti belajar memperoleh pengalaman. Bermain merupakan suatu bentuk tingkah laku yang mempengaruhi proses-proses kematangan belajar. Menurut penelitian Rost dan De Groos bermain pada anak membuktikan bahwa permainan dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan seperti motorik, kreativitas, kecakapan sosial, kognitif, dan juga perkembangan motivasional dan emosional (Dinas Kebudayaan DKI Jakarta, 1988: 187).

Berdasarkan Huizinga bahwa terdapat dua bentuk permainan, yakni *play* dan *games*. *Play* artinya permainan biasa yang tidak menitikberatkan menang-kalah. Adapun *games* sangat menitikberatkan menang-kalah. Kedua bentuk permainan ini diistilahkan oleh Huizinga sebagai *Agon* dan *Paidia*. *Agon* merujuk pada pertemuan sekelompok anak dan *Paidia* merujuk pada pertandingan-pertandingan yang berimplikasi pada menang-kalah (Huizinga, 1990: 67). Pembagian kategori ini dalam permainan anak bisa jadi merupakan bentuk untuk mengabstrasikan bentuk permainan anak, namun intinya dalam permainan anak ada yang dipersoalkan, ada ketegangan, dan ada yang dipertaruhkan (Huizinga, 1990: 68).

Permainan anak-anak dalam kehidupan sehari-hari merupakan cerminan nilai budaya masyarakat. Begitu pula dengan *Kaulinan Barudak* merupakan cerminan budaya lingkungannya, yang mengandung unsur nilai seperti pendidikan, olah raga, kesenian, keberanian, kesetiakawanan, kecerdasan, sekaligus sebagai sarana hiburan di waktu luang (Mulyati, 2009: 6). Selanjutnya *Kaulinan Barudak* dikategorikan menjadi empat, yaitu:

1. Permainan yang menggunakan lagu sebagai pokok, antara lain: *Cingcangkeling*, *Ayang-ayang Gung*, *Oyong-oyong Bangkong*, *Leuleui leuleuyan*, *Suling aing*, dan lain-lain.
2. Permainan dengan menggunakan gerak dan lagu berirama antara lain: *Tokecang*, *Oray-orayan*, *Perepet Jengkol*, *Surser*, *Ucang Angge*, *Ambil-ambilan*, *Cingciripit*, dan lain-lain.
3. Permainan yang menggunakan gerak sebagai pokok antara lain: *Encrak*, *Congklak*, *Peupeusingan*, *Hahayaman*, *Galah asin*, *Gatrik*, *Kukudaan*, dan lain-lain.
4. Permainan yang serba menirukan, antara lain: *Sasakolaan*, *Orok-orokan*, *Anyang-anyangan*, *Imah-imahan*, dan lain-lain (Mulyati, 2009: 8).

Kaulinan Barudak yang dapat diangkat menjadi seni pertunjukan salah satunya yaitu permainan *Tokecang*. Permainan *Tokecang* biasanya dilakukan oleh anak perempuan usia 6-10 tahun, anak-anak melakukan permainan di halaman rumah, di lapang atau di

halaman sekolah. Permainan ini biasanya dilakukan pada siang, sore, atau malam hari ketika terang bulan (Mulyati, 2009: 76).

Tokecang menurut Danadibrata (2006: 705) merupakan nama sebuah permainan anak; dua orang anak berhadap-hadapan saling berpegangan tangan dan mengayunkan ke kiri dan ke kanan sambil menyanyikan lagu *Tokecang*, pada waktu mengatakan “blong” mereka membalikkan badannya, sehingga saling membelakangi dengan tetap berpegangan tangan, demikian seterusnya dilakukan berulang-ulang.

Adapun lagu *Tokecang* adalah sebagai berikut:

Tokecang-Tokecang maling pendil toslong


Angeun kacang-angeun kacang sapariuk kosong




Kaulinan barudak dalam artian semua permainan anak pada masa sekarang tidak lagi bersumber pada permainan tradisi yang menjadi lokal genius. Kondisi permainan anak-anak yang hidup sekarang kurang memberikan kontribusi dalam memelihara, mempertahankan, dan memberdayakan akar-akar tradisinya, sehingga akibatnya anak-anak yang bermain semakin tidak memperhatikan lagi akar-akar budaya tradisi termasuk makna yang terkandung di dalamnya.




Kaulinan Barudak kini tidak hanya dilakukan apa adanya secara alami jika ingin mengimbangi kehidupan zaman sekarang yang serba modern. *Kaulinan Barudak* membutuhkan sentuhan kreasi agar tetap melekat pada ingatan anak-anak yang tumbuh sebagai generasi penerus. *Kaulinan Barudak* perlu pengembangan dari bentuk-bentuk keseharian menjadi bentuk yang estetis melalui seni pertunjukan.




Tari *Tokecang* dapat menjadi suatu bentuk kepedulian para seniman tari terhadap keterpurukan tarian anak-anak dan menurunnya eksistensi *Kaulinan Barudak* pada masa sekarang. Tarian ini berakar dari permainan *Tokecang* dengan membuat menjadi suatu garapan dengan memasukkan unsur permainan dan perilaku anak ketika sedang bermain, seperti hompipah, berjalan, melompat, dan sebagainya, Kemudian unsur tersebut dilakukan proses stilasi dan distorsi untuk menambah keindahan gerakannya. Penggarapan tarian ini terdiri dari susunan gerakan-gerakan yang dirangkai menjadi suatu koreografi dengan struktur koreografi tarian sebagai berikut:


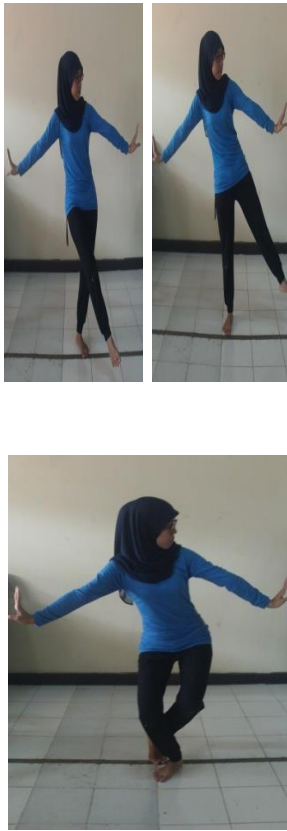
Tabel 1. Uraian Gerak Tari Tokecang

NO	URAIAN GERAK	KETERANGAN	GAMBAR
1.	Lari getar tangan, posisi kedua tangan di atas kepala sambil digetarkan	Dilakukan pada saat masuk ke ruang pentas.	

NO	URAIAN GERAK	KETERANGAN	GAMBAR
2.	Loncat melambatkan tangan, loncat dengan posisi kaki <i>sonteng</i> bergantian kanan	Loncat ke kanan dan ke kiri, dilakukan di tempat	
3.	<i>Mincid</i> (jalan melenggang).	Berubah posisi/pola lantai.	
4.	Jalan <i>anca</i> , kaki melangkah lambat, kedua tangan disimpan di belakang pinggang, posisi badan agak membungkuk.	Melangkah dengan pelan.	
5.	<i>Cindek</i> .	Dilakukan di tempat tidak berpindah.	

NO	URAIAN GERAK	KETERANGAN	GAMBAR
6.	Posisi tangan kanan <i>pocapa</i> , <i>sembada</i> , <i>sawang</i> , <i>sembada</i> , tangan kanan ke belakang pinggang, loncat.	Berubah posisi/pola lantai.	
7.	<i>Mincid tepak bahu</i> , gerak kaki jalan <i>ecek</i> , kedua tangan <i>lontang kembar</i> sambil diayun, <i>tepak bahu</i> , pandangan sesuai dengan arah kaki.	Dilakukan dengan posisi berdiri di tempat.	
8.	<i>Adeg-adeg tepak bahu baplang</i> , posisi kaki <i>adeg-adeg kembar</i> , posisi kedua tangan <i>tepak bahu baplang</i> , badan serong ke samping kanan dan kiri.	Dilakukan ke arah samping kanan/kiri.	

NO	URAIAN GERAK	KETERANGAN	GAMBAR
9.	Hompimpah, posisi duduk, posisi tangan tutup buka, tangan kiri tolak pinggang, dilakukan bergantian.	Berubah posisi/pola lantai.	
10.	<i>Engkeg gigir</i> , gerak kaki langkah ke belakang, posisi tangan kanan lurus ke atas, kepala <i>gilek-kedet</i> .	Dilakukan ke arah kanan dan kiri..	
11.	Loncat silang kanan. Gerak kaki loncat <i>sonteng</i> bergantian kanan dan kiri, posisi kedua tangan silang di depan dada kemudian ke belakang pinggang.	Dilakukan ke arah samping kanan dan kiri.	

NO	URAIAN GERAK	KETERANGAN	GAMBAR
12.	<i>Engkle</i> (ayun kaki kanan dan kiri bergantian), posisi kedua tangan baplang.	Dilakukan ke arah samping kanan dan kiri.	
13.	<i>Sekar tiba</i> , posisi tangan baplang, gerak jinjit langkah kanan dan kiri.	Dilakukan ke arah samping kanan dan kiri.	

Dilihat dari susunan koreografi tari *Tokecang*, semua gerakan mencerminkan tingkah laku anak yang penuh dengan keceriaan. Selain itu, gerak-gerak yang dilakukan juga melibatkan aktivitas fisik yang berperan penting bagi anak. Hal ini karena pada masa anak-anak pertumbuhan jasmani dan emosional serta intelektual anak tidak hanya ditentukan melalui bentuk-bentuk pembelajaran formal semata, tetapi juga dapat dilakukan melalui aktivitas fisik.

Reneta dalam Rachmi (2009) menyatakan bahwa bagi anak-anak, bergerak tidak hanya menjadi dasar bagi perkembangan jasmani yang sehat, melainkan merupakan sumber pengalaman yang penting dan berguna. Dalam melakukan aktivitas gerak, anak tidak hanya dihadapkan pada benda-benda semata, tapi juga orang-orang yang kemudian dapat mengubah bentuk perilakunya. Dengan demikian anak tidak hanya mampu melakukan gerak semata, tetapi juga berlatih untuk bersosialisasi dan mengembangkan potensi kreatif yang dimilikinya.

Tari sebagai salah satu bentuk kesenian dan obyek pendidikan bukanlah semata-mata hanya berupa kegiatan fisik belaka, namun menuntut kreativitas peserta didik. Oleh karena itu, bentuk evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran tari ini adalah mahasiswa dapat bergerak melalui pola ritme, sehingga menjadi suatu pengalaman bagi mahasiswa dalam mengekspresikan diri. Selain mahasiswa dapat melakukan koreografi tarian ini dengan terampil dan ekspresif juga dapat mengolah koreografi tersebut ke dalam bentuk pola lantai dan level yang dilakukan secara berkelompok.

SIMPULAN

Kepedulian seniman tari terhadap keterpurukan akan tarian anak berusaha mewujudkan kreativitasnya ke dalam bentuk pertunjukan tari. Tari *Tokecang* yang terinspirasi dan bersumber dari *Kaulinan Barudak* merupakan cerminan budaya yang ada di lingkungan masyarakat Sunda. Tari *Tokecang* meliputi hal-hal yang bersifat tekstual dan kontekstual. Dari segi tekstual, Tari *Tokecang* terdiri dari gerak-gerak yang bersumber dari tari Sunda yang dikombinasikan dengan gerak-gerak keseharian anak, musik tradisional Sunda yang menggunakan gamelan yang bersumber dari lagu *Tokecang*.

Penerapan *Kaulinan barudak* sebagai inspirasi penciptaan tari diharapkan sebagai suatu alternatif yang dapat dilakukan dalam rangka menumbuhkan apresiasi seni tradisi bagi generasi muda, karena apabila tarian ini ditransfer kepada anak, tentu akan menularkan rasa kecintaan terhadap seni tradisi. Di samping itu, pengembangan potensi anak dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta aktualisasi dalam bentuk ekspresi anak ketika bergerak merupakan hal-hal yang dapat ditampilkan dari tarian ini secara kontekstual. Di samping itu, dalam tari *Tokecang* diharapkan anak memiliki kepekaan, rasa kesetiakawanan, kerja sama dan kebersamaan.

DAFTAR RUJUKAN

- Caturwati, Endang. (2008). *Tari Anak-anak dan Permasalahannya*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Danadibrata, R. A. (2006). *Kamus Basa Sunda*. Bandung: Kiblat.
- Danasasmita, Ma'mur. 2(001). *Wacana Bahasa dan sastra Sunda Lama*. Bandung: STSI Press.
- Dinas Kebudayaan DKI Jakarta. (2001). *Pedoman Pendidikan Kesenian*. Jakarta: Dinas Kebudayaan DKI Jakarta.
- Giyartini, Rosarina. (2007). "Tari Kreatif: Konsep Pembelajarannya di Sekolah Dasar (Dari Anak, Oleh Anak, dan Untuk Anak)". Tesis Sekolah Pascasarjana Program Studi Pendidikan Seni Tari UPI Bandung.
- Huizinga, Johan. (1990). *Homoludens, Fungsi dan Hakikat Permainan dalam Budaya*. Jakarta: LP3ES.

- Masunah, Juju, dan Tati Narawati. 2003. *Seni dan Pendidikan Seni Sebuah Bunga Rampai*. Bandung: P4ST UPI.
- Mulyati, Eti. 2009. Tesis: Transformasi Bentuk *Kaulinan Barudak* ke dalam Bentuk Seni Pertunjukan (Studi tentang Nilai-nilai *Oray-orayan* dan *Tokecang* di saung Angklung Udjo). Bandung: Program Pascasarjana Universitas Padjajaran.
- Pekerti, Widia, dkk. (2009). *Metode Pengembangan Seni*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rachmi, Tetty, dkk. (2009). *Keterampilan Musik dan Tari*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Wardana, Wisnoe, R. M. (1990). *Pendidikan Seni Tari Buku Guru Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Dampak Pandemi Covid-19 pada Kesiapan Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 2 Meraksa Aji Kabupaten Tulang Bawang Provinsi Lampung

Amelia Agustiara*

SMP Negeri 2 Meraksa Aji, Kabupaten Tulang Bawang Barat, Lampung

*email: amelia_agustiara@yahoo.com

Abstrak: Covid-19 merupakan virus yang telah menyebar ke hampir seluruh belahan dunia. Virus ini dipastikan masuk wilayah Indonesia pada Maret 2020. Penyebaran virus ini menimbulkan kerugian tidak hanya di bidang ekonomi tetapi juga di bidang pendidikan. Ditengah pandemi covid-19 kegiatan belajar mengajar disarankan menggunakan model pembelajaran daring, yang harus dilaksanakan dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Penelitian ini merupakan penelitian yang menunjukkan pengaruh kegiatan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris secara daring di SMP N 2 Meraksa Aji, Tulang Bawang, Lampung. Data dalam penelitian ini berupa kuesioner yang disebarakan melalui *whatsapp* dan dideskripsikan secara kualitatif. Dampak negatif pemahaman siswa terhadap materi dinilai kurang optimal. Dampak positifnya siswa dapat menguasai platform pembelajaran online yang digunakan guru sehingga siap menjadi guru yang mampu menghadapi tuntutan era industri 4.0.

Kata kunci: Covid-19, Kesiapan, Pembelajaran daring

PENDAHULUAN

Sejak pandemi Covid-19 terjadi di akhir tahun 2019, dan lebih dari 200 negara di seluruh dunia terinfeksi penyebaran virus tersebut. Bahkan korban meninggal telah mencapai lebih dari 2.3 juta jiwa. Indonesia menjadi salah satu negara paling terpapar covid-19 dimana angka korban terus bertambah dengan penyebaran dan penularan yang makin cepat dan meluas, sejak WHO menyatakan covid-19 sebagai pandemi global dan pemerintah Indonesia menetapkan covid-19 sebagai bencana nasional non-alam. Berbagai kebijakan himbauan tentang pembatasan sosial dan secara spontan menerapkan kebijakan belajar dari rumah, bekerja dari rumah dan ibadah di rumah. Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) mengeluarkan surat keputusan nomor 13 A terkait penetapan masa darurat akibat virus corona. Berdasarkan penetapan tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan Surat Edaran dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 36962/MPK.A/HK/2020 tertanggal 17 Maret 2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease (COVID-19)*.

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Kualitas pendidikan menggambarkan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan melalui peningkatan kualitas pembelajaran. Pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah bagi para pendidik merupakan perubahan yang harus dilakukan oleh guru untuk tetap mengajar siswa. Pendidikan dengan jarak jauh memiliki tujuan agar mutu pendidikan meningkat, pemerataan akses dan perluasan pendidikan. Belajar Dari Rumah (BDR) atau belajar daring (dalam jaringan) merupakan alternatif yang digunakan saat ini oleh setiap sekolah untuk melaksanakan proses belajar mengajar

walaupun tidak dengan tatap muka. Perubahan proses belajar dari tatap muka menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) merupakan suatu keputusan yang harus dilakukan oleh sekolah agar tujuan pendidikan dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien.

Model pembelajaran dapat ditentukan oleh guru atau dosen dengan memperhatikan tujuan dan materi pembelajaran yang akan diajarkan merujuk pada situasi dan kondisi yang terjadi di sekolah. Hal ini sesuai dengan pendapat Hidayat K (2011), yang menyatakan bahwa model pembelajaran yang terbaik adalah yang paling sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan, materi ajar, alat/media, waktu yang tersedia, situasi dan kondisi.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video streaming online Pembelajaran dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa dilakukan secara gratis maupun berbayar (Bilfaqih & Qomarudin, 2015). Hal ini dilakukan untuk menghindari kontak langsung antara pendidik dan peserta didik yang mana sistem pembelajaran secara konvensional atau tatap muka dapat memperluas penyebaran virus covid-19.

Pembelajaran daring dapat diartikan sebagai suatu kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan jaringan atau koneksi internet sehingga terjalin komunikasi antara pengajar dan peserta didiknya tanpa melibatkan kontak fisik. Menurut (Fitriyani dkk, 2020) Pembelajaran daring adalah sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran. Menurut (Windhiyana, 2020) pembelajaran *online* atau daring adalah suatu pembelajaran yang pelaksanaannya dengan memanfaatkan koneksi internet sehingga terjalinnya komunikasi antara pendidik dan peserta didik tanpa adanya kontak fisik.

Pembelajaran daring menimbulkan berbagai masalah yang masih terus dicarikan solusinya. Masalah tersebut diantaranya sinyal yang lemah, aplikasi yang bermasalah, dan masih banyak lagi. Menurut survey, dampak dari pembelajaran tidak dengan tatap muka langsung kepada siswa ini membuat kurang maksimalnya ilmu yang terserap. Namun sebenarnya pembelajaran daring memiliki keuntungan yaitu lebih memudahkan siswa untuk belajar dari rumah dengan kondisi apa pun. Misalnya pada saat siswa mengalami sakit dan tidak bisa keluar rumah, siswa tersebut masih mampu untuk menyimak grup pembelajaran sehingga proses kegiatan belajar tetap dapat diikuti.

Pembelajaran di kelas dengan pembelajaran daring membutuhkan waktu yang cukup lama untuk disesuaikan dengan pembelajaran sebelumnya yaitu pembelajaran secara tatap langsung. Banyak pihak baik dari pihak pengajar, peserta didik, dan orang tua merasa kewalahan. Hal ini disebabkan perubahan gaya belajar yang secara mendadak dan belum adanya persiapan yang matang dalam pembelajaran daring ini. Sebagai guru diharapkan memahami terlebih dahulu kecenderungan belajar atau preferensi dari siswa dengan memanfaatkan cara yang tepat atau media pembelajaran yang membuat mahasiswa menjadi tertarik untuk pembelajaran daring (Zhafira dkk, 2020). Siswa mengalami kesulitan menguasai materi yang diberikan disebabkan oleh gangguan penyampaian informasi yang diberikan oleh guru terhadap siswa dengan salah satu faktor adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang paling banyak diminati adalah *whatsapp group* (Ferdiana, 2020). Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring dapat berjalan baik dengan menyediakan media pembelajaran yang diminati oleh siswa dengan memahami kecenderungan belajarnya.

Pembelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMP N 2 Meraksa Aji pada kelas VII, VIII, dan XI. Terkait dengan

penelitian, pembelajaran Bahasa Inggris dimaksud adalah yang dilaksanakan pada kelas XI, dengan jumlah siswa 24 siswa. Topik-topik pembelajaran meliputi *Procedure Text*, *Gerund*, *Report Text*, *Expressing Attention*, dan *Expressing Admiration*. Oleh sebab itu pembelajaran ini memerlukan bimbingan. Hal ini menimbulkan masalah berupa kurang paham dan kurang bimbingan yang diterima oleh siswa. Pembelajaran Bahasa Inggris dengan daring memerlukan pengawasan dan bimbingan dari guru. Siswa memerlukan penguasaan terhadap teknologi sehingga pembelajaran dapat berjalan maksimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai dampak dari pandemic *Covid-19* terhadap kesiapan kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris siswa SMP N 2 Meraksa Aji, Tulang Bawang, Lampung.

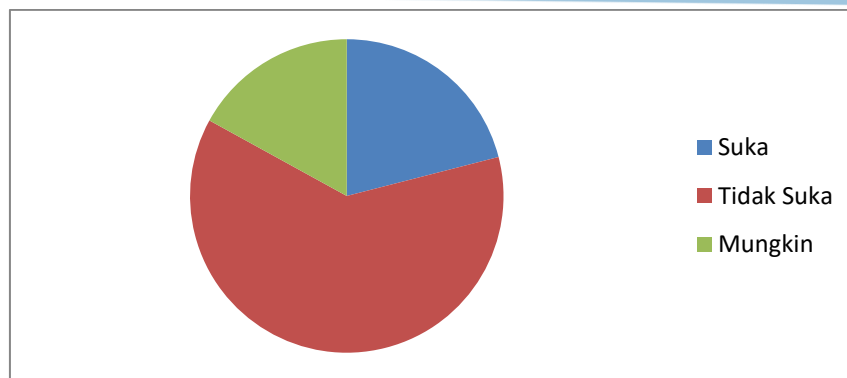
METODE

Jenis penelitian ini adalah survey deskriptif. Penelitian tentang objek tertentu yang membutuhkan informasi banyak sehingga membutuhkan sarana untuk mengumpulkan data. Pada penelitian ini data yang dikumpulkan berupa kalimat dan penjabaran jawaban dari subjek yang dilakukan dengan menyebarkan angket atau kuisioner. Pengambilan subjek menggunakan metode survey. Subjek terdiri dari siswa kelas XI SMP N 2 Meraksa Aji, Tulang Bawang, Lampung sejumlah 24 siswa. Data dalam penelitian ini berupa angket yang dibagikan melalui *whatsapp group*. Jawaban dari subjek merupakan deskripsi dan saran dari pengaruh *Covid-19* terhadap kesiapan kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris siswa SMP N 2 Meraksa Aji, Tulang Bawang, Lampung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis memperoleh hasil yang bisa dijadikan bahan acuan pengumpulan data untuk melihat seberapa besar dampak *Covid-19* ini dalam proses pembelajaran. Angket yang dibagikan kepada siswa diberikan dalam bentuk survey dengan pemanfaatan *whatsapp group*. Penulis memantau seberapa banyak tanggapan-tanggapan yang menjadi problematika dalam pembelajaran.

Siswa memberikan respon sebanyak 62% tidak menyukai pembelajaran daring. Pembelajaran daring dianggap memberatkan karena tugas yang bertumpuk, dan menurut siswa materi yang terserap tidak maksimal karena keterbatasan jaringan internet hingga kuota internet yang tidak mencukupi. Pada akhirnya, tugas-tugas yang diberikan menjadi menumpuk dan siswa dituntut untuk dapat belajar mandiri jika mereka belum memahami pembelajaran tersebut. Sebanyak 21% merespon bahwa mereka menyukai pembelajaran daring. Menurut mereka belajar melalui daring akan meningkatkan pengetahuan mereka dalam bidang teknologi dan memudahkan siswa untuk belajar karena mereka dapat dengan leluasa mencari referensi sebanyak-banyaknya selain dari buku. Siswa sebanyak 17% menyatakan mungkin menyukai pembelajaran daring. Karena menurut mereka disatu sisi pembelajaran daring adalah satu-satunya cara untuk memperoleh pembelajaran pada saat ini walaupun tidak ada tatap muka. Dari gambar 1 di bawah ini maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa tidak menyukai pembelajaran daring.



Gambar 1. Hasil Survey terhadap Pembelajaran Daring

Penulis melakukan survey terhadap beberapa siswa. Menurut siswa 1 sistem pembelajaran daring yang sudah dilakukan dirasa efektif. Proses pembelajaran daring dinilai sudah berjalan dengan baik. Pembelajaran ini dirasa menyenangkan meskipun terdapat suatu kendala dalam menggunakan *whatsapp group*, seperti hilangnya sinyal yang disebabkan lingkungan rumah yang masih di pedesaan dengan lambannya koneksi internet. Dengan begitu guru harus mengulang materi yang kurang jelas sampai siswa paham. Kendala lain dari pembelajaran daring yaitu sulitnya mengirim tugas yang telah diselesaikan dan beberapa kegiatan yang memang harus dilakukan dirumah memang benar-benar menjadi penghambat dalam pembelajaran daring ini.

Berikut cuplikan salah satu tanggapan siswa 1 di angket daring:

A : “Bagaimana Pembelajaran Bahasa Inggris dengan berbasis daring?”

B : “Lebih banyak kemudahan dalam daring. Tetapi ada materi yang lebih mudah dipelajari secara langsung (tatap muka)”

A : “Menurut anda lebih efektif mana?, belajar daring atau tatap muka langsung?”

B : “Tatap langsung.”

A : “Berikan saran untuk pembelajaran Bahasa Inggris dalam masa pandemi ini?”

B : “Kuota gratis seharusnya diberikan dari awal pembelajaran daring, bukan di akhir tahun”

A : “Apakah anda masih optimis untuk belajar daring?”

B : “Tentu saja”

Percakapan di atas merupakan tanggapan siswa 1 mengenai pembelajaran daring. Menurut siswa 1, mereka mulai terbiasa dengan berbasis daring ini. Hanya saja terkadang ada beberapa materi yang seharusnya lebih jelas jika disampaikan secara tatap muka. Selanjutnya pendapat dari siswa 2 yang menyatakan pembelajaran daring cukup sulit. Karena memang benar-benar memberatkan siswa untuk memahami materi apalagi dengan koneksi internet yang lemah. Berikut cuplikan salah satu tanggapan siswa 2 di angket daring :

A : “Bagaimana Pembelajaran Bahasa Inggris dengan berbasis belajar daring?”

B : “Menurut saya pembelajaran Bahasa Inggris dengan berbasis daring kurang efektif, karena tidak semua materi Bahasa Inggris bisa dijelaskan secara daring, banyaknya ketidakpahaman saat memahami materi melalui media daring sering saya temui, selain itu sinyal juga merupakan kendala selanjutnya, ketika sinyal hilang maka pembelajaran menjadi terbengkalai”.

A : “Menurut anda lebih efektif mana?, belajar daring atau tatap muka langsung?”

B : “Tatap langsung”

A : “Berikan saran untuk pembelajaran Bahasa Inggris dalam masa pandemi ini?”

B : "Sarannya mungkin agar guru bisa lebih pengertian kepada siswa yang terkendala sinyal saat mengirim tugas"

A : "Apakah anda masih optimis untuk belajar daring?"

B : "Jujur saja tidak, karena terlalu sulit untuk diterapkan"

Tanggapan siswa 2 cukup memberikan penjelasan bahwa belajar daring cukup menyulitkan. Kendala koneksi internet menjadi sumber kesulitan siswa mengikuti belajar daring. Adanya *local area* yang berbeda menjadi salah satu faktor lambannya koneksi internet. Hal ini bisa dilihat dari tanggapan siswa 2 tersebut. Siswa pun meminta kepada guru untuk dapat mengerti dengan keadaan koneksi internet yang lamban karena lingkungan tempat tinggal siswa masih pedesaan. Siswa mengharapkan pembelajaran dibuat dengan lebih santai dan menarik sehingga siswa dapat memahami secara perlahan materi yang disampaikan oleh guru sehingga pembelajaran tidak terkesan menegangkan.

Selanjutnya pendapat dari siswa 3 yang juga menyatakan pembelajaran daring cukup sulit. Karena selain dituntut untuk bisa menguasai materi pembelajaran tanpa bimbingan langsung mereka juga harus mengerjakan tugas dari mata pelajaran lainnya. Berikut cuplikan salah satu tanggapan siswa 3 di angket daring :

A : "Bagaimana Pembelajaran Bahasa Inggris dengan berbasis belajar daring?"

B : "Menurut saya pembelajaran Bahasa Inggris dengan berbasis daring kurang efektif dan berat, karena sulit untuk dipahami tanpa bimbingan guru langsung"

A : "Menurut anda lebih efektif mana?, belajar daring atau tatap muka langsung?"

B : "Tatap langsung"

A : "Berikan saran untuk pembelajaran Bahasa Inggris dalam masa pandemi ini?"

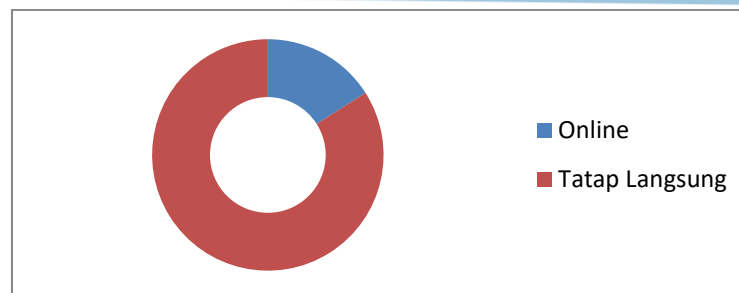
B : "Sarannya mungkin agar guru tidak terlalu memberikan tugas yang berlebih."

A : "Apakah anda masih optimis untuk belajar daring?"

B : "Mungkin. Karena saat daring banyak sekali kendala yang ditemui, seperti sinyal yang sulit."

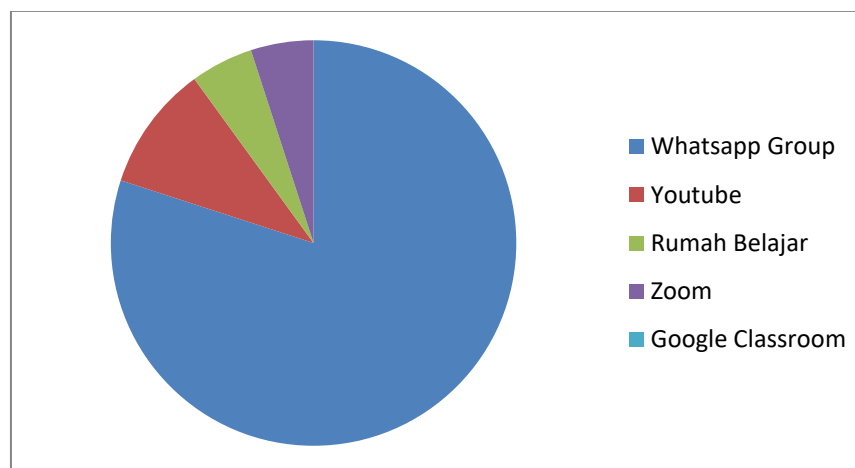
Tanggapan siswa 3 cukup memberikan penjelasan bahwa belajar daring juga cukup sulit. Kendala dari berbagai faktor baik sulitnya memahami materi tanpa bimbingan langsung dan banyaknya tugas dari mata pelajaran yang lain. Hal ini bisa dilihat dari tanggapan siswa 3 tersebut. Siswa pun meminta kepada guru untuk tidak memberikan terlalu banyak tugas. Siswa mengharapkan pembelajaran dibuat dengan lebih menarik sehingga pembelajaran tidak membosankan.

Pembelajaran daring membutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian dari peserta didik sehingga dapat memotivasi dalam belajar dan aktif mengikuti pembelajaran serta berdampak pula pada hasil belajar (Nurhayati 2020). Siswa mengeluhkan pemberian tugas yang mengakibatkan menumpuknya tugas-tugas dari mata pelajaran yang lain dikarenakan mereka harus mendalami materi yang diberikan. Banyak siswa mengeluhkan sulitnya menjalani belajar daring yang memang dilaksanakan tanpa adanya latihan. Hal ini disebabkan oleh persiapan pembelajaran daring yang kurang maksimal. Koneksi internet, keadaan ekonomi, dan faktor lainnya masih banyak sekali yang dikeluhkan. Masa pandemi dengan menggunakan pembelajaran daring sebagai solusi belajar ini menyebabkan kuota internet menjadi lebih banyak sekali dibutuhkan daripada sebelumnya. Berikut gambar diagram hasil angket siswa mengenai keefektifan pembelajaran.



Gambar 2. Hasil Survey Keefektifan Pembelajaran Daring

Berdasarkan gambar di atas maka dapat disimpulkan bahwa siswa merasa lebih efektif pembelajaran secara tatap langsung yakni sebesar 84%. Guru harus memiliki proyeksi sistem pembelajaran daring. Proyeksi sistem pembelajaran daring yang harus dimiliki guru yaitu harus memiliki esensi sebagai guru, meningkatkan literasi mengenai pembelajaran daring baik bagi guru mau pun siswa, membuat pembelajaran dengan pola *blended* yaitu terjadi kolaborasi pembelajaran daring dengan pembelajaran tatap langsung. Karena bagaimanapun keadaan SMP Negeri 2 Meraksa Aji adalah sangat jauh berbeda dengan sekolah di daerah perkotaan. Dimana desa tempat sekolah tersebut masih dalam kategori tertinggal. Teknologi yang dituntut dengan segala konektivitasnya masih sangat tertinggal. Tapi, yang perlu diapresiasi adalah semangat belajar para siswa walaupun belajar dalam keadaan darurat seperti saat ini. Hasil angket mengenai aplikasi pembelajaran yang dirasa efektif oleh siswa dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Hasil Survey Mengenai Aplikasi Pembelajaran

Berdasarkan gambar 3 di atas siswa menganggap pembelajaran dengan aplikasi *whatsapp group* lebih efektif. Siswa memilih aplikasi *whatsapp group* sebesar sekitar 80%. Siswa sudah terbiasa menggunakan aplikasi tersebut sehingga dirasa lebih ringan dibandingkan aplikasi lain. Selanjutnya siswa menganggap pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *youtube* dianggap kurang efektif dibandingkan aplikasi *whatsapp group* yakni sebesar sekitar 10%, karena dengan aplikasi *youtube* siswa memerlukan lebih banyak kuota internet. Sisanya siswa memilih *Rumah Belajar*, dan *zoom* masing-masing sebanyak 5%. Sedangkan untuk *google classroom* tidak ada yang memilih, karena para siswa tidak mengetahui aplikasi tersebut.

Pembelajaran daring membuat siswa mengalami kesulitan terutama dalam memahami materi. Siswa lebih memilih pembelajaran dengan menggunakan *whatsapp group* dibandingkan aplikasi lain pada saat pembelajaran daring selama pandemi *Covid-*

19 (Yulianto dkk, 2020). Pembelajaran secara langsung memiliki berbagai kendala namun pembelajaran daring juga memiliki kendala tersendiri. Pembelajaran daring memiliki tantangan yang memiliki sisi kompleks tersendiri (Naserly, 2020). Pembelajaran daring merupakan salah satu solusi kegiatan belajar mengajar ditengah pandemi *Covid-19* yang kian hari makin bertambah kasusnya. Siswa lebih memilih pembelajaran daring dengan *whatsapp group* karena dianggap lebih mudah digunakan dibandingkan dengan aplikasi lain. Selain itu, melalui *whatsapp group* siswa dapat berinteraksi dengan guru secara pribadi sehingga siswa menjadi lebih fleksibel dalam belajar daring. Namun, beberapa materi pembelajaran memerlukan penjelasan langsung, ketika sistem daring ini diterapkan maka siswa merasa belajar menjadi lebih sulit. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat harus dilakukan oleh guru dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan.

Banyak upaya yang telah dilakukan, banyak pula keberhasilan yang telah dicapai, meskipun disadari bahwa apa yang telah dicapai belum sepenuhnya memberikan kepuasan sehingga menuntut renungan, pemikiran dan kerja keras untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Sasaran proses pembelajaran adalah siswa belajar, maka dalam menetapkan model pembelajaran, fokus perhatian guru adalah pada upaya membelajarkan siswa.

Guru harus menyiapkan diri dalam menghadapi tuntutan jaman dengan kemajuan teknologi yang cukup pesat pada era industri 4.0 ini. Guru diharapkan lebih siap menyiapkan pembelajaran secara tatap muka langsung mau pun pembelajaran daring baik dari segi media pembelajaran maupun dari kesiapan materi dan mental siswa. Dengan pengalaman belajar yang dimiliki selama pembelajaran daring ini guru diharapkan mampu menjadi guru masa depan yang profesional. Menurut (Sukardi dan Rahmat, 2019) salah satu cara menghadapi tantangan era industri 4.0 dengan memberikan pengalaman belajar bukan hanya di dalam kelas saja bahkan lebih dari itu karena pembelajaran pada saat ini menuntut siswa untuk tidak hanya fokus tatap muka tetapi juga dituntut untuk lebih memanfaatkan teknologi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas bahwa dampak *Covid-19* terhadap penerapan pembelajaran Bahasa Inggris secara di SMP N 2 Meraksa Aji, Tulang Bawang, Lampung menghasilkan pembelajaran yang kurang efektif. Pandemi *covid-19* begitu besar dampaknya bagi pendidikan untuk memutus rantai penularan. Pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka langsung berubah menjadi pembelajaran dari rumah yaitu dengan menggunakan berbagai macam aplikasi seperti, *whatsapp group*, *youtube*, rumah belajar, *zoom*, dan *google classroom*. Kegiatan belajar mengajar terkadang dapat berjalan baik dan efektif sesuai dengan kreatifitas guru dalam memberikan materi dan soal latihan kepada siswa, dari soal-soal latihan yang dikerjakan oleh siswa dapat digunakan untuk menilai pemahaman siswa. Karena dengan seperti ini pada dasarnya siswa memahami sendiri tanpa adanya penjelasan dari guru. Masalah yang terjadi selama pembelajaran daring yaitu penyampaian, dan tugas belum begitu maksimal. Ditambah terkendala waktu, *local area*, dan juga kebutuhan lainnya. Aplikasi yang digunakan yaitu *whatsapp group* sebagai tempat untuk mengirimkan materi dan latihan soal. Tetapi tetap saja banyak kendala yang dirasakan siswa melihat tanggapan-tanggapan dari angket yang disebar.

Dengan kendala-kendala yang disebutkan seperti di atas, maka pembelajaran daring dinilai kurang efektif. Tingkat pemahaman dan fasilitas yang berbeda menjadi

tolak ukur keresahan siswa dengan pembelajaran daring ini. Untuk siswa terkadang belum mampu mengerjakan latihan-latihan yang sudah diberikan karena kurangnya bimbingan. Sebaiknya perlu ditingkatkan lagi mekanisme pelaksanaan daring atau juga masalah kuota internet sehingga dapat terselesaikan dan perlunya kerjasama dan timbal balik yang maksimal antara guru dan siswa. Guru perlu meningkatkan kemampuan dalam pemanfaatan teknologi sehingga aktifitas belajar daring dapat berjalan maksimal dan menjadi pengalaman belajar yang bermanfaat.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan dampak *covid-19* terhadap kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris secara daring pada siswa kelas XI SMP N 2 Meraksa Aji adalah tidak efektif dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka langsung. Dampak positif dari *Covid-19* terhadap kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris secara daring pada siswa kelas XI SMP N 2 Meraksa Aji, Tulang Bawang, Lampung adalah siswa dapat menguasai *platform* pembelajaran online yang digunakan oleh guru dan mampu menghadapi tuntutan era industri 4.0.

DAFTAR RUJUKAN

- Bilfaqih, Y & Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. 131.
- Ferdiana, S. (2020). *Persepsi Mahasiswa tentang Penggunaan Media Daring pada Program Studi S1 Ilmu Gizi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Surabaya selama Masa Pandemi Corona Virus Disease (COVID-19)*. Indonesian Journal of Science Learning, 1(1), 5-12.
- Febriyanti, R. H., & Sundari, H. (2020). *Platform Form Application Of Use In Online English Based Teaching*. Rangkang: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat UP3M STKIP PGRI Sumatera Barat. 2 (1), 17-27.
- Fitriyani, Y., dkk. (2020). *Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19*. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran. Volume 6, Nomor 2, 165.
- Hasanah, A., dkk. (2020). *Analisis Aktivitas Belajar Daring Mahasiswa Pada Pandemi Covid-19*. UIN Sunan Gunung Jati: Bandung <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/30565>.
- Hidayat K. (2011). *Penggunaan Model Pembelajaran Reciprocal Untuk Meningkatkan Keterampilan Passing Bawah Permainan Bola Voli Mini Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sinom Widodo 02 Kabupaten Pati Tahun Pembelajaran 2010-2011*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga. FIK. Universitas Negeri Semarang.
- Naserly, M. K. (2020). *Implementasi Zoom, Google Classroom, Dan Whatsapp Group Dalam Mendukung Pembelajaran Daring (Online) Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Lanjut (Studi Kasus Pada 2 Kelas Semester 2)*. Jurusan Administrasi Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Bina Sa. *Aksara Public*. Volume 4 Nomor 2, 155-165.
- Nurhayati, E. (2020). *Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19*. Jurnal Paedagogy. Volume 7, Nomor 3. 145.

- Retnodari, W., dkk. (2020). *Scaffolding dalam Pembelajaran Matematika*. Journal of Mathematics Education 1:7.
- Sadikin, A, dan Hamidah, A. (2020). *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19*. BIODIK. Volume 6, Nomor 2, 109–119.
- Saputro, E. S. T. U. (2020). *Pembelajaran Kuliah di Tengah Pandemic Covid-19*. UKM-FP Penalaran. <http://bem.trunojoyo.ac.id/2020/05/08/pembelajaran-kuliah-di-tengah-pandemic-covid-19/>.
- Sukardi dan Rahmat, M. H. (2019). *Pencapaian Hasil Belajar Teori Kejuruan Ditinjau dari Persepsi Mahasiswa pada Pembelajaran Online*. Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin. Volume 4, Nomor 2, 111–16.
- Windhiyana, E. (2020). *Dampak Covid-19 Terhadap Kegiatan Pembelajaran Online Di Perguruan Tinggi Kristen Di Indonesia*. Perspektif Ilmu Pendidikan. Volume 34, Nomor 1, 1–8.
- Yulianto, E., dkk. (2020). *Perbandingan Kehadiran Sosial dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Whatsapp group dan Webinar Zoom Berdasarkan Sudut Pandang Pembelajar Pada Masa Pandemic COVID-19*. 3:11.
- Zhafira, N. H., dkk. (2020). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran*. Jurnal Bisnis dan Kajian Strategi Manajemen. Volume 4, Nomor 1.

Eksistensi Tari Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19

Amelia Hani Saputri^{1*}, Febrianto Wikan Jaya Ali², Dewi Asmarawati³

¹Pendidikan Tari, FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

²Magister Pendidikan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

³Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, FKIP Universitas Lampung

* e-mail: ameliahani@fkip.unila.ac.id

Abstrak: Kemunculan pandemi Covid-19 memotivasi berbagai elemen masyarakat untuk menciptakan sebuah dunia seni baru, yaitu dunia seni virtual, tak terkecuali para penggiat dan pelaku tari. Fenomena tari virtual diartikan sebagai eksistensialisme dalam era modernitas di masa pandemi untuk menjaga keberlanjutan tari di tengah masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengamati dan mengkaji eksistensi tari virtual yang saat ini berkembang di masyarakat, baik berupa ruang perlombaan, ruang diskusi, dan ruang pertunjukan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengambilan data dilakukan dengan studi literatur melalui event tari virtual yang diselenggarakan secara daring. Indikator pemilihan sampel adalah event diskusi, pertunjukan, dan lomba tari virtual dengan penyajian karya-karya yang representative dan berkontribusi pada penanganan Covid-19.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, fenomena tari virtual merupakan manifestasi pelaku tari dalam menunjukkan eksistensinya sebagai masyarakat berbudaya dalam bentuk pertunjukan tari. Event tari virtual merupakan bentuk solidaritas untuk saling membantu penari, koreografer dan seluruh komunitas tari untuk terus berkarya dan mendapatkan penghasilan di tengah pandemi. Adanya kerjasama antara pemerintah dengan praktisi, akademisi, dan komunitas tari menjadi faktor pendukung keberlanjutan aktivitas berkesenian secara virtual. Sinergitas untuk menjaga keberlanjutan dan eksistensi tari di tengah pandemi merupakan simbiosis mutualisme yang saling menguntungkan antar seluruh pemangku kepentingan. Hal inilah yang mendukung tari virtual menjadi sebuah kebiasaan baru dalam dunia tari. Event tari virtual menjadi sarana untuk mengekspresikan diri serta mempertahankan eksistensi tari dengan dukungan teknologi di media sosial.

Kata Kunci: Eksistensi, Event tari virtual, tari dimasa pandemi

PENDAHULUAN

Masuknya Virus Covid-19 sampai pada status pandemi di Indonesia pada awal tahun 2020 berdampak pada semua sektor kehidupan dan aktivitas sosial masyarakat. Pergerakan manusia yang semula bebas tanpa batas namun saat ini dibatasi dan diatur dengan protokol Covid-19. Hal tersebut menuntut berbagai langkah *preventif* yang harus dilakukan disemua aspek kehidupan. Seluruh aktivitas tatap muka sempat dihentikan dan dialihkan secara *online*. Pemerintah pusat dan daerah mulai memberlakukan sistem kerja dari rumah, seluruh sekolah diliburkan, diganti dengan sistem belajar secara *online* (Chatherine, 2020). Pemerintah melarang kerumunan dan menghentikan seluruh aktivitas yang menimbulkan keramaian. Himbuan pemerintah yang mengharuskan masyarakat berdiam di rumah saja ternyata berdampak pada perekonomian masyarakat.

Salah satu pihak yang sangat merasakan dampak adanya Pandemi Covid-19 adalah pelaku dan pekerja seni karena seluruh sektor hiburan ditutup dan seluruh aktivitas berkesenian yang mengundang keramaian diberhentikan total. Kesenian yang biasa dipentaskan di masyarakat harus ditunda akibat himbauan pemerintah dalam mencegah penularan virus Covid-19. Hal ini terlihat pada terhentinya pelaksanaan beberapa acara yang mengandung unsur hiburan pada aktivitas masyarakat seperti upacara adat, hajatan pernikahan dan khitanan. Pementasan kesenian yang bersifat profan seperti pementasan tari untuk wisatawan, pelaksanaan festival, lomba, dan pementasan seni di sanggar juga ikut terhenti karena dampak pandemi Covid-19 (Pandanwangi, 2020). Efek pembatasan dan ditiadakannya kegiatan seni baik yang sakral maupun profan berimbas pada perekonomian seniman dan segala yang berkaitan dengan kesenian.

Keadaan ini mendorong pemerintah menyalurkan bantuan dana untuk para seniman yang terdampak Covid-19. Diakses dari laman www.kemdikbud.go.id pada bulan april 2020, Direktorat Jenderal Kebudayaan (Ditjenbud) melakukan pendataan untuk memberikan bantuan kepada lebih dari 38.000 para pekerja seni yang terdampak Covid-19. Disisi lain, baik pemerintah, praktisi, akademisi maupun komunitas seni mulai menyelenggarakan ruang virtual tari yang dapat diakses melalui media sosial seperti *website*, *Youtube*, *instagram* (IG) ataupun *facebook* (FB), dan aplikasi *zoom meeting*. Dilansir dari *New York Times* sebuah media terkemuka dengan pengunjung terbanyak menyampaikan bahwa, Galeri Seni merespon wabah virus dengan ruang pandang online yang ditayangkan pada laman *New York Times* (Pandanwangi, 2020). Lebih lanjut mengutip pernyataan Jerry Saltz, seorang kritikus seni Amerika Serikat dan kolumnis untuk majalah *New York*, ia menuliskan tentang posisi dunia seni di tengah pandemi ini bahwa “*Art will go on. It always has. All we know is that everything is different; we don’t know how, only that it is. The unimaginable is now reality*”.

Dunia seni telah terpukul oleh iklim global yang terjadi saat ini. Namun disisi lain, seni memiliki celah untuk tetap hadir di mata publik, salah satunya dengan kehadiran tari virtual. Pada era digital ini sering terdengar istilah media sosial, yang merujuk pada sebuah komunitas dalam dunia virtual. Media sosial membentuk semacam jaringan masyarakat layaknya masyarakat di dunia offline lengkap dengan tatanan, nilai, struktur, sampai pada realitas sosial (Permahani, 2016; Kusumawardani & Hanggoro, 2018). Berkenaan dengan hal tersebut, kemunculan pandemi ini memotivasi berbagai elemen masyarakat untuk menciptakan sebuah dunia seni baru, yaitu dunia virtual. Fenomena tari virtual ini dapat diartikan sebagai eksistensialisme dalam era modernitas di masa pandemi untuk menjaga keberlanjutan tari di tengah masyarakat. Sebagaimana eksistensi di media sosial secara virtual merupakan makanan sehari-hari bagi berbagai generasi di era *digital* (Rakhman, 2020).

Event tari virtual di masa pandemi menjadi sebuah aktivitas baru yang mulai menampakkan eksistensinya. Tari virtual dijadikan sebagai ruang interaksi budaya yang dibangun untuk menjalin komunikasi antar pemerintah, praktisi, akademisi maupun komunitas seni dalam mempertahankan eksistensi tari di tengah situasi pandemi. Sebagaimana eksistensi merupakan sebuah keputusan yang berani diambil oleh manusia untuk menentukan hidupnya, dan menerima konsekuensi dari hal tersebut (Soren Kirkegaard dalam Rakhman, 2020). *Event* tari virtual menjadi sebuah wadah apresiasi dan ekspresi baru di era pandemi sebagai sarana untuk menjaga keberlanjutan eksistensi serta sarana untuk mengaktualisasikan diri bagi seluruh pemangku kepentingan. Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk mengamati dan

mengkaji eksistensi tari virtual yang saat ini berkembang di masyarakat, baik berupa ruang perlombaan, ruang diskusi, dan ruang pertunjukan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengambilan data dilakukan dengan studi literatur melalui *event* tari virtual yang diselenggarakan secara daring. Sampel diambil secara random sebanyak empat sampel *event* tari virtual yang digelar oleh pemerintah, praktisi, akademisi dan komunitas seni. Indikator pemilihan sampel adalah *event* diskusi, pertunjukan, dan lomba tari virtual dengan penyajian karya-karya yang representative dan berkontribusi pada penanganan Covid-19. Pengumpulan data primer dilakukan melalui data dari media sosial dan media online lainnya, sedangkan data sekunder diperoleh dari studi pustaka yang berasal dari penelitian terdahulu. Penelitian ini terbatas pada empat sampel dari *event* yang digelar secara Nasional dan Internasional.

Dalam penelitian kualitatif, teknik pengambilan sampel secara random adalah teknik pengambilan sampel dimana semua populasi baik secara sendiri-sendiri atau bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai anggota sampel (Sugiyono. 2003). Tidak ada batasan jumlah sampel yang diambil secara random, asalkan informasi yang diinginkan dapat diperoleh dan dihasilkan. Untuk melakukan penelitian studi kasus, maka Creswell (2013) menyampaikan bahwa kepentingan analisis dan interpretasi data adalah bagian penting dari penelitian kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Event Tari Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19

Pada masa pandemi, seniman dan industri seni kreatif berjuang untuk tetap bertahan dengan aktivitas seninya. Upaya yang dilakukan adalah melalui perlombaan, pentas virtual, pengembangan wacana, dan diskusi jarak jauh secara virtual. Teknologi digital adalah pilihan yang masuk akal untuk mendukung keadaan pada masa pandemi. Seniman, komunitas bahkan juga pemerintah berlomba menciptakan program dengan memanfaatkan kerja digital secara virtual. Poster-poster terbuka untuk berkarya dari rumah bermunculan sebagai upaya untuk tetap menghidupkan proses kreatif tari di tengah pandemi. Selain sebagai upaya untuk terus berkesenian, hal ini juga sebagai semangat baru baik bagi pemaku kepentingan maupun masyarakat luas untuk ikut menikmati pertunjukan yang disajikan secara virtual. *Event* tari virtual yang dikaji dalam penelitian ini berupa ruang perlombaan, ruang diskusi, dan ruang pertunjukan. Beberapa *Event* tari virtual tersebut diantaranya tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. *Event* tari virtual.

Event Tari Virtual	Penyelenggara	Waktu Pelaksanaan	Akun Virtual
Saweran Online	Komite Tari Dewan Kesenian Jakarta (DKJ)	Juni 2020	Instagram @indonesiadancenetwork
Indonesia Dance Network	bekerjsana dengan Kemendikbud		www.indonesiadancenetwork.com
Distance Parade	Komunitas Seni Tari Indonesia bekerjasama dengan Kemendikbud	April 2020	Youtube : Budaya Saya

Event Tari Virtual	Penyelenggara	Waktu Pelaksanaan	Akun Virtual
South Asian Dance Competition	NAIF bekerjasama dengan FIDAF	Juni-September 2020	Youtube : south Asian Dance Competition 2020
Kolaborasi Tari Virtual dan Workshop Online	Mila Art Dance School	Mei-Agustus 2020	Instagram: @milaartdanceschool @Milarosinta Facebook : mila art dance

Beberapa *event* tari virtual yang telah disebutkan di atas, menawarkan tema yang berhubungan dengan Covid-19 dan menampilkan koreografi dalam bentuk tradisi dan kontemporer. *Event* tari virtual yang digagas tersebut merangkul banyak praktisi, akademisi, dan komunitas tari dari berbagai kota yang ada di Indonesia. Seniman bisa mempresentasikan proses berkarya atau perjalanan kekayaannya secara online dan memberikan semacam *lecture* yang mungkin juga mengakomodir sesi tanya jawab online.

Saweran Online Indonesia Dance Network

Saweran Online merupakan *event* yang digagas Komite Tari Dewan Kesenian Jakarta (DKJ) bekerjasama dengan Kemendikbud yang berupa panggung digital untuk seniman tari. *Event* ini diluncurkan dalam rangka memperingati Hari Tari Dunia tanggal 29 April 2020 dengan menampilkan karya-karya premier dari seniman tari yang dapat dinikmati melalui kanal *youtube* Indonesia Dance Network dan Budaya Saya Kemendikbud. *Event* ini adalah inovasi untuk membuka ruang bagi publik agar ikut membantu para pekerja tari yang kehilangan kesempatan kerja seiring datangnya pandemi Covid-19 (Tobing, 2020; Suryandari, 2020). Kegiatan ini juga sebagai ruang alternatif untuk mempertemukan pekerja seni dengan pencintanya. Saweran Online berisi beragam karya tari yang diciptakan seiring berlakunya pembatasan sosial berskala besar. Saweran online tidak hanya menyajikan karya dari para seniman tari, program ini juga menghadirkan karya dari para pelaku tari di jalur pendidikan yang selama ini tekun mengajar teknik menari di beragam sanggar dan sekolah.

Saweran online merupakan *event* virtual yang terbuka untuk umum serta dapat disaksikan pada laman *youtube* dan website Indonesia Dance Network. Penonton yang hendak menonton puluhan karya dalam Saweran Online tidak wajib membayar, namun diperbolehkan jika ingin *menyawer* secara sukarela. Sebesar 20 % dari hasil saweran akan disalurkan untuk penanganan Covid-19 dan sisanya diberikan sebagai bantuan produksi kepada para pencipta karya (Tobing, 2020). Beberapa seniman yang hadir dalam program ini antara lain adalah Miroto, Siko Setyanto, Jecko Siompo, Rendy White, Sanggar Ballet Namarina, Bellet.id, Padnecwara, Ballet Sumber Cipta, Marlupi Dance Academy, dan lain-lain. Beberapa karya yang dipentaskan pada *event* virtual ini diantaranya Outer Space, 2 Girls, Ufa, Tutorial Tari Lengger Eling-Eling, Saweran, Tempur, Beginners Ballet Class At Barre, Surya Sang Kelana, Ba Sa Ba, Suppress, Narasoma, Zumba dan lain-lain.

Distance Parade

Distance Parade atau yang disebut *Streaming Online Dance Performance* merupakan parade pertunjukan jarak jauh sebagai aksi untuk para penari dari seluruh nusantara. *Event* ini diselenggarakan oleh Dirjen Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

bekerjasama dengan komunitas Seni Tari Indonesia yang menawarkan pertunjukan tari secara daring/ virtual (Parani, 2020). Parade tari jarak jauh ini merupakan siasat merespons situasi mewabahnya Covid-19 sekaligus bentuk solidaritas kepada para penari agar dapat tetap berkarya walau harus berhadapan dengan pembatasan sosial. Parade jarak jauh merupakan platform sementara sebagai bentuk solidaritas kepada teman-teman penari agar tetap bisa berkarya walaupun hanya dirumah saja (Mulyani, 2020). Penyelenggaraan Distance Parade dilakukan dengan proses seleksi karya tari. Peserta terpilih akan diberikan bantuan dana proses karya dan membuat karya tari dalam medium video. Distance Parade menampilkan 40 karya solo terpilih dan satu program diskusi oleh dua orang narasumber secara *live streaming*, dengan membahas karya-karya yang ditayangkan dilanjutkan dengan diskusi mengenai dunia tari Indonesia hari ini.

Tema yang diusung pada Distance Parade adalah “Ruang”. Para penari diharapkan untuk merespon tentang ruang dalam konteks saat ini, yaitu saat sebagian besar orang berdiam di rumah masing-masing dengan kondisi fisik, mental dan pikiran yang tidak selalu selaras. Seperti dikutip dari akun Instagram *senitari.indonesia* pada April 2020 bahwa “singkat kata, di tengah kondisi wabah ini kita mendapati hubungan baru antara tubuh, dan ruang antara yang individu dan yang komunal, dan antara yang sosial dan yang personal. Aspek-aspek tersebut berjalin-kelindan menjadi suatu kenormalan baru bagi masyarakat saat ini”. Seniman tari yang mengikuti *event* ini berasal dari penjuru nusantara dengan menampilkan karya-karya berjudul Lohidu, Tusuk Endha, Bek, Heterotopia, Usik, Redzone, Takaruang, Ambang, Dibalik Gorden, Re Call, Karung 19, Longing, Idrak, Reverse dan masih banyak lagi. Berikut *flyer* dari kedua event tari virtual tersebut pada gambar 1 dan gambar 2.



Gambar 1 *Event Saweran Online*

Gambar 2 *Event Dstance Parade*

South Asian Dance Competition

South Asian Dance Competition (SADC) merupakan perlombaan tari Internasional secara virtual/ online yang diadakan oleh Nona Asri Indonesia Foundation bekerjasama dengan ATN Bangladesh, Federation of International Dance Festivals (FIDAF). *Event* South Asian Dance Competition (SADC) dilakukan secara virtual pada akun Facebook South Asian Dance Competition dan akun *Youtube* ATN MCL. Perlombaan ini diadakan untuk mengobati kerinduan bagi pencinta seni khususnya seni tari di masa pademi Covid-19. Perlombaan ini bertujuan untuk melestarikan nilai budaya dan pertukaran budaya, khususnya budaya tari antar Negara yang tergabung pada Negara Asean (Srj, 2020). SADC ini didominasi oleh peserta dari berbagai negara diantaranya Indonesia,

Bangladesh, India, Sri Lanka, Australia, dan Nepal. Persyaratan bagi peserta yang mengikuti Festival South Asian Dance Competition 2020 adalah dengan mengirimkan dua video tari solo lengkap dengan kostum tari, make up dan musik melalui email pengelola. Proses seleksi dilakukan secara online berdasarkan kategori grup yang digolongkan sesuai usia. Tiga peserta terbaik pada masing-masing kategori nantinya akan mewakili indonesia pada ajang SADC internasional di India. Berikut flyer event South Asian Dance Competition 2020.



Gambar 3 Event South Asian Dance Competition

Kolaborasi Tari Virtual dan Workshop Online

Kolaborasi Tari Virtual dan Workshop Online ini diadakan oleh Mila Art Dance School (MADC). MADC sendiri merupakan lembaga kursus tari yang didirikan di Yogyakarta dengan berbagai macam genre tari yaitu tradisi, modern dan kontemporer. Selama masa pandemi, MADC tetap melakukan aktivitas berkesenian lewat jalur daring. Mila Art Dance School menyelenggarakan berbagai *event* tari virtual diantaranya kolaborasi tari virtual, *challenge* menari dan workshop Online. Kolaborasi tari virtual merupakan kegiatan menari bersama antara Mila Rosinta dengan koreografer Rianto sebagai upaya untuk mengisi ruang dan waktu melalui media virtual. Pada program ini, Mila mengajak Rianto salah satu penari dan koreografer muda Tanah Air yang namanya belakangan dikenal dunia Internasional. Kolaborasi ini juga dilengkapi dengan *sharing* perjalanan tari dengan koreografer yang disirkan langsung di akun instagram @milarosinta dan @rianto.dcc.

Selain itu Mila Art Dance School juga menyelenggarakan Workshop online yang dapat diikuti seluruh peserta dari rumah. Workshop online merupakan program baru yang digagas oleh Mila Art Dance School dalam beradaptasi untuk tetap dapat memberikan ruang bagi siapapun yang ingin belajar menari selama dirumah saja, dan mendapatkan keilmuan langsung dari para seniman yang menjadi pakar dibidangnya. Workshop online ini dibuka untuk umum dan dilakukan secara virtual pada aplikasi *zoom meeting*. Program ini berbagi tentang teori, pengalaman, perjalanan, dan seluruh hal-hal yang mendukung dalam dunia tari. Pemateri workshop ialah koreografer ternama nusantara diantaranya Jasmin Ukubo, Bobby Ari Setiawan, Ufa Sofura, Mila Rosinta, Rianto, Ajeng Soelaeman, Geri Krisdianto, Abib Igal, Fifi-V Plus Dance dan Dian Bokir.



Gambar 4 Event Kolaborasi Tari Virtual



Gambar 5 Event Workshop Online

Upaya Pemerintah, Akademisi Dan Praktisi Tari Pada Masa Pandemi Covid-19

Pada masa pandemi yang melanda lebih dari 170 negara, pemerintah, praktisi, akademisi maupun komunitas seni dihadapkan pada kehidupan global namun mengupayakan tetap mengedepankan kearifan lokal. Seluruh pemangku kepentingan secermat mungkin merespons berbagai perubahan sosial dan kebudayaan tersebut, serta secara kreatif mencari solusi dengan melakukan perubahan aktivitas dan perilaku. Dalam kondisi pandemi ini, baik pertunjukan maupun diskusi tentang tari tidak dilakukan secara langsung dalam pertemuan fisik, tetapi diwujudkan dalam bentuk virtual. Seluruh aktivitas berkesenian diupayakan tetap berjalan meskipun pandemi ini masih terus berlangsung. Pemerintah menjalin kerjasama dengan akademisi dan berbagai praktisi seni melalui berbagai komunitas dengan menyelenggarakan *event* tari secara virtual.

Perlombaan, diskusi, dan ruang pentas yang diselenggarakan secara virtual oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), Komite Tari Dewan Kesenian Jakarta (DKJ), Komunitas Seni Tari Indonesia, Nona Asri Indonesia Foundation (NAIF), Federation of International Dance Festivals (FIDAF), dan Mila Art Dance School merupakan respons untuk memutus mata rantai penularan Covid-19 dengan tetap berkarya dari rumah. *Event* tari virtual yang diselenggarakan lembaga dan komunitas tersebut juga sebagai upaya untuk mempertahankan eksistensi tari di tengah situasi pandemi. Tak hanya usaha untuk menunjukkan eksistensi tari, namun juga sebagai jalur untuk mengumpulkan donasi bagi para seniman terdampak Covid-19. *Event* tari virtual yang diselenggarakan menjadi bagian penting untuk menghubungkan jarak antara seniman dan penontonnya, sekaligus menunjukkan bahwa masih ada kehidupan tari yang berjalan di tengah-tengah pandemi Covid-19.

Karya-karya yang ditampilkan pada *event* tari virtual sesuai dengan tema utama penyelenggara serta disesuaikan dengan situasi dan kondisi pandemi yang terjadi saat ini. Saweran Online sebagai *event* pentas virtual yang disiarkan langsung secara berkesinambungan di Instagram @indonesiadancenetwork dan akun Youtube Indonesia

Dance Network merupakan upaya untuk membantu para seniman tari dengan mengumpulkan donasi atau dikenal dengan istilah “*saweran*”. Penonton bisa menyalurkan donasinya secara sukarela kepada para seniman tari yang menampilkan karyanya. Sebesar 20 % dari hasil *saweran* disalurkan untuk penanganan Covid-19 dan sisanya diberikan sebagai bantuan produksi kepada para pencipta karya. Selanjutnya Distance Parade merupakan *event* perlombaan tari virtual yang mengajak seluruh penari dan koreografer tari untuk menampilkan karya bertema “ruang”. *Event* ini sebagai upaya solidaritas antar seniman tari agar tetap bisa berkarya dan bertahan di tengah pandemi. Peserta terpilih akan diberikan bantuan dana untuk proses pembuatan karya tari dalam medium video. Selanjutnya South Asian Dance Competition (SADC) merupakan *event* virtual tingkat Internasional bertajuk pertukaran budaya tari antar negara di Asia Selatan untuk melestarikan nilai budaya dan pertukaran budaya. *Event* ini merupakan upaya untuk memberikan ruang bagi para penari sesuai dengan kategori usia untuk terus berkarya di masa pandemi. Selain itu, peserta terpilih akan mewakili Indonesia pada ajang South Asian Dance Competition (SADC) di India. Selanjutnya Kolaborasi Tari Virtual dan Workshop Online yang diadakan oleh Mila Art Dance School (MADC) sebagai lembaga kursus tari di Yogyakarta. Selama masa pandemi, MADC rutin menyelenggarakan beberapa *event* tari virtual sebagai upaya untuk menjaga semangat berkarya dan berbagi pengalaman kepada masyarakat pencinta seni. MADC membuka ruang bagi masyarakat luas untuk belajar menari secara virtual serta diskusi dan sharing pengalaman tari secara virtual. Beberapa *event* virtual diselenggarakan secara gratis dan beberapa dikenakan tarif. Hal ini sebagai bentuk dukungan bagi seniman tari dan masyarakat umum yang ingin belajar tari.

Berbagai upaya dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi seniman tari dalam menjaga keberlanjutan ekonomi dan eksistensi tari di tengah pandemi. Berbagai upaya dilakukan dengan mengadakan *event* tari virtual baik secara Nasional maupun Internasional dengan membuka ruang perlombaan, ruang diskusi, dan ruang pertunjukan. *Event* tari virtual diadakan sebagai bentuk solidaritas untuk saling membantu penari, koreografer dan seluruh komunitas tari untuk terus berkarya dan mendapatkan penghasilan di tengah pandemi.

Teknologi dan Media Sosial Sebagai Faktor Pendukung

Penguasaan teknologi informasi dan digitalisasi saat ini menjadi syarat mutlak untuk semua aktivitas produktif pada masa pandemi Covid-19. Tantangan inovasi berkarya sangat nyata dipengaruhi oleh teknologi dan informasi komunikasi di era digitalisasi. Perubahan tatanan kehidupan baru tersebut secara masif terjadi dalam setiap aspek kehidupan kita, yang secara fundamental implementasinya terlihat melalui interaksi sosial dan komunikasi, transaksi ekonomi, model produksi, wacana kebudayaan, produksi pengetahuan, dan juga pada paradigma seni yang baru (Prasetyo et al, 2020). Dunia tari pada masa pandemi dipaksa untuk mengubah sistem yang ada pada dirinya untuk terus berdampingan dengan dunia digital. Pertunjukan tari yang biasanya dipentaskan secara langsung di panggung pertunjukan dan disaksikan secara langsung oleh penonton, kini harus berkamufase menjadi pertunjukan secara daring/virtual seperti pentas virtual, workshop virtual, *meeting* virtual, dan *webinar*.

Perkembangan teknologi dan media sosial memberikan peluang untuk dijadikan media publikasi karya tari. Media sosial memungkinkan penggunaannya untuk berinteraksi dan merepresentasikan dirinya maupun bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain dengan membentuk ikatan sosial secara virtual (Nasrullah, 2015). Media

sosial seperti *Youtube*, *Facebook*, *Tweeter* dan *Instagram* dinilai mampu menjadi ruang virtual yang tepat untuk keberlanjutan dan eksistensi tari di tengah pandemi, serta membangun ruang berkesenian yang lebih interaktif dan fleksibel. Media sosial membuka kesempatan bagi eksistensi tari untuk menembus batas, jarak, tempat, ruang dan waktu. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan media sosial, kegiatan berkesenian dapat dengan mudah menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Ramai-ramai seniman memanfaatkan media sosial sebagai panggung digital di kala pandemi, meski terkesan berjarak namun sedikit banyak telah mengobati hasrat artistik bahkan berbagi donasi.

Eksistensi Tari Virtual

Kesenian hidup, tumbuh, dan berkembang kehadirannya sejalan dengan eksistensi manusia. Penciptaan dibidang seni berhubungan langsung dengan kebutuhan hidup baik kebutuhan jasmani maupun rohani. Oleh karena itu hasil kesenian sering merepresentasikan pola pikir dan perilaku masyarakat pada zamannya. Eksistensi kesenian selalu berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan-kebutuhan manusia yang terkait dengan fungsinya. Sesungguhnya fungsi kesenian dapat dikelompokkan dalam tiga kategori, yaitu fungsi personal, fungsi sosial, dan fungsi fisik. Fungsi personal, berkaitan dengan pemenuhan kepuasan jiwa pribadi dan minat individu. Fungsi sosial berhubungan dengan tujuan-tujuan sosial, ekonomi, politik, budaya, dan kepercayaan. Fungsi fisik berurusan dengan kebutuhan praktis (Pujiyanti, 2013). Tari merupakan salah satu sarana pemenuhan kebutuhan integratif manusia. Berbagai penyesuaian dilakukan untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Pada masa pandemi, manusia dihadapkan dengan berbagai macam problematika, terlebih lagi saat ia sedang mempertahankan eksistensinya sebagai manusia. Pentingnya sebuah eksistensi bagi individu maupun komunitas menghadirkan upaya untuk tetap “ada” dan terlihat bagi orang lain. Eksistensi mengandung pengertian tentang keberadaan suatu kegiatan yang terus dilakukan, sehingga kegiatan terus berjalan dengan lancar. (Purwodarminto dalam Heni dan Wahyu Lestari, 2012). Eksistensi tari virtual ditunjukkan dengan banyaknya pementasan-pementasan yang rutin dilakukan secara daring selama masa pandemi Covid-19 hingga saat ini. Berbagai *event* tari virtual baik Nasional maupun Internasional selalu ramai diikuti oleh seniman maupun pencinta tari. Adanya kerjasama antara pemerintah dengan akademisi, praktisi dan komunitas tari menjadi faktor pendukung utama keberlanjutan aktivitas berkesenian secara virtual. Hal ini juga dipengaruhi oleh faktor kebutuhan ekonomi. Pemerintah, akademisi dan komunitas mengadakan *event* tari virtual untuk membantu seniman dan koreografer tari yang terdampak pandemi. Sementara seniman tari menjadikan *event* tari virtual sebagai sarana untuk mengekspresikan diri dan memenuhi kebutuhan finansial. Sinergitas untuk menjaga keberlanjutan dan eksistensi tari di tengah pandemi merupakan simbiosis mutualisme yang saling menguntungkan antar seluruh pemangku kepentingan. Hal inilah yang mendukung tari virtual menjadi sebuah kebiasaan baru dalam dunia tari. *Event* tari virtual menjadi sarana bagi seniman, akademisi, praktisi dan komunitas tari dalam mengekspresikan diri, serta mempertahankan eksistensi tari dengan dukungan teknologi dan media sosial.

Fenomena tari virtual merupakan manifestasi pelaku tari dalam menunjukkan eksistensinya sebagai masyarakat berbudaya dalam bentuk pertunjukan tari. Karya-karya tari yang diciptakan seniman merupakan salah satu penentu tari virtual eksis dan diakui keberadaannya dimasyarakat serta disukai oleh penikmat seni. Penyebarluasan informasi mengenai *event* tari virtual melalui berbagai media sosial, menjadikan seniman tari tetap

diakui keberadaannya. Sebagaimana (Taylor & Jordan, 2002) mengatakan bahwa tiga elemen dasar kekuatan individu di dunia maya adalah adanya, *identity fluidity*, *renovated hierarchies*, *information as reality*. Interaksi virtual di internet pada akhirnya akan melahirkan *self-definition* dan menawarkan *self-invention* (Nasrullah, 2011). Pelaku tari memiliki kemampuan tanpa batas untuk mengkreasikan dirinya di dunia digital dan hasil karya itulah yang nantinya akan mewakili dirinya dalam memainkan peran dan berinteraksi di dunia digital. Pada praktiknya, identitas yang dibangun pelaku tari melalui karya tari virtual merupakan upaya pengungkapan diri sebagai seniman yang eksis di dunia tari. Video dan foto yang diunggah, pesan status yang dibuat, profil diri yang ditulis, dan bahkan *event* tari yang diikuti bisa ditafsirkan sebagai upaya individu (pelaku tari) untuk menunjukkan jati diri dan eksistensinya.

SIMPULAN

Pandemi covid-19 yang terjadi pada tahun 2020 ini telah banyak mengubah kebiasaan masyarakat di semua sisi kehidupan, hal tersebut juga berdampak pada dunia tari, yang mengharuskan para pelakunya untuk beradaptasi dengan tetap eksis melakukan kegiatan seninya melalui virtual. Event tari virtual pada masa pandemi diakui keberadaannya dan berhasil menunjukkan eksistensinya diberbagai media sosial. Selain sebagai pemenuhan kebutuhan berkesenian, berbagai event tari virtual diadakan sebagai sinergitas bersama untuk bangkit dari dampak pandemi Covid-19.

Seluruh elemen masyarakat yang bekecimpung dalam dunia tari saling bekerjasama menciptakan ruang virtual baru untuk memenuhi kebutuhannya dan menunjukkan eksistensinya. Berbagai cara telah dilakukan, yaitu dengan mengadakan ruang perlombaan, ruang diskusi, dan ruang pertunjukan virtual, dimana kegiatan tersebut direalisasikan melalui seminar – seminar online dan pementasan virtual. Pemerintah sebagai negara juga memberikan dukungan melalui program – program yang diadakan dan kerjasama terhadap pihak – pihak penyelenggara, untuk mendukung eksistensi tari di tengah situasi pandemi covid-19 ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Nasrullah, Rulli. (2015). *Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Creswell. (2013). *Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar.
- Prasetyo, A., Sujana, I. W., Ratna Cora Sudharsana, T. I., Wahyudi, E., Arif Ranu Wicaksono, A. R. W., Peradantha, I. S., ... & Ida Ayu Wimba Ruspawati, I. A. W. R. (2020). *KREATIVITAS & KEBANGSAAN: Seni Menuju Paruh Abad XXI-36* Prosiding Seminar Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta.
- Rakhman, R. T. (2020). Kategorisasi Imaji Visual Dalam Eksistensi Diri Generasi Digital Native. In *SENADA (Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur)* (Vol. 3, pp. 176-181).
- Kusumawardani, G., & Hanggoro, B. T. (2018). *MEDIA SOSIAL SEBAGAI ALTERNATIF PENYIMPANAN ARSIP DIGITAL PRIBADI*. *Jurnal Kearsipan*, 13(2), 157-175.
- Pandanwangi, A. (2020). Upaya Perupa dalam Menyikapi Pandemi Covid 19. In *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas* (Vol. 1, pp. 91-98).

- Somawati, A. V., Adnyana, K. S., Darmawan, I. P. A., Dewi, N. P. D. U., Untara, I. M. G. S., Suadnyana, I. B. P. E., ... & Srilaksmi, N. K. T. (2020). *Bali vs COVID-19: Book Chapters*. Nilacakra.
- Kumara, W. A. (2020). EKSISTENSI DAN AKTUALISASI DIRI MANUSIA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS. *DESKOVI: Art and Design Journal*, 2(2), 81-88.
- Nasrullah, R. (2012). Politik Siber dan Terorisme Virtual. *ESENSIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin*, 13(1), 109-122. <https://doi.org/10.14421/esensia.v13i1.724>
- Chaterine, Rahel Narda. (2020). Sekolah Diliburkan Cegah Corona, Nadiem Berlakukan Sistem Belajar Online. Diakses dari [https://news.detik.com/berita/d-4943637/sekolah-diliburkan-cegah-corona-nadiem-berlakukan-sistem-belajar-online-pada tanggal 23 Agustus 2020](https://news.detik.com/berita/d-4943637/sekolah-diliburkan-cegah-corona-nadiem-berlakukan-sistem-belajar-online-pada-tanggal-23-agustus-2020).
- Eva Tobing. (2020). Saweran Online Di Kanal Indonesia Dance Network <https://www.jawapos.com/art-space/seni-tari/30/04/2020/saweran-online-di-kanal-indonesia-dance-network/> pada tanggal 23 Agustus 2020.
- Suryandari, Siswantini. 2020. Saweran Online Gerakan Menghidupkan Tari Di Tengah Wabah Covid-19. Diakses dari <https://mediaindonesia.com/read/detail/307528-saweran-online-gerakan-menghidupkan-tari-di-tengah-wabah-Covid-19> pada tanggal 31 Agustus 2020.
- Mulyani, Devi Sri. (2020). Parade Jarak Jauh Pertunjukkan Aksi Untuk Para Penari Dari Seluruh Negeri Indonesia. Diakses dari <https://lifestyle.bisnis.com/read/20200413/254/1226111/parade-jarak-jauh-pertunjukkan-aksi-untuk-para-penari-dari-seluruh-negeri-indonesia-> pada tanggal 31 Agustus 2020

Efektifitas Model Pembelajaran *Project Based Learning* Menggunakan Media Pembelajaran *Trainer PLC* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII Teknik Listrik Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Di SMK Pasundan 2 Kota Serang

Andhika Wisnu. Prasetyawan^{1*}, Endi Permata², dan Mohammad Fatkhurrokhman²

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Teknik Elektro, FKIP, Untirta, Banten

²Dosen Program Studi Pendidikan Vokasional Teknik Elektro, FKIP, Untirta, Banten

*email: Prasetyawanandhika2205@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang efektifnya metode pembelajaran ceramah dan demonstrasi dengan indikator hasil belajar siswa yang masih dibawah KKM khususnya pada mata pelajaran instalasi motor listrik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan ranah psikomotorik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, implementasi, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XII Teknik Listrik SMK Pasundan 2 Kota Serang sebanyak 28 orang yang terdiri dari 9 siswi dan 19 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah ststistik deskriptif yang memiliki beberapa tahapan yakni pengumpulan data, penyajian data, analisis data dan penafsiran data. Perolehan hasil belajar ranah kognitif dalam pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II yaitu didapatkan hasil rata-rata *Pretest* sebesar 41.69, rata-rata *Posttest 1* sebesar 69.69 dan rata-rata *Posttest 2* sebesar 78.00 sehingga ada kenaikan sebesar 36.31 poin. Dan pada ranah psikomotorik yaitu pada Siklus I sebesar 66.44 dan pada Siklus II sebesar 78.07 sehingga dihasilkan kenaikan sebesar 11.63 poin. Dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran *Trainer PLC* dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif dan psikomotorik siswa kelas XII TL SMK Pasundan 2 Kota Serang pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik.

Kata kunci: *Project Based Learning*, *Trainer Kit PLC*, Hasil Belajar Kognitif, Psikomotorik.

PENDAHULUAN

Dalam kegiatan belajar mengajar guru menempati posisi yang sentral karena guru berperan sebagai perencana dan sekaligus sebagai pelaksana kegiatan belajar mengajar. Kualitas pendidikan sangat ditentukan oleh kualitas seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan akan bermuara pada pencapaian hasil belajar. Karena pada dasarnya dalam pelaksanaan pembelajaran dibutuhkan model dan metode pembelajaran yang efektif. Model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian belajar. Sedangkan metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran.

SMK tidak hanya dirancang untuk meningkatkan potensi tetapi agar dapat menyiapkan manusia produktif yang mampu terjun ke dunia kerja. Seorang guru harus membekali peserta didik dengan kemampuan bekerja sama dalam kelompok agar dapat membentuk mental peserta didik di dunia kerja. Karena ketika di dunia kerja peserta didik tidak akan bekerja sendiri, melainkan bekerjasama dengan pekerja lainnya. Peserta didik juga harus dapat mengatur waktu pada saat menyelesaikan pekerjaan di dunia kerja. Masalah yang terjadi di SMK Pasundan 2 Kota Serang adalah belum diterapkannya model pembelajaran yang berpusat pada siswa, kurang efektifnya metode ceramah dan demonstrasi dengan indikator hasil belajar yang masih dibawah KKM, kurangnya perangkat pembelajaran praktikum dan kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik.

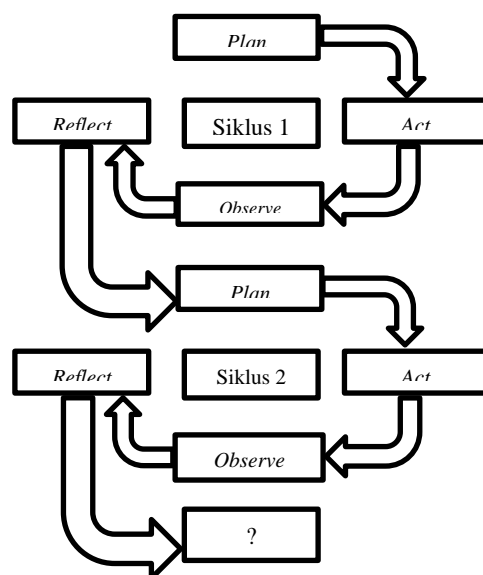
Dari beberapa permasalahan pembelajaran yang telah diuraikan diatas, peneliti berusaha untuk memperbaiki proses pembelajaran yang berlangsung dengan cara melakukan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan kegiatan pembelajaran, pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dan evaluasi. Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengetahui permasalahan di dalam kelas dan lebih dari itu untuk dapat memperbaiki proses pembelajaran dengan perbaikan secara berkesinambungan sehingga diharapkan dapat menghasilkan kompetensi siswa yang sesuai dengan harapan.

Sejalan dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam ranah kognitif dan psikomotorik pada mata pelajaran instalasi motor listrik, salah satu model pembelajaran yang dipilih peneliti untuk dapat meningkatkan kemampuan dan menghasilkan sebuah produk adalah *Project Based Learning*. Karena dengan menerapkan model PjBL, prinsip kegiatan pembelajaran dapat tercapai yaitu, (1) berpusat pada peserta didik; (2) mengembangkan kreativitas peserta didik; (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang; (4) bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika; (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna walaupun waktu yang dibutuhkan lebih lama.

Project Based Learning atau pembelajaran berbasis proyek sebagai pendekatan pengajaran yang komprehensif yang melibatkan siswa dalam kegiatan penyelidikan yang kooperatif dan berkelanjutan. Selain itu, *Project Based Learning* berpusat pada peserta didik sehingga dapat membuat peserta didik mandiri dan dapat memiliki kemampuan bekerjasama.

Project Based Learning atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja proyek dimana peserta didik bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengkulminasikannya dalam produk nyata. Dalam kerja proyek memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri. Menurut Han dan Bhattacharya dalam buku Warsono (2014: 157) mengidentifikasi ada lima keuntungan dari implementasi PjBL, yaitu:

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Meningkatkan kecakapan siswa dalam menyelesaikan masalah.
3. Memperbaiki keterampilan menggunakan media pembelajaran.
4. Meningkatkan semangat dan keterampilan berkolaborasi.
5. Meningkatkan keterampilan dalam manajemen berbagai sumber daya.



METODE

Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Suharsimi Arikunto (2008:3) menyatakan bahwa ada tiga pengertian yang dapat diterangkan, yaitu: (1) Penelitian, menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti; (2) Tindakan, menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan siswa; (3) Kelas, yaitu sekelompok siswa dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Gambar 1 Siklus Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII Teknik Listrik SMK Pasundan 2 Kota Serang kompetensi keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik yang mengikuti mata pelajaran Instalasi Motor Listrik sebanyak satu kelas dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa dengan keterangan 19 siswa dan 9 siswi.

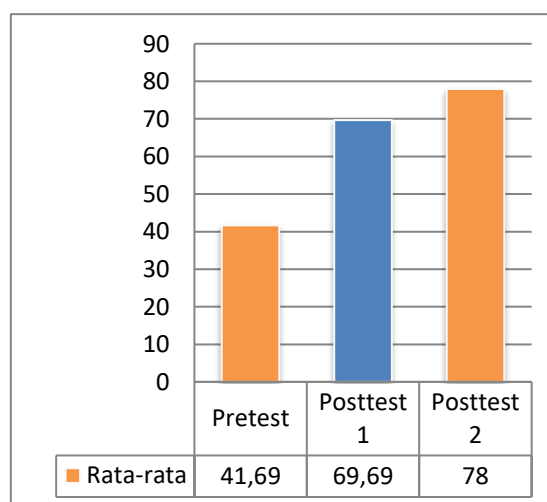
Skenario tindakan pada penelitian ini adalah dengan berfokus pada satu kelas yang akan diambil datanya untuk diteliti yaitu kelas XII Teknik Listrik pada mata pelajaran instalasi motor listrik dengan mengamati perkembangan kelas pada setiap siklusnya hingga ada perkembangan yang baik dari sisi hasil belajar siswa khususnya dalam ranah kognitif dan ranah psikomotorik. Penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini akan dilaksanakan sebanyak dua siklus, dimana setiap siklusnya memiliki empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap implementasi, tahap observasi dan tahap refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik test dan teknik non test menggunakan instrumen yaitu RPP, lembar observasi, *job sheet* serta soal *pretest*, *posttest1* dan *posttest2* yang kemudian diolah menggunakan teknik analisis data dengan pendekatan metode kuantitatif deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

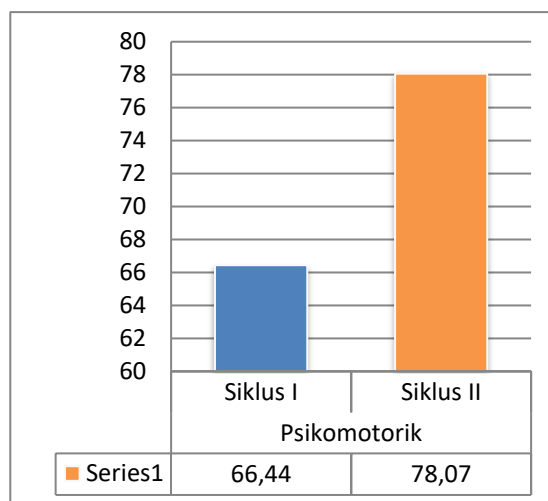
Pengambilan dan pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini melewati serangkaian kegiatan pembelajaran langsung atau tatap muka. Kegiatan ini dilakukan khusus bertujuan untuk mendapatkan hasil belajar ranah kognitif dan psikomotorik yang memuaskan. Pokok materi pada penelitian ini adalah “*smart relay* sebagai otomatisasi sistem kendali motor listrik”.

Berdasarkan hasil *Pretest*, *Posttest 1* dan *Posttest 2* terhadap 26 siswa/i kelas XII Teknik Ketenagalistrikan SMK Pasundan 2 Kota Serang hasil belajar ranah kognitif pada siklus I dan siklus II sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* didapatkan hasil rata-rata *Pretest* sebesar 41.69, rata-rata *Posttest 1* sebesar 69.69 dan rata-rata *Posttest 2* sebesar 78.00 sehingga ada kenaikan sebesar 36.31 poin. Hasil belajar ranah kognitif dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Hasil Belajar Ranah Kognitif

Berdasarkan lembar observasi siklus I dan siklus II diperoleh hasil rata-rata belajar ranah psikomotorik pada Siklus I sebesar 66.44 dan pada Siklus II sebesar 78.07 sehingga dihasilkan kenaikan sebesar 11.63 poin. Hasil belajar ranah psikomotorik dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas XII Teknik Ketenagalistrikan SMK Pasundan 2 Kota Serang, penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan *trainer kit* PLC dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan psikomotorik mata pelajaran Instalasi Motor Listrik.

Dari penelitian yang telah dilakukan dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* baik pada siklus I maupun siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup memuaskan pada setiap ranah kemampuan berfikir yakni kognitif, afektif dan psikomotorik siswa kelas XII Teknik Ketenagalistrikan SMK Pasundan 2 Kota Serang yang telah melampaui target KKM sebesar 75 poin. Berdasarkan hasil *Pretest, Posttest 1* dan *Posttest 2* terhadap 26 siswa/i kelas XII Teknik Ketenagalistrikan SMK Pasundan 2 Kota Serang hasil belajar ranah kognitif pada siklus I dan siklus II sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* didapatkan hasil rata-rata *Pretest* sebesar 41.69, rata-rata *Posttest 1* sebesar 69.69 dan rata-rata *Posttest 2* sebesar 78.00 sehingga ada kenaikan sebesar 36.31 poin. Padaranah psikomotorik diperoleh hasil rata-rata belajar pada Siklus I sebesar 66.44 dan pada Siklus II sebesar 78.07 sehingga dihasilkan kenaikan sebesar 11.63 poin. Kemudian pada ranah afektif diperoleh rata-rata hasil belajar pada Siklus I sebesar 64.67 dan pada Siklus II sebesar 81.82 sehingga dihasilkan kenaikan sebesar 17.15 poin.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Model Pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif yaitu melalui uji *Pretest, Posttest 1* dan *Posttest 2* terhadap 26 siswa/i kelas XII Teknik Ketenagalistrikan Pada Mata Pelajaran IML Di SMK Pasundan 2 Kota Serang. Hasil belajar ranah kognitif pada siklus I dan siklus II sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* didapatkan hasil rata-rata *Pretest* sebesar 41.69, rata-rata *Posttest 1* sebesar 69.69 dan rata-rata *Posttest 2* sebesar

78.00 sehingga ada kenaikan disetiap ujinya dengan total kenaikan sebesar 36.31 poin. Model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar ranah psikomotorik yang diukur menggunakan lembar observasi dengan lima indikator yaitu persiapan kerja, proses, hasil kerja, sikap kerja dan K3 serta waktu. Hasil belajar pada Siklus I sebesar 66.44 dan pada Siklus II sebesar 78.07 sehingga diperoleh kenaikan hasil belajar ranah psikomotorik sebesar 11.63 poin. Terdapat peningkatan juga pada hasil belajar ranah afektif siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* yang diukur menggunakan lembar observasi dengan lima indikator yaitu menghargai, disiplin, aktif, kerjasama dan komunikasi. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa sebesar 64.67. Hasil tersebut meningkat pada siklus II yang memperoleh hasil belajar sebesar 81.82 sehingga didapatkan peningkatan sebesar 17.15 poin.

2. Saran

Dibalik beberapa manfaat yang dapat dirasa setelah terlaksananya model pembelajaran *Project Based Learning* terdapat pula kendala yang cukup berarti khususnya bagi guru muda yang masih minim pengalaman pengelolaan kelas dan pengalaman ilmu pengetahuan yaitu cukup terkendala pada saat memulai proses perencanaan yang harus menyiapkan banyak perangkat pembelajaran, pada saat pelaksanaan juga terkendala manakala penelitian hanya dilakukan seorang diri, maka guru harus terampil memposisikan diri kapan menjadi guru dan kapan menjadi peneliti atau pengamat. Dan pada saat penelitian selesai, guru atau peneliti harus menguji efektifitas model atau metode pembelajaran interaktif yang diterapkan dengan pengelolaan data yang baik dan benar. Maka perlu adanya kolaborasi/kerjasama dan bimbingan dari guru yang lebih matang secara pengalaman dan pengetahuan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. (2018). *Panduan Penilaian Hasil Belajar dan Pengembangan Karakter Pada Sekolah Menengah Kejuruan*.
- Hanafiah, N., & Suhana, C. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung. Refika Aditama.
- Harjanto. (2008). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Kunandar. (2003). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta. Rajawali Press.
- Menteri. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Menteri. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 41 Tahun 2007 mengenai Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Mulyasa, E. H. (2013). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Presiden. (2005). *Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

- Rusman. (2012). Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Depok. RajaGrafindo Persada.
- Sagala, S. (2003). Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung. Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2013). Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur. Jakarta. Prenada Media Group
- Sanjaya,W. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta. Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. (2016). Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta. Prenada Media Group.
- Slameto. (2010). Belajar & Faktor-Faktor Yang Menentukannya. Jakarta. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2012). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2009). Media Pengajaran. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung. Alfabeta.
- Sukardi, H.M. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya. Jakarta. Bumi Aksara.
- Taniredja, T., Pujiati, I., & Nyata. (2013). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Guru Praktik, Praktis dan Mudah. Bandung. Penerbit Alfabeta.
- Uno, H.B., Lamatenggo, N., & Koni, S. M. A. (2011). Menjadi Peneliti PTK Yang Profesional. Jakarta. Bumi Aksara.
- Warsono., & Hariyanto. (2014). Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen. Bandung. Remaja Rosdakarya.

Eksistensi Media Pembelajaran Komik Matematika Berbantuan Instagram

Andre Maulana^{1*}, Sri Hastuti Noer²

^{1,2}Magister Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia
* e-mail: hastuti_noer@yahoo.com, andremaulana649@gmail.com

Abstrak: Eksistensi Media Pembelajaran Komik Matematika Berbantuan Instagram. Komik matematika adalah komik yang berisi materi pelajaran matematika yang disajikan secara deskriptif dan naratif dengan tujuan agar siswa lebih termotivasi untuk belajar matematika dan mengoptimalkan cara kerja otak untuk mengingat materi pelajaran matematika. Selanjutnya dengan berbantuan Instagram diharapkan dapat membantu siswa untuk belajar sekaligus bermain smartpone. Selanjutnya, konsep motivasi dibagi menjadi dua yaitu intrinsik dan ekstrinsik motivasi. Kedua berinteraksi satu sama lain dalam mencapai prestasi belajar. Beberapa hasil penelitian menuliskan bahwa penggunaan media pembelajaran komik matematika dilakukan dengan benar dan tepat akan berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa. Artikel ini merupakan kajian dari beberapa studi/penelitian (meta-analisis) tentang eksistensi media pembelajaran komik matematika berbantuan instagram dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: Komik Matematika, *Instagram*, Motivasi belajar.

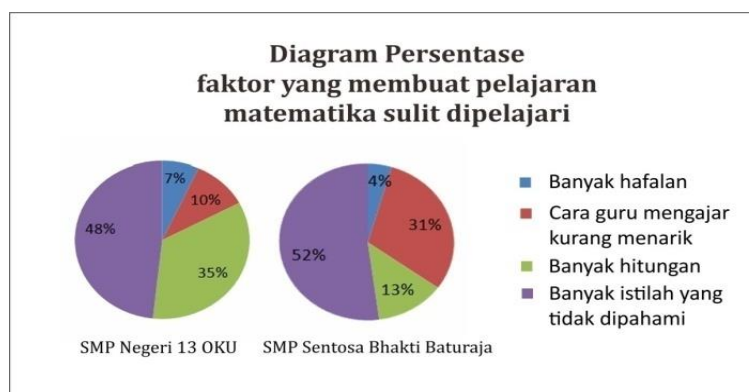
PENDAHULUAN

Komik menyuguhkan dunia gambar secara berlimpah, gambar yang tidak ada kaitannya dengan simbolisme ataupun stilisasi seni kuno yang dipengaruhi agama. Bagaimanapun, komik merupakan alat komunikasi massa yang menggabungkan konsepsi khayalan dan pandangan tentang kehidupan nyata yang dianggap sesuai dengan masyarakat luas. Cerita yang disampaikan tidak lagi ditentukan suatu kelompok masyarakat. Pada saat ini, komik menjelma sebagai media pembelajaran yang membantu dunia kemajuan pendidikan. Menurut Asyhari dan Silvia (2016) "Tercapainya tujuan pendidikan tidak terlepas dengan adanya sarana dan prasarana yang mendukung, salah satunya media pembelajaran yang digunakan pada masing-masing sekolah agar menghasilkan proses yang efektif dan efisien dengan memanfaatkan situs internet/sosial media". Media pembelajaran adalah merupakan faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya.

Berkaitan dengan tersebut, perlu adanya suatu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Salah satunya pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan adalah komik matematika berbantuan instagram. Komik merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan dalam bentuk dan tanda (Soedarso : 2015). Komik matematika adalah komik yang berisi materi pelajaran matematika yang disajikan secara deskriptif dan naratif dengan tujuan agar siswa lebih termotivasi untuk belajar matematika dan mengoptimalkan cara kerja

otak untuk mengingat materi pelajaran matematika. Selanjutnya dengan berbantuan Instagram diharapkan dapat membantu siswa untuk belajar sekaligus bermain smartphone. Tetapi tidak semua media pembelajaran memiliki kualitas yang baik, berikut beberapa pendapat mengenai kualitas media yang baik. Media pembelajaran yang valid (dinyatakan validator), praktis (mudah digunakan) dan efektif (meningkatkan hasil belajar) dapat dikatakan sebagai media yang berkualitas baik (Sari, 2016). Media pembelajaran dikatakan baik apabila memenuhi unsur valid (ketepatan alat ukur menilai suatu kondisi), praktis (kemudahan dalam penggunaan) dan efektif (hasil belajar yang baik). Berdasarkan penjelasan diatas maka media pembelajaran yang memiliki kualitas baik haruslah memenuhi unsur valid (tepat sesuai dengan ketentuan yang ada dan dilakukan oleh validator), praktis (mudah digunakan oleh pengguna media) dan efektif (mampu mempermudah siswa memahami materi melihat dari hasil belajar siswa).

Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi secara online pada kelas VII di SMP Sentosa Bhakti Baturaja dan SMP Negeri 13 kemudian di dapat data pertama yg menyebutkan apakah pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit dipelajari atau tidak.



Gambar 1.1 Diagram Faktor yang membuat pelajaran Matematika sulit dipelajari Peserta Didik di SMP Negeri 13 OKU dan SMP Sentosa Bhakti Baturaja

Berdasarkan Gambar 1.1 di dapat faktor yang membuat pelajaran Matematika sulit dipelajari di SMP Negeri 13 OKU adalah Banyak Hafalan 7%, Cara guru mengajar kurang menarik 10%, banyak hitungan 35%, banyak istilah yang tidak dipahami 48%. Kemudian di SMP Sentosa Bhakti Baturaja di dapat hasilnya yaitu Banyak Hafalan 4%, Cara guru mengajar kurang menarik 31%, banyak hitungan 13%, banyak istilah yang tidak dipahami 52%. Sehingga di dapat rata-rata paling banyak faktor yang membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika ialah banyaknya istilah yang tidak dipahami dengan persentase 50%.

Maka dari itu, ada aspek yang harus diukur untuk melihat keberhasilan ataupun pemahaman siswa mengenai pembelajaran matematika sehingga matematika tidak dianggap sulit oleh siswa. Dalam hal ini, penulis melihat aspek motivasi siswa. Menurut Tohidi dan Jabbari (Dalam Putri : 2019) konsep motivasi dibagi menjadi dua yaitu intrinsik dan ekstrinsik motivasi. Kedua berinteraksi satu sama lain dalam mencapai prestasi belajar. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari kebutuhan dan tujuan dari siswa itu sendiri. motivasi intrinsik adalah dalam bentuk keinginan sukses dan keinginan, dorongan kebutuhan dan harapan untuk mimpi belajar. Sementara, motivasi ekstrinsik adalah faktor berasal dari luar siswa, yaitu dalam bentuk penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan pembelajaran yang

menarik. Menurut Iskandar, indikator yang menunjukkan siswa memiliki motivasi belajar adalah sebagai berikut: (1) keinginan atau keinginan untuk berhasil dalam belajar; (2) ada keinginan, antusiasme dan kebutuhan untuk belajar; (3) memiliki harapan dan aspirasi untuk masa depan; (4) belajar untuk memenuhi kewajiban; (5) ada penghargaan dalam proses pembelajaran (Farida, Herkulana & Salim, 2015).

Dalam Witanta dkk (2019:9) menyatakan diperoleh rata-rata presentase respon siswa adalah 92% dengan kategori yang sangat positif dari 22 reponden siswa kelas VII MTs Miftahul Ulum Singosari. Berdasarkan dari penelitian tersebut artinya penggunaan media komik matematika sangat disukai oleh siswa, dapat dikatakan bahwa eksistensi komik di Indonesia sangatlah membantu proses pembelajaran matematika.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode meta-analisis dengan mengkaji beberapa artikel pada jurnal internasional terindeks scopus serta nasional yang membahas mengenai media pembelajaran komik matematika, penggunaan instagram maupun kemampuan motivasi siswa, serta artikel ini memberikan beberapa rekomendasi bagi guru, peneliti, desainer pembelajaran dan praktisi terkait implementasi media pembelajaran tersebut.

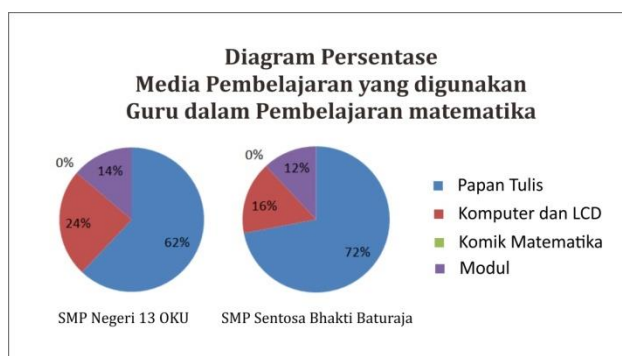
HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sesuatu apa pun yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran perhatian, perasaan dan kemampuan atau keterampilan pembelajar tersebut sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar atau kegiatan pembelajaran. Menurut Rayandra (dalam Nurdin dan Ardiantoni : 2016) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”. Sadiman menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan bedaya guna. Media pembelajaran adalah suatu alat atau benda yang dapat digunakan untuk perantara menyalurkan isi pelajaran atau materi yang disampaikan agar peserta didik mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pengertian di atas dapat diartikan media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sesuatu apa pun yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran perhatian, perasaan dan kemampuan atau keterampilan pembelajar tersebut sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar atau kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses penyampaian pesan atau materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Selanjutnya, penulis melihat tentang media pembelajaran yang sering digunakan guru dalam pembelajaran matematika yang dilakukan dengan peserta didik dan sekolah yang sama.



Gambar 1.2 Diagram Media Pembelajaran yang digunakan Guru dalam Pembelajaran matematika di SMP Negeri 13 OKU dan SMP Sentosa Bhakti Baturaja

Berdasarkan Gambar 1.2 di dapat Diagram Media Pembelajaran yang digunakan Guru dalam Pembelajaran matematika di SMP Negeri 13 OKU adalah papan tulis 62%, komputer dan LCD 24%, komik matematika 0% dan modul 14%. Dan di SMP Sentosa Bhakti Baturaja di dapat hasilnya yaitu papan tulis 70%, komputer dan LCD 17%, komik matematika 0% dan modul 13%. Sehingga diketahui rata-rata paling banyak media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika adalah papan tulis dengan persentase 67% dan rata-rata paling sedikit ialah komik matematika dengan persentase 0%. Dapat dipahami guru media komik tidak pernah digunakan oleh guru padahal memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran.

Manfaat media dalam pengajaran yaitu meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (*rate of learning*), memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya individual dengan jalan memperkecil atau mengurangi kontrol pendidik yang tradisional dan kaku, memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah dengan jalan menyajikan atau merencanakan program pengajaran yang logis dan sistematis, pengajaran dapat dilakukan secara mantap karena meningkatnya kemampuan manusia untuk memanfaatkan media komunikasi, informasi, dan data secara lebih konkrit dan rasional, meningkatkan terwujudnya kedekatan belajar (*immediacy learning*) karena media pengajaran dapat menghilangkan atau mengurangi jurang pemisah antara kenyataan di luar kelas dan di dalam kelas, dan memberikan penyajian pendidikan lebih luas, terutama melalui media massa dengan jalan memanfaatkan secara bersama dan lebih luas terkait peristiwa-peristiwa langka (dalam Irwandani dan Juariyah).

Komik Matematika

Awal mula komik di Indonesia banyak dipengaruhi oleh agama Budha, Hindu dan Islam. Indikasi ditemukannya lukisan di dinding Gua Leang-Leng di Sulawesi Selatan berupa gambar babi hutan, juga candi-candi sekitar abad ke-18 serta didapatinya gambar-gambar kuno di atas kertas dengan tinta berwarna, yang menyerupai komik. Gambar-gambar sekuensial ini disertai keterangan teks beraksara Arab dalam bahasa Jawa, yang dipakai dalam penyebaran agama Islam (Lubis : 2009). Komik asli Indonesia cukup pesat berkembang pada 1960 sampai 1970, menyajikan keragaman cerita seperti wayang, tokoh pahlawan, mistik, dan humor. Selain kemasan buku, komik dapat ditemui di surat kabar dengan penyajian komik strip sederhana seperti Doyok dan

Ali Oncom yang menggambarkan sisi hidup masyarakat pada umumnya yang dikemas dalam bentuk komedi situasi yang siangkat namun kental dengan kehidupan masyarakat.

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata. Esvandiari Sant mendefinisikan komik merupakan salah satu media komunikasi melalui gambar, dialog-dialog panjang yang biasanya ditemukan dalam cerpen atau cerbung digambarkan ke dalam beberapa adegan, dan oleh karena itu komik harus bisa menyampaikan apa yang dimaksud dengan jelas hanya dengan melihat gambarnya saja. Sedangkan komik matematika adalah komik yang khusus dibuat untuk mempermudah siswa dalam belajar matematika dengan menyenangkan. Maulana mengungkapkan bahwa Matematikomik atau komik matematika adalah komik yang berisi materi pelajaran matematika yang disajikan secara deskriptif dan naratif dengan tujuan agar siswa lebih termotivasi untuk belajar matematika dan mengoptimalkan cara kerja otak untuk mengingat materi pelajaran matematika (Putri dan Aryanti, 2015).

Komik Matematika Sebagai Media Pembelajaran

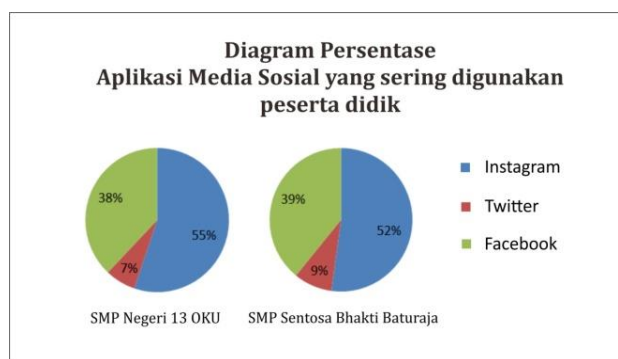
Begitu maraknya komik di masyarakat dan begitu tingginya kesukaan terhadap komik, hal tersebut mengilhami untuk dijadikannya komik sebagai media pembelajaran. Salah satu kelebihan dari komik, seperti penelitian yang dilakukan thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak, misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik (Daryanto : 2012). Oleh karena itu, perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Salah satunya pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan adalah komik matematika berbantuan instagram. Komik merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan dalam bentuk dan tanda (Soedarso : 2015). Komik matematika adalah komik yang berisi materi pelajaran matematika yang disajikan secara deskriptif dan naratif dengan tujuan agar siswa lebih termotivasi untuk belajar matematika dan mengoptimalkan cara kerja otak untuk mengingat materi pelajaran matematika.

Berdasarkan penelitian (Pardimin & Widodo, 2017) kualitas komik sebagai media pembelajaran dikatakan baik apabila memenuhi tiga kriteria yakni valid (layak diuji cobakan), praktis (mudah digunakan diukur dengan angket respon siswa) dan efektif (membantu proses belajar diukur dengan tes hasil belajar siswa). Sepriyanti & Tapia (2018) komik sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan mengacu pada kevalidan media dan pendapat guru serta siswa yang menunjukkan bahwa media praktis atau mudah digunakan. Buchori & Setyawati (2015) e-komik yang telah dikembangkan dikatakan berhasil dengan memperhatikan kevalidan media oleh validator, aktivitas dan pendapat siswa dalam penggunaan media serta rata-rata hasil belajar kelas. Hal tersebut sejalan dengan Febrianto, dkk (2015) untuk membantu proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa dibutuhkan media pembelajaran yang memiliki kualitas yang baik yakni layak digunakan, dapat diterima

oleh siswa serta membantu proses belajar siswa. Salim & Tiawa (2014) media yang layak adalah media yang valid pada segi media maupun materi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Instagram

Sebelum penulisan menguraikan tentang Instagram, baiknya kita melihat data observasi secara online tentang Aplikasi media sosial yang sering digunakan oleh peserta didik yang dilakukan dengan peserta didik dan sekolah yang sama.



Gambar 1.3 Diagram aplikasi media Sosial yang sering digunakan oleh Peserta Didik di SMP Negeri 13 OKU dan SMP Sentosa Bhakti Baturaja.

Berdasarkan Gambar 1.3 di dapat aplikasi media Sosial yang sering digunakan oleh Peserta Didik di SMP 13 OKU adalah instagram 55%, twitter 7%, facebook 38%. Dan di SMP Sentosa Bhakti Baturaja di dapat hasilnya yaitu instagram 52%, twitter 9%, facebook 39%. Sehingga di ketahui rata-rata paling banyak aplikasi media sosial yang sering digunakan oleh peserta didik ialah instagram dengan persentase 53,5%.

Maka dari itu, penulis tertarik untuk membahas dalam artikel ini, dapat dipahami instagram merupakan media sosial yang lebih banyak digunakan oleh siswa.

Selanjutnya, Instagram adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membagikan foto dan video. Instagram sendiri masih merupakan bagian dari Facebook yang memungkinkan teman Facebook kita mengikuti akun Instagram kita (Monanda : 2017). Instagram adalah sebuah aplikasi berbagai foto dan video yang memungkinkan pengguna mengambil foto dan video, menerapkan filter digital dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial termasuk instagram sendiri yang dapat diedit dengan berbagai filter dan terorganisir dengan tag dan komentar (menggunakan hashtag '#' simbol). Tulisan dapat dibagikan secara publik atau pengikut; pengguna dapat menelusuri konten pengguna lain oleh tag dan lokasi, dan melihat isi tren. Pengguna juga bisa 'seperti' foto dan mengikuti pengguna lain untuk menambah konten mereka ke feed. Fokus terutama pada upload gambar, Instagram memiliki be- datang paling populer platform berbagi foto di internet. Bukti menunjukkan bahwa ia menarik generasi muda dengan 90% dari 150 juta penggunanya di bawah usia 35. Pada 2017, Instagram mencapai 800 juta pengguna menurut situs pers (Greenwood S, Perrin A, Duggan M:2016). Sistem sosial di dalam instagram adalah dengan mengikuti akun pengguna lainnya, atau memiliki pengikut instagram. Dengan demikian komunikasi antara sesama pengguna Instagram dapat terjalin dengan memberikan tanda suka dan juga mengomentari foto-foto maupun video yang telah diunggah oleh pengguna lainnya. Pengikut juga menjadi salah satu unsur yang penting, dan jumlah tanda suka dari para

pengikut sangat mempengaruhi apakah foto tersebut dapat menjadi sebuah foto yang populer atau tidak.

Motivasi Belajar Siswa

Pada pembelajaran matematika, bukan hanya kemampuan kognitif yang membutuhkan perhatian tetapi kemampuan afektif juga diberikan perhatian. Dimana proses mental siswa juga sesuatu yang penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Belajar matematika merupakan sebuah tantangan bagi sebagian besar peserta didik. Apakah faktor motivasi atau keputusan membuat banyak siswa tidak menyukai matematika, bahkan sebelum mereka mencoba untuk memecahkan masalah matematika. Oleh karena itu kita membutuhkan motivasi yang kuat dalam belajar matematika. Disamping itu, ada aspek yang harus diukur untuk melihat keberhasilan ataupun pemahaman siswa mengenai pembelajaran matematika. Dalam hal ini, penulis melihat aspek motivasi siswa. Menurut Tohidi dan Jabbari (Dalam Putri : 2019) konsep motivasi dibagi menjadi dua yaitu intrinsik dan ekstrinsik motivasi. Kedua berinteraksi satu sama lain dalam mencapai prestasi belajar. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari kebutuhan dan tujuan dari siswa itu sendiri. motivasi intrinsik adalah dalam bentuk keinginan sukses dan keinginan, dorongan kebutuhan dan harapan untuk mimpi belajar. Sementara, motivasi ekstrinsik adalah faktor berasal dari luar siswa, yaitu dalam bentuk penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan pembelajaran yang menarik. Menurut Iskandar, indikator yang menunjukkan siswa memiliki motivasi belajar adalah sebagai berikut: (1) keinginan atau keinginan untuk berhasil dalam belajar; (2) ada keinginan, antusiasme dan kebutuhan untuk belajar; (3) memiliki harapan dan aspirasi untuk masa depan; (4) belajar untuk memenuhi kewajiban; (5) ada penghargaan dalam proses pembelajaran (Farida, Herkulana & Salim, 2015).

Dalam Witanta dkk (2019:9) menyatakan diperoleh rata-rata presentase respon siswa adalah 92% dengan kategori yang sangat positif dari 22 reponden siswa kelas VII MTs Miftahul Ulum Singosari. Berdasarkan dari penelitian tersebut artinya penggunaan media komik matematika sangat disukai oleh siswa, dapat dikatakan bahwa eksistensi komik di Indonesia sangatlah membantu proses pembelajaran matematika. Hal ini perlu dikembangkan oleh guru ataupun peneliti untuk lebih menarik sehingga pembelajaran matematika dapat mencaapai hasil yang baik.

Media Pembelajaran Komik Matematika Berbantuan Instagram dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Berkaitan dengan permasalahan yang ada dan penelitian yang terdahulu pada pembelajaran matematika masih banyak siswa tidak menyukai matematika, bahkan sebelum mereka mencoba untuk memecahkan masalah matematika. Selanjutnya, permasalahan utama adalah masih rendahnya kemampuan berpikir matematika siswa dan guru tidak memberikan ruang berpikir mandiri kepada siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika sehingga menyebabkan minimnya motivasi belajar siswa. Pada saat ini, masih banyak guru di Indonesia menerapkan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Menurut Rohmayasari (Dalam Faruha, 2017) didapat bahwa sikap dan kemampuan berpikir matematika siswa masih rendah dan belum memuaskan, diantaranya siswa masih merasa malas untuk mempelajari matematika karena terlalu banyak rumus, siswa menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang membosankan, matematika masih sulit dipahami oleh siswa, soal matematika yang diberikan sulit untuk dikerjakan, siswa masih merasa bingung dalam mengaplikasikan

konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari, soal yang diberikan adalah soal-soal rutin yang kurang meningkatkan kemampuan berpikir matematika siswa, soal yang diberikan tidak berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan siswa belum terbiasa diberikan soal-soal tidak rutin. Dari permasalahan diatas, menimbulkan paradigma siswa bahwa pelajaran matematika bagi siswa pada umumnya merupakan mata pelajaran yang tidak disenangi. Anggapan tersebut sudah melekat pada siswa, sehingga berdampak negatif terhadap motivasi belajar siswa dalam matematika. Siswa menganggap bahwa pembelajaran matematika yang diikuti di sekolah kurang menarik dan kurang menyenangkan. Mereka merasa tidak termotivasi untuk belajar matematika dan sulit untuk bisa meyenangi matematika sehingga pada akhirnya mengakibatkan hasil belajar matematika menjadi kurang memuaskan.

oleh karena itu, guru harus mempersiapkan media pembelajaran yang menarik untuk membangkitkan motivasi belajar siswa dan nantinya mendapatkan hasil yang baik. media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sesuatu apa pun yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran perhatian, perasaan dan kemampuan atau keterampilan pembelajar tersebut sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar atau kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses penyampaian pesan atau materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Dalam hal ini, media pembelajaran komik matematika yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. komik matematika adalah komik yang berisi materi pelajaran matematika yang disajikan secara deskriptif dan naratif dengan tujuan agar siswa lebih termotivasi untuk belajar matematika dan mengoptimalkan cara kerja otak untuk mengingat materi pelajaran matematika. Kemudian untuk menunjang penggunaan komik matematika maka dibutuhkan sebuah fitur yang modern yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu Instagram. Instagram adalah sebuah aplikasi berbagai foto dan video yang memungkinkan pengguna mengambil foto dan video, menerapkan filter digital dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial. Fitur ini akan menambah motivasi belajar siswa lebih baik, selain modern fitur ini juga mudah diakses oleh siswa.

Selanjutnya, setelah guru memberikan media pembelajaran yang baik dan modern ada sebuah indikator yang harus dicapai untuk keberhasilan dalam pembelajaran matematika. Indikator tersebut adalah motivasi belajar siswa. Konsep motivasi dibagi menjadi dua yaitu intrinsik dan ekstrinsik motivasi. Kedua berinteraksi satu sama lain dalam mencapai prestasi belajar. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari kebutuhan dan tujuan dari siswa itu sendiri. motivasi intrinsik adalah dalam bentuk keinginan sukses dan keinginan, dorongan kebutuhan dan harapan untuk mimpi belajar. Sementara, motivasi ekstrinsik adalah faktor berasal dari luar siswa, yaitu dalam bentuk penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan pembelajaran yang menarik. Menurut Iskandar, indikator yang menunjukkan siswa memiliki motivasi belajar adalah sebagai berikut: (1) keinginan atau keinginan untuk berhasil dalam belajar; (2) ada keinginan, antusiasme dan kebutuhan untuk belajar; (3) memiliki harapan dan aspirasi untuk masa depan; (4) belajar untuk memenuhi kewajiban; (5) ada penghargaan dalam proses pembelajaran.

Maka dari itu, dengan pengembangan media pembelajaran komik matematika oleh guru maupun peneliti dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dalam matematika. Guru juga harus pandai memilih fitur yang dapat menambahkan semangat belajar siswa, karena semangat merupakan hal fundamental yang dibangun dari dalam

diri siswa. Ketika motivasi belajar dari dalam diri sudah dibangun, maka motivasi dari luar yang kita berikan diharapkan dapat selaras dalam mencapai pembelajaran matematika yang bermakna.

Maka dari itu, penulis bahas kembali perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Salah satunya pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan adalah komik matematika berbantuan instagram. Komik merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan dalam bentuk dan tanda. Komik matematika adalah komik yang berisi materi pelajaran matematika yang disajikan secara deskriptif dan naratif dengan tujuan agar siswa lebih termotivasi untuk belajar matematika dan mengoptimalkan cara kerja otak untuk mengingat materi pelajaran matematika didalam komik matematika tersebut, terutama dalam segi tampilan media, desain media, dan cerita media. Komik matematika akan dibantu dengan media sosial Instagram sebagai salah satu solusi pemanfaatan media sosial untuk media pembelajaran. Dengan berbantuan berbantuan Instagram sehingga dapat membantu siswa untuk belajar sekaligus bermain smartphone.

Sebuah penelitian oleh Aditya Eko Prasetyo (2015) ada pengaruh yang signifikan terhadap penerapan media komik sebesar 0,61 dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Selanjutnya, Pengembangan Media Komik didapat bahwa penelitian ini mampu meningkatkan motivasi belajar dan karakter peserta didik dalam penelitian Ani Widyawati (2105). Penelitian media komik dapat meningkatkan Motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman peserta didik.

Berdasarkan data observasi singkat penulis dan penelitian di atas, bahwa keberadaan komik matematika harus dikembangkan dan diterapkan oleh sekolah agar dapat membantu proses belajar siswa yang lebih bermakna.

SIMPULAN

Tersedia materi pembelajaran yang disajikan dengan konsep kehidupan sehari-hari dalam bentuk cerita petualangan yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sangat penting dikembangkan. Salah bentuk cerita yang disukai oleh siswa adalah komik. Berkaitan dengan tersebut, perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Salah satunya pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan adalah komik matematika berbantuan instagram. Instagram adalah sebuah aplikasi berbagai foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital dan membagikanya ke berbagai layanan jejaring sosial termasuk instagram sendiri. Dalam hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar dapat mempengaruhi prestasi belajar, yang berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar dan prestasi belajar. Maka dari itu, diharapkan media ini dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam pembelajaran. Media komik yang dikembangkan ini tidak terbatas pada satu konsep pembelajaran, oleh karenanya dapat dikembangkan pada konsep matematika yang lainnya dengan seting cerita yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Asyhari, Ardian, dan Helda Silvia. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah : Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1): 1–13.
- Buchori, A., dan Setyawati, R. D. (2015). Development Learning Model of Charactereducation Through E-Comic in Elementary School. *International Journal of Education and Research*, 3(9): 369–386.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*, 2nd edn Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Farida, I., Herkulana, dan Salim, I. (2015). *Pengaruh Pembelajaran Motivasi dan Pemanfaatan Sumber Belajar pada Hasil Belajar Siswa Pontianak 11 Sekolah Tengah*.
- Faruha. (2017). Permasalahan Pembelajaran Matematika di Sekolah. <https://furahasekai.net/2017/09/06/permasalahan-pembelajaran-matematika-disekolah/> . Diakses 2 Januari 2021
- Febrianto, A., Kamid, dan Rohati. (2015). Desain Media Komik Matematika Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP Xaverius 2 Kota Jambi. *Edumatica*. 05: 1–8.
- Greenwood S, Perrin A, Duggan M. (2016). Sosial Media Update 2016: penggunaan Facebook dan keterlibatan terus meningkat, sementara adopsi platform lain memegang stabil. Bangku Res Pusat. 2016;http://aset.pewresearch.org/wpcontent/uploads/sites/14/2016/11/10132827/PI_2016.11.11_social-Media-Update_FINAL.pdf. diakses 2 Juli 2020.
- Lubis, Imansyah. (2019). Komik Fotokopian Indonesia 1998 – 2001, *ITB Journal of Visual Art and Design*, 3.1: 57–78.
- Monanda, Rizka. (2017). Pengaruh Media Sosial Instagram@ Awkarin Terhadap Gaya Hidup Hedonis Di Kalangan Followers Remaja. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 4(2): 1–12.
- Nurdin, Syafruddin, and Adriantoni Adriantoni. 2016. *Kurikulum Dan Pembelajaran*, 1st edn. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Pardimin, dan Widodo, S. A. (2017). Development Comic Based Problem Solving in Geometry. *IEJME Matehematics Education*. 12(3): 233–241.
- Putri, Shulha Kynanda, Hasratuddin, Edi Syahputra. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berdasarkan Realistic Mathematics Education untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial dan Motivasi Siswa. *International Electronic Jurnal Matematika Pendidikan*. 14(2): 393-400.
- Salim, K., dan Tiawa, D. H. (2014). Development of Media-Based Learning Animation for Mathematics Courses in Electrical Engineering, University Riau Kepulauan. *International Journal of Advanced Research in Computer and Communication Engineering*. 3(10): 8332–8336.
- Sari, D. S. (2016). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Transformasi Kelas VII SMP*. Skripsi tidak dipublikasikan. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sepriyanti, N., & Tapia, C. (2018). The Development of Mathematics Comics Media on Linear Equations and Linear Inequalities of One Variable. *SHS Web of Conferences*. 00115(42): 1–8.
- Soedarso, Nick. (2015). Komik : Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*. 6(9) : 496–506.

- Suranto. (2015). Pengaruh Motivasi, para Suasana Lingkungan dan Infrastruktur Belajar tentang Student Prestasi Belajar (Studi Kasus di Sekolah Tinggi Khusus Wanita di Diponegoro Sekolah Tinggi Islam Surakarta). *Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan*. 25(2).
- Witanta, Vivian Alfiana, Baiduri, dan Siti Inganah. (2019). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Perbandingan Kelas VII SMP. *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 1(1) : 1 – 12.

Pakaian Pernikahan Adat Lampung Pesisir dan Hubungannya dengan Sistem Gelar atau Adok dalam Masyarakat Adat Saibatin Marga Way Lima

Andriansyah, Iing Sunarti, Sumarti

Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia.
e-mail: Syahandrian1994@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik analisis data kualitatif. Penelitian ini menjelaskan tentang pakaian yang digunakan dalam pernikahan adat Lampung Saibatin marga Way Lima. Seperti *kikat picung*, seperangkat mahkota *siger/segokh*, *kekalah bangkang/kalabangkang*, *kekalah papan jajakh/penjaja*, *bebintang buduk/kemunduk*, *gelang kana*, *kaway bunting*, *celana*, *kaway maju*, *kakambon*, *hinjang tumpal*, *selempang*, *tekhapang*, *selop betutup*, aksesoris tambahan yaitu *kumbang buwok*, *subang giwir*, *kekalah inuh*, *pekhintis*, *gelang khuwi*, *kipas perak*, *buah manggus* dan *saputangan handak*. Stratifikasi sosial atau *adok* dalam masyarakat adat Lampung Saibatin marga Way Lima. *Adok* Saibatin yaitu *Suttan/Suntan/Sultan*, *Pengikhan*, *Dalom*, *Batin*. *Adok* para bangsawan yaitu *Khaja*, *Khadin*, *Minak*, *Kimas*, dan *Mas*. *Adok* masyarakat biasa atau *Khakhayahan* yaitu, *Mentekhi/Jaga*, *Cahaya/Pukhba*, *Jimpang/Layang*, *Bunga/Muda*. Selanjutnya menjelaskan aturan pemakaian pakaian pernikahan adat Lampung yang sesuai dengan sistem gelar atau *adok* dalam adat Lampung Saibatin marga Way Lima. Warna-warna dalam pakaian pernikahan adat Lampung Pesisir Marga Way Lima juga mencirikan strata *adok* tertentu di dalam masyarakat adat Way Lima. Pakaian pernikahan Adat Lampung Pesisir Marga Way Lima juga memiliki fungsi filosofis atau fungsi makna, fungsi estetika, dan fungsi sosial.

Kata Kunci: Pakaian Adat, Adok, Pernikahan Adat, Marga Way Lima, Lampung Pesisir/Saibatin.

PENDAHULUAN:

Pernikahan adalah upacara pengikatan janji nikah yang dirayakan atau dilaksanakan oleh dua orang dengan maksud meresmikan ikatan perkawinan secara norma agama, norma hukum, dan norma sosial. Upacara pernikahan memiliki banyak ragam dan variasi menurut tradisi suku bangsa, agama, budaya, maupun kelas sosial. Penggunaan adat atau aturan tertentu kadang-kadang berkaitan dengan aturan atau hukum agama tertentu pula.

Dalam masyarakat Lampung khususnya Saibatin marga Way Lima terdapat aturan dalam mengenakan pakaian pernikahan adat Lampung Saibatin. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti pakaian adat adalah pakaian resmi khas daerah. Pakaian adat ini biasanya disesuaikan dengan struktur sosial atau *adok* kedudukannya di dalam masyarakat tersebut. Gelar atau *adok* adalah istilah stratifikasi dalam masyarakat adat Lampung Pesisir (Saibatin). Menurut Soerjono Soekanto stratifikasi sosial ialah perbedaan penduduk atau masyarakat ke dalam kelas-kelas secara bertingkat. Setiap gelar memiliki kedudukan, peran dan cirinya masing-masing di dalam masyarakat berdasarkan aturan adat yang ada termasuk pakaian adatnya dari *adok* tertinggi sampai *adok* terendah. Pemakaian pakaian adat sudah banyak ketidaksesuaian lagi dengan

aturan adat yang ada, karena ketidaktahuan tentang aturan dan tata cara pemakaian pakaian adat, serta tidak ada aturan tertulis tentang hal tersebut.

Beberapa literatur seperti Buku yang berjudul “Pakaian dan Perhiasan Pengantin Tradisional Lampung”, yang diterbitkan oleh Museum Negeri Provinsi Lampung, dalam buku ini tentang pakaian dan perhiasan Tradisional Lampung, secara nilai estetika garis besar saja. Kemudian buku yang berjudul “Mengenal Adat Istiadat Sastra Dan Bahasa Lampung Pesisir Way Lima” karya Sabaruddin S A., yang diterbitkan oleh Kemuakhian Way Lima; jakarta, buku ini menguraikan tentang adat istiadat secara umum yang ada pada masyarakat Lampung Pesisir khususnya Way Lima. Penulis belum menemukan referensi yang membahas tentang tatacara pemakaian pakaian adat Saibatin yang disesuaikan dengan *Adok*, terlebih pada masyarakat adat Sibatin Marga Way Lima. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan membahas tentang “Pakaian Pernikahan Adat Lampung Pesisir dan Hubungannya Dengan Sistem Gelar Atau *Adok* dalam Masyarakat Adat Saibatin Marga Way Lima”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu deskripsi tentang pakaian adat, stratifikasi sosial/*adok* dan aturan pemakaian pakaian adat Lampung Pesisir dan hubungannya dengan *adok*.

Waktu dan Tempat Penelitian. Penelitian dilakukan pada tanggal 19-26 Maret 2017, dengan fokus lokasi penelitian di wilayah Marga Way Lima, khususnya jurai Seputih yang berlokasi di Kecamatan Way Khilau, Kecamatan Kedondong Kabupaten Pesawaran, dan Kecamatan Pardasuka Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data. Data dalam penelitian ini meliputi data primer yang di dapat langsung dari lapangan melalui observasi dan wawancara mendalam dengan para informan. Kemudian data sekunder yang diperoleh dari berbagai literatur serta yang berhubungan dengan penelitian ini yang berfungsi untuk melengkapi dan mendukung data primer. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan pedoman wawancara. Teknik penentuan informan dalam penelitian ini adalah snowball. Dalam penelitian ini dipilih 4 informan dengan kriteria yaitu tokoh adat, anggota masyarakat yang mempunyai pakaian adat dan atribut pernikahan adat Lampung dan orang yang mengetahui tentang adat istiadat marga Way Lima. Teknik Pengumpulan Data yaitu dengan cara wawancara mendalam, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Wawancara dilakukan peneliti dengan cara tanya jawab yang dilakukan secara langsung kepada para informan sesuai dengan pedoman wawancara. Teknik observasi yang dilakukan peneliti dengan cara melihat dan mengamati secara langsung setiap bentuk dan detail dari pakaian dan atribut pernikahan adat lampung Saibatin marga Way Lima. Teknik dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan cara mengambil foto secara langsung pakaian dan atribut adat Lampung pesisir. Selain itu peneliti juga mengumpulkan foto-foto dan video dari narasumber. Studi Pustaka dilakukan dengan mengumpulkan data tambahan dari berbagai referensi berupa buku-buku, internet dan informasi-informasi lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

Teknik Analisis Data. Setelah data terkumpul, maka data-data yang telah diperoleh, baik berupa data primer maupun data sekunder kemudian dianalisis secara kualitatif untuk menghasilkan kesimpulan. Teknik yang digunakan peneliti dalam proses analisis yaitu reduksi data (*reduction data*) yakni setelah data terkumpul, selanjutnya dibuat reduksi data. Dimana setelah peneliti memperoleh data, data selanjutnya dikaji kelayakannya dengan memilih mana yang benar – benar dibutuhkan

dalam penelitian ini. Dengan kata lain proses ini digunakan untuk analisis yang menggolongkan, mengarahkan dan membuang yang tidak penting, serta mengorganisasikan data, sehingga memudahkan peneliti untuk menarik kesimpulan. Sajian data (*data display*) yakni Penyajian data dibatasi sebagai sekumpulan informasi tersusun yang disesuaikan dan diklasifikasi untuk mempermudah peneliti dalam menguasai data. Dalam penelitian ini penyajian data berupa teks – teks tentang makna pakaian dan atribut adat serta hubungannya dengan Adok yang telah melalui tahap reduksi data. Penarikan kesimpulan (*conglution drawing*), yakni setelah data terkumpul cukup memadai maka selanjutnya diambil kesimpulan sementara dan setelah data benar benar lengkap maka diambil kesimpulan akhir. Kesimpulan-kesimpulan diklarifikasikan dan diverifikasikan selama penelitian berlangsung.

PEMBAHASAN

Marga Way Lima adalah salah satu Marga di Lampung yang beradat Saibatin dan termasuk Subsuku Lampung Pesisir Pemanggilan (Teluk Semaka Timur). Wilayah Marga Way Lima membentang dari Gunung Terang Kecamatan Bulok (Tanggamus), Kecamatan Pardasuka (Pringsewu), Kecamatan Kedondong, Kecamatan Way Khilau, Kecamatan Way lima sampai Suka Marga Kecamatan Gedong Tataan (Pesawaran).

Sistem Gelar atau Adok Masyarakat Adat Lampung Pesisir Marga Way Lima.

Masyarakat Lampung Khususnya Saibatin juga terdapat sistem stratifikasi yang berlaku turun-temurun sejak zaman dahulu. Sistem stratifikasi sosial ini disebut sistem gelar atau Adok. Adok adalah merupakan gelar adat Lampung yang diberikan kepada seseorang (tergantung kedudukan dan fungsinya) pada masyarakat adat di dalam Ke-Saibatinan. Pada masyarakat adat Lampung Pesisir, adok tidak diberikan kepada seseorang serta merta melainkan harus mempunyai (telah berdiri) kesatuan masyarakat adat yang diberi nama Ke-Saibatinan. Berdirinya Ke-Saibatinan ini juga harus melihat asal marga dan silsilah keturunan dari orang yang akan diangkat menjadi Saibatin. Orang yang akan diangkat menjadi Saibatin adalah keturunan lurus laki-laki tertua pada masyarakat setempat, dan syarat-syarat lainnya yang sangat ketat. Adapun tingkatan adok (gelar adat) pada masyarakat Lampung Pesisir yaitu:

1. Bangsawan (Pandia Pakusakha)

a. Tabel 1. Adok Bangsawan Tinggi (Saibatin) :

Gelar Pria	Gelar Istri
Suttan/Suntan/Sultan	Ratu Agung
Pengikhan	Ratu
Dalom	Batin
Batin	Batin

b. Tabel 2. Adok Bangsawan Menengah :

Gelar Pria	Gelar Istri
Khaja	Khadin
Khadin	Khadin/Minak
Minak	Enton

c. Tabel 3. Adok Bangsawan Bawah :

Gelar Pria	Gelar Istri
Kimas	Mas

Gelar Pria	Gelar Istri
Mas	Mas Ayu

2. Masyarakat (Khakhayakhan)

Tabel 4. Adok Masyarakat (Khakhayahan)

Gelar Pria	Gelar Istri
Mentekhi/Jaga	Adi/Ayi
Cahaya/Pukhba	Khayi/Sinji
Jimpang/Layang	Pancalang/Malilia
Bunga/Muda	Dayang/Bunga

Tabel 1.4 Adok Khakhayahan

Pakaian Pernikahan Adat Lampung Saibatin Marga Way Lima.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, berikut adalah unsur-unsur yang terdapat pada pakaian Adat Lampung Saibatin Marga Way Lima:

Pakaian Adat Utama:

Kikat Picung. kikat picung adalah salah satu kikat khas yang ada di Lampung. Pada masyarakat adat Marga Way Lima sangat umum menggunakan kikat ini. Kikat adalah kain berbentuk segi empat yang biasanya berwarna merah gelap atau keunguan terbuat dari kain yang ditenun dan terdapat motif khas seperti pucuk rebung dan bintang perak yang terbuat dari benang emas ataupun benang perak yang dibuat dengan teknik tenun sungkit (songket). Kikat ini dibentuk lipatan segitiga dan diikatkan pada bagian belakangnya dan kedua ujungnya mengarah ke atas. Kikat ini adalah perangkat pakaian adat yang dipakai sebagai ikat kepala pria.

Seperangkat Mahkota Siger/segokh yang terdiri dari:

- **Kelabay Segokh.** Kelabay berarti induk dan segokh berarti mahkota, jadi kelabay segokh berarti induk mahkota. Kelabay segokh adalah lempengan berlekuk 7 yang membentuk lengkungan pakis atau tanduk pada bagian ujung kedua sisinya dan berhiaskan ukiran-ukiran sulur pakis (paku). Dalam segokh tuha (siger tua) di Way Lima, pada 3 ujung atas lekuk bagian tengah terdapat lekuk menyerupai bunga sekala (jabung, dan setiap ujung ruji lekuknya terdapat gantungan berbentuk menyerupai ikan yang disebut giwir iwa.
- **Bulung Sekala.** Bulung berarti daun dan sekala adalah tanaman honje/kecombrang, jadi bulung sekala adalah daun honje/kecombrang, hal ini dikarenakan hiasan daun ini mirip dengan daun honje/kecombrang yang dalam masyarakat Lampung dinamakan tanaman Ketimbang Sekala. Bulung Sekala adalah hiasan yang dipasang di atas kelabay segokh. Bulung sekala ini berjumlah 5 tangkai. selain daun kecombrang, hiasan yang ada pada tangkai bulung sekala ini adalah hiasan bunga cempaka mekar dan juga bunga tanjung yang masih kucup, mulai mekar maupun yang sudah mekar sempurna, kedua jenis bunga ini adalah bunga yang memiliki aroma yang harum.
- **Sesumping.** Sesumping adalah hiasan berupa seperti daun dengan hias bunga yang diselipkan diantara daun telinga. Tanaman yang dijadikan sebagai hiasan daun telinga ini diambil dari bentuk daun dan bunga tanjung. Sebuah tanaman yang memiliki bunga kecil-kecil dengan bau yang harum.
- **Suwal kikha.** Suwal kikha adalah hiasan sisir yang dipasang di belakang Segokh diselipkan di antara sanggul. Bentuk dan motif dari suwal kikha

diambil dari bentuk lengkung pucuk muda tanaman paku sukha atau pakis hutan (pakis pohon/pakis kayu) dan kumbang sekala atau bunga honje/kecombrang pada bagian tengahnya. Dan di atasnya terdapat 3 tangkai hiasan daun pandan dan puncaknya berhias bunga cempaka.

- **Suwal Bulan.** Suwal berarti sisir dan bulan dikarenakan bentuknya menyerupai bulan sabit dan dihiasi dengan ukiran sulur pakis (paku). Sisir ini dipasang sepaket dengan suwal kikka yaitu pada bagian antara kepala dan sanggul, digunakan untuk mengganjal suwal kikka agar berdiri kokoh.
- **Kekanduk.** kekanduk adalah kain yang dipasangkan pada bagian kening, berfungsi untuk sebagai alas siger ketika dipasangkan, agar ruji lancip pada siger tidak langsung mengenai kening, sehingga tidak sakit. Kain kekanduk ini biasanya diberi hiasan seperti hiasan mata iwa (mata ikan), kumbang/bunga cempaka, dan khanggai iwa (gantungan ikan).
- **Polos.** Polos adalah sanggul atau rambut sambung yang dipakai oleh wanita, dipasangkan pada bagian belakang kepala.

Aksesoris atau Pehiasan:

- **Kekalah Bangkang/Kalabangkang.** kekalah berarti kalung dan bangkang berarti kosong, karena kalung ini berbentuk bulatan-bulatan kecil yang kosong.
- **Kekalah papan jajakh/penjaja.** Kekalah berarti kalung dan papan jajakh berarti papan yang berjajar. Kalung ini berbentuk 3 lempeng klogam berukir sulur pakis yang menjuntan dan dihiasi juntaian gundang iwa (ekor ikan). Kalung ini dipakai oleh pria maupun wanita.
- **Bebinting Buduk/Kemunduk.** bebingting berarti ikat pinggang dan buduk atau kemunduk adalah merujuk kepada bulatan cembung. Ikat pinggang ini terbuat dari 100% logam dan berukir sulur pakis. Dipakai oleh pria maupun wanita.
- **Gelang kana.** Gelang kana adalah gelang khas Lampung, ukuran gelang ini cukup besar, terbuat dari logam dan berukir sulur pakis, dipakai oleh pria maupun wanita.

Kaway Bunting. Kaway berarti baju dan bunting berarti pengantin laki-laki, jadi kaway bunting berarti baju pengantin laki-laki. Baju ini sejenis baju beskap (jas tutup) atau baju teluk belanga belah (belah Huwi) yang dipakai oleh pria.

Celana. Celana dipakai oleh pengantin pria, bentuk celana ini seperti celana dasar.

Kaway Maju. kaway berarti baju, dan Maju berarti pengantin wanita. jenis kebaya ini adalah kebaya belah (bukan baju kurung). Baju kebaya ini biasanya dihiasi dengan sulaman manik-manik berbentuk bunga tabur, sulur-suluran, ataupun hewan.

Kakambon. kakambon adalah kain yang dililitkan pada bagian badan wanita (kemban). Kain yang digunakan biasanya kain polos warna putih, kuning, merah, atau juga kain batik kampung dan cempaka warna putih, kuning dan merah.

Hinjang Tumpal. hinjang berarti sarung dan tumpal adalah kepala kain yang biasanya bermotif pucuk rebung beradu. Kain tumpal ini dibuat dengan teknik tenun songket dengan motif terbuat dari benang emas ataupun perak. Kain sarung ini dipakai oleh pria maupun wanita.

Selempang. Selempang yang dipakai/diselempangkan menyilang di pundak kiri dan kanan. Warna menyesuaikan Adok dan warna pakaian yang dikenakan suami. Jenis

selempang antara lain selempang handak yaitu selempang putih, selempang kuning, selempang limakh, dan selempang batik kampung atau cempaka.

Tekhapang. Tekhapang adalah senjata sejenis keris, bilah keris terbuat dari logam, sarungnya ada yang terbuat dari kayu taupun logam, gagangnya biasanya berbentuk ukiran hewan terbuat dari kayu, tanduk, maupun gading. Tekhapang ini biasanya dipakai sebagai perlengkapan adat pria.

Selop Betutup. Selop berarti sandal dan betutup artinya bertutup. Selop betutup memiliki ciri terdapat penutup yang menutupi bagian jari dan punggung kaki.

Aksesoris tambahan:

Kumbang Buwok. Kumbang berarti bunga dan buwok berarti rambut, jadi kumbang buwok adalah bunga yang digunakan untuk mengiasi rambut atau sanggul. Bunga ini biasanya adalah kumbang melokh atau bunga melati.

Subang Giwir. Subang berarti anting-anting dan giwir berarti gantungan. Anting-anting ini memiliki giwir/gantungan yang dinamakan cempaka dikanik iwa yang berarti bunga cempakadimakan ikan.

Kekalah Inuh. Kekalah inuh adalah kalung terbuat dari logam yang dibuat bentuk wajik dengan berukir sulur pakis.

Kekalah Pekhintis. Kekalah Pekhintis adalah kalung yang terbuat dari logam dengan ukiran bundar membentuk bunga.

Gelang Khuwi. Khuwi berarti duri, sehingga gelang khuwi berarti gelang duri, hal ini dikarenakan gelang ini berbentuk kubah-kubah lancip yang menyerupai duri.

Kipas Perak. Kipas perak adalah salah satu aksesoris dalam pakaian adat Lampung Pesisir Way Lima yang dibawa oleh wanita.

Buwah Manggus dan Saputangan Handak. Buah manggus berarti buah manggis, hal ini merujuk pada aksesoris logam bulatan yang menyerupai buah manggis, buah manggis ini fungsinya seperti dompet/tas yang bisa dibuka dan terdapat kunci untuk membukanya. Dahulu buah manggis adalah sebagai wadah kinangan atau sirih praktis. Kemudian saputangan handak adalah sapu tangan putih sebagai aksesoris tambahan.

Aturan Pemakaian Adat Lampung Pesisir Marga Way Lima

Pakaian Adat Lampung Pesisir Marga Way Lima tidak hanya sekedar pakaian adat biasa karena terdapat aturan-aturan dalam tatacara pemakaiannya. Dalam aturannya ada pakaian-pakaian khusus dan tertentu yang boleh dan tidak boleh dipakai olen strata sosial atau adok tertentu dalam masyarakat. Hal inilah mengapa terjadi hubungan antara pakaian adat dengan adok, karena dalam tampilan pakaian adatnya kita bisa menebak apa adok dari sipemakai tersebut. Berikut ini aturan pemakaian pakaian pernikahan adat yang sesuai dengan stratifikasi sosial atau adok didalam masyarakat Lampung Pesisir Marga Way Lima:

Pakaian Adat untuk Para Saibatin. Orang yang disebut sebagai Saibatin adalah orang yang berkedudukan sebagai pemimpin adat dalam suatu wilayah Kesaibatinan, baik itu Saibatin Bandakh, Marga, Punggawa, ataupun Pekon. Para Saibatin ini biasanya ber-Adok Suttan/Suntan, Pengikhan, Dalom, dan Batin. Mereka ini tergolong kedalam bangsawan tinggi dalam struktur stratifikasi sosial masyarakat adat Saibatin. dalam pakaian adatnya para Saibatin memakai pakaian yang didominasi warna serba putih, baik pakaiannya, maupun selempangnya. Aksesoris yang digunakanpun cukup banyak,

seperti gelang kana dan kalung kekalah bangkang memakai 7 pasang. Yang membedakan antara Saibatin bandakh, Dalom dan Batin adalah pemakaian selempangnya. Berikut adalah tatacara dan aturan dandannya:

Pakaian Saibatin Bandakh Adok Suttan/Suntan atau Pengikhan. Saibatin Bandakh adalah Saibatin Tertinggi dalam jajaran Saibatin di wilayah Marga Way Lima. Pemakaiannya serba putih dengan selempang kiri-kanan berwarna putih. Saibatin Bandakh biasanya beradok Suttan/Suntan atau Pengikhan, dengan pakaian adat sebagai berikut:



Gambar 1. Pakaian Pengantin Saibatin Bandakh

Pakaian Saibatin Adok Dalom. Ciri pemakaian pakaian para Saibatin adalah pemakaiannya serba putih, dan untuk adok Dalom memakai selempang kanan berwarna putih dan kiri berwarna kuning. Tampilan pakaian adat Saibatin beradok Dalom adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Pakaian Pengantin Saibatin adok Dalom

Pakaian Adat Saibatin Adok Batin. Ciri pemakaian pakaian para Saibatin adalah pemakaiannya serba putih, dan untuk adok Batin memakai selempang kanan berwarna putih dan kiri selempang limar saja. Tampilan pakaian adat Saibatin beradok Batin adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Pakaian Pengantin Saibatin Adok Batin

Pakaian Adat Untuk Adok Khaja. Adok Khaja adalah adok satu tingkat di bawah Saibatin. Dengan pakaian adatnya yang didominasi warna kuning, baik pakaiannya maupun selempang kiri -kanannya. Pemakaian gelang kana berjumlah 6 pasang dan kalung penjaja berjumlah 6 buah, dengan tampilan sebagai berikut:



Gambar 4. Pakaian Pengantin Adat adok Khaja

Pakaian Adat untuk Adok Khadin. Adok Khadin adalah adok satu tingkat di bawah Khaja. Dengan pakaian adatnya yang didominasi warna merah, namun untuk selempangnya bagian kanan berwarna kuning dan kiri menggunakan kain limar atau juga kain batik kampung yang mecirikan warna kemerahan. Pemakaian gelang kana berjumlah 5 pasang dan kalung penjaja berjumlah 5 buah, Dengan pakaian adatnya sebagai berikut:



Gambar 5. Pakaian Pengantin Adat adok Khadin

Pakaian Adat untuk adok Minak, Kimas, dan Mas. Adok Minak, Kimas, dan Mas. Dengan pakaian adatnya yang didominasi warna merah, dan selempangnyapun

didominasi warna merah baik kiri maupun kanannya, selempang ini biasanya menggunakan kain limakh atau busa juga batik kampung yang memang coraknya didominasi warna merah. Pemakaian gelang kana berjumlah 4 pasang dan kalung penjaja berjumlah 4 buah, Dengan pakaian adatnya sebagai berikut:



Gambar 6. Pakaian Pengantin Adat adok Minak, Kimas, dan Mas

Pakaian untuk Khekhayahan. Khekhayahan adalah masyarakat adat biasa yang adoknya di luar adok bangsawan. Adok-adok khekhayahan ini berada di bawah adok Mas. Pakaian adat untuk adok Khekhayahan didominasi warna hitam namun bisa juga memakai warna merah, hanya saja ciri paling utama adalah pemakaian selempangnya hanya satu buah saja pada sisi bahu sebelah kanan, sedangkan kirinya tidak memakai selempang. Kain selempang bisa dari kain limar dan bisa juga kain batik kampung yang didominasi warna merah. Pakaian untuk masyarakat biasa/khakhayahan adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Pakaian Pengantin Adat Khakhayahan

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap pakaian adat Lampung Pesisir Makhga Seputih memiliki fungsi filosofis atau fungsi makna. Pakaian adat Way Lima juga memiliki keindahan yang luar biasa sebagai wujud dari tingginya peradaban masyarakat Lampung, mulai dari bentuk, motif, ukiran dan cara pembuatannya yang sangat indah. Hal ini menandakan bahwa pakaian dan atribut adat Way Lima memiliki fungsi estetika. Pakaian adat Way Lima juga memiliki kekhasan yang berbeda dengan masyarakat lainnya. Pakaian ini juga memiliki hubungan dengan sistem stratifikasi sosial yang disebut sistem gelar atau adok yang berlaku di dalam masyarakat Makhga Way Lima itu sendiri, yaitu sebagai penanda dan ciri khas yang membedakan antara golongan adok satu dengan lainnya. Dengan kata lain

pakaian dan atribut adat Way Lima memiliki fungsi sosial. terutama warna-warna dalam adat Lampung Way Lima mencirikan strata adok tertentu di dalam masyarakat adat Way Lima.

Diera globalisasi saat ini, hendaknya masyarakat Lampung khususnya Makhga Way Lima seharusnya tetap menjunjung tinggi dan melestarikan adat-istiadatnya seperti seperti penggunaan pakaian, atribut, adok serta aturan-aturannya agar tidak hilang ditelan zaman. Sebaiknya seluruh masyarakat Way Lima mengetahui fungsi-fungsi dari setiap detail pakaian dan atribut serta adok, tidak hanya sebagai fungsi estetika saja, melainkan fungsi sosial dan fungsi filosofisnya. Sehingga masyarakat akan mengerti terhadap aturan-aturan adat istiadat yang memang sudah ada sejak zaman dahulu turun-temurun dan tidak sembarangan mengenakan pakaian dan atribut adat. Seharusnya para Saibatin serta jajarannya bisa mensosialisasikan adat-istiadat yang ada secara luas, karena saat ini banyak masyarakat yang kurang faham terhadap adat-istiadatnya. Sebaiknya ada tindak lanjut penelitian selanjutnya yang lebih spesifik dan mendalam agar lebih detail dan untuk menambah kekayaan ilmu pengetahuan serta kelestarian budaya.

DAFTAR RUJUKAN

- Afrizal, M.A., Prof. Dr. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif (Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu)*. PT RajaGrafindo Persada: Jakarta.
- Hadikusuma, Hilman. (2003). *Hukum perkawinan adat dengan adat istiadat dan upacara adatnya*. Citra Aditya Bakti: Bandung.
- Hadikusuma, Hilman. (1990). *Hukum perkawinan Indonesia menurut : perundangan, hukum adat, hukum agama*. CV. Mandar Maju: Bandung.
- Koentjaraningrat. (1997). *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta : Gramedia.
- M.M., Dra. Zuraida Kherustika, dkk. (2016). “*Pakaian dan Perhiasan Pengantin Tradisional Lampung*”. UPTD Museum Negeri Provinsi Lampung: Bandar Lampung.
- Ulya, Naida. (2007). “*Makna Simbolik Pakaian Adat Perkawinana Pada Masyarakat Adat Lampung Saibatin (studi di desa Penenghan Kec, Kedondong, Lampung Selatan)*”. IAIN Raden Intan Lampung: Bandar Lampung.
- S A. Sabaruddin. (2010). “*Mengenal Adat Istiadat Sastra dan Bahasa Lampung Pesisir Way Lima*”. kemuakhian way lima: Jakarta.
- Tresiana, Novita. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Lembaga Penelitian Universitas Lampung.
- Moleong. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Sudarto. (1996). *Metode Penelitian Filsafat*, Rajawali: Jakarta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta: Bandung.

Pengembangan Kurikulum dalam Merdeka Belajar di Tengah Pandemi Covid-19

Anindita Trinura Novitasari

Pendidikan Ekonomi, STKIP PGRI Bangkalan, JL.Sukarno Hatta No. 52 Bangkalan, Indonesia

e-mail: aninditatrinnura2015@stkipgri-bkl.ac.id

Abstrak: Perkembangan zaman dalam kemajuan teknologi informasi pada era revolusi industri menuntut sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dan keterampilan sesuai disiplin ilmu. Tuntutan kemajuan sumber daya manusia sebagai dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong sektor pendidikan mampu mempersiapkan lulusan sebagai kader sumber daya manusia yang sesuai dengan harapan di masa yang akan datang. Perubahan pada sektor pendidikan akan memicu perkembangan pada kurikulum untuk mencapai tujuan pendidikan yang diarahkan pada penyesuaian dengan perkembangan masyarakat serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Masa Pandemi memberi peluang untuk membuat perubahan secara struktural melalui pengembangan kurikulum merdeka belajar. Kurikulum ini mencetak manusia terpelajar, luhur, adaptif, kolaboratif, dan memiliki etos kerja yang baik melalui salah satu programnya membangun sumber daya manusia digital sebagai sumber daya manusia yang unggul. Melalui perubahan paradigma pembelajaran di tengah Pandemi Covid-19, memberi peluang untuk membuat perubahan secara struktural melalui pengembangan kurikulum menuju manusia yang cakap, kreatif, mandiri, terampil, kompeten, dan bertanggung jawab, Peluang ini diikuti dengan tantangan selama pembelajaran di masa pandemi yaitu perubahan paradigma metode pembelajaran dan masalah yang menyertai pembelajaran berbasis internet seperti lemahnya kreativitas pengajar, keterbatasan sarana, belum terbiasa, dan lain sebagainya. Tantangan ini menjadi pertimbangan dalam mencetak sumber daya manusia yang unggul di masa depan.

Kata kunci: Adaptif, Kolaboratif, Kompeten

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia memiliki kontribusi yang besar dan berdampak positif terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia. Nilai elastisitas tenaga kerja terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia berbanding lurus yaitu sebesar 1,264 artinya jika ada kenaikan produktivitas tenaga kerja sebesar 10% maka pertumbuhan ekonomi akan meningkat sebesar 12,64%. Kontribusi tenaga kerja terhadap PDB sebesar 51,20% (Farida, A, 2016:64). Berbicara mengenai sumber daya manusia, disini kaitannya dengan lulusan dari berbagai disiplin ilmu peserta didik yang nantinya akan menjadi tenaga kerja sesuai dengan berbagai bidang keahlian yang dimiliki.

Kita ketahui bahwa pertumbuhan ekonomi sangat dipengaruhi oleh investasi dan tenaga kerja. Kualitas investasi menjadi hal penting dalam kontribusinya untuk pertumbuhan ekonomi. Seperti yang terjadi di beberapa negara maju, dimana bukan kuantitas investasi yang memberi peran dalam pertumbuhan ekonomi melainkan kualitas investasi. Ikut berkontribusi dalam pertumbuhan ekonomi yaitu teknologi dan produktivitas total. Bagian penting dalam kegiatan produksi ini menjadi sempurna jika didukung dengan kemajuan teknologi, produktivitas modal, dan tenaga kerja. Kemajuan

teknologi, mengenai kontribusinya dalam pertumbuhan ekonomi dapat dilihat dari beberapa indikatornya seperti aspek manajemen, tingkat pendidikan, penggunaan teknik-teknik baru, dan sebagainya. Besarnya kontribusi teknologi dalam pertumbuhan ekonomi menjadi hal penting bagi suatu negara. Kemajuan teknologi yang merupakan hasil daya cipta manusia dan kontribusi tenaga kerja sebagai akumulasi dari peningkatan kontribusi sumber daya manusia. Menurut Hicks dalam Farida, A (2016:67) kemajuan teknologi terkandung pada tenaga kerja atau modal, dan teorinya, kemajuan teknologi merupakan faktor endogen dalam model pertumbuhan ekonomi. Pertumbuhan teknologi ini sangat bergantung pada kemampuan Sumber Daya Manusia (SDM). Oleh sebab itu, jika Indonesia menginginkan pertumbuhan ekonominya lebih tinggi, kemampuan SDM yang ada harus ada peningkatan melalui : (1). Pendidikan ; (2).Peningkatan disiplin kerja ; (3). Penghargaan yang tinggi pada SDM yang berprestasi dan berkualitas. Pentingnya peningkatan sumber daya manusia melalui peningkatan beberapa aspek tersebut juga disampaikan oleh hasil penelitian yang dilakukan Hal Hill dalam Farida, A (2016:66) terhadap beberapa indikator perkembangan teknologi Indonesia mengalami ketertinggalan dibandingkan India, Singapura, Malaysia, Filipina, dan Thailand. Kondisi indikator perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi Indonesia tidak sebaik Malaysia dan Singapura. Dengan Thailand Indonesia jauh tertinggal. Hasil penelitian ini selaras dengan jika dilihat dari pengeluaran penelitian dan pengembangan (Litbang) per kapita, posisi Indonesia menunjukkan yang terendah setelah Filipina. Hasil analisis tersebut menunjukkan sumbangan teknologi terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia masih rendah. Upaya peningkatan peran teknologi pada pertumbuhan ekonomi dapat dilakukan pada pendidikan dan penelitian harus terus ditingkatkan.

Perkembangan teknologi dan perkembangan ilmu pengetahuan mendorong manusia berubah pola hidupnya. Perubahan ini tentu akan memberi perubahan pula pada pelaksanaan pendidikan. Pendidikan dipersiapkan untuk lulusan yang dapat mentransfer apa yang sudah dimiliki di dunia masyarakat, mampu bersosialisasi, dan tentunya bekal bagi peserta didik untuk hidup di masa kini dan di masa yang akan datang. Perkembangan pendidikan tentu akan berdampak pada perkembangan kurikulum sebagai dokumen mengenai perkembangan pendidikan sesuai dengan rencana yang diharapkan dalam mencapai tujuan pendidikan. Dokumen kurikulum diartikan oleh Uno, H, et.al, (2018) kurikulum diartikan sebagai suatu dokumen atau rencana tertulis yang berisikan pernyataan mengenai kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik yang mengikuti kurikulum tersebut. Kualitas pendidikan ini diartikan sebagai kualitas hasil belajar yang harus dimiliki peserta didik sebagai tujuan pembelajaran menyangkut konten, bahan, dan proses yang dilewati peserta didik selama menempuh pembelajaran.

Perkembangan masyarakat yang terus mengalami perubahan dan kemajuan, menuntut kurikulum untuk ikut mengalami perkembangan. Pembaharuan kurikulum kemudian dirasa perlu dilakukan mengingat kurikulum sebagai alat untuk mencapai tujuan yang harus menyesuaikan dengan perkembangan masyarakat dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Pembaharuan kemudian dimulai dari perubahan konseptual yang fundamental yang diikuti oleh perubahan struktural yang menyangkut semua komponen kurikulum meliputi tujuan, perubahan isi dan struktur, perubahan strategi kurikulum, perubahan sarana, dan perubahan sistem evaluasi.

Masa pandemi ini memberikan tantangan dari peluang yang ada dalam rangka melakukan pengembangan kurikulum. Kita ketahui selama masa pandemi Covid-19 ini

sistem pembelajaran telah diarahkan pada pembelajaran dengan kurikulum merdeka belajar. Dimana dalam kurikulum ini peserta didik lebih ditekankan untuk aktif interaktif sementara pendidik berperan sebagai pembimbing yang selalu mengarahkan pemikiran peserta didik dalam membentuk konsep pemahaman dari perspektif materi yang dipelajarinya serta dapat menerapkan dalam kehidupan masyarakat. Pandemi yang melanda seluruh negeri di dunia termasuk Indonesia penyebarannya dapat diputus dengan menghentikan mata rantainya. Pembatasan interaksi melalui *Physical Distancing* dianjurkan oleh pemerintah untuk dilakukan seluruh lapisan masyarakat dalam memutus mata rantai penyebaran Covid-19. Pembatasan interaksi ini kemudian memberikan perubahan pada berbagai sektor seperti ekonomi, sosial, dan juga pendidikan. Pembelajaran kemudian berubah paradigma menjadi pembelajaran *online* melalui pemanfaatan teknologi informasi dalam proses belajar. Situasi ini membuka peluang juga tantangan bagi keterlaksanaan merdeka belajar dengan membiasakan peserta didik dan pendidik menggunakan teknologi digital di era digitalisasi yang sudah mulai harus dikenal di dunia pendidikan sebagai generasi penerus pembangunan bangsa agar memenuhi kerangka kompetensi yang maju dan sejahtera sebagai sumber daya manusia yang terpelajar, luhur, adaptif, dan kolaboratif untuk mencapai target pembangunan ini.

PEMBAHASAN

Pengembangan Kurikulum. Kurikulum sebagai dasar keterlaksanaan proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran di satu satuan pendidikan, memiliki beberapa definisi. Penting untuk memahami perkembangan kurikulum bagi pendidik dalam menjalankan profesinya guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan disampaikan oleh Lase, F (2015) dalam penelitiannya menyatakan bahwa sebagai seorang pendidik profesional perlu memahami prinsip pengembangan kurikulum dalam profesinya. Guru yang tidak proses pembelajaran profesional dan hanya mengajar tanpa merumuskan tujuan di awal akan menganggap setiap telah terjadi kegiatan pembelajaran, telah terjadi proses belajar dan telah selesai mengajar. Guru yang tidak profesional sering lupa untuk mengkaji bahwa kesulitan belajar dan pemahaman yang sulit pada peserta didik disebabkan oleh perencanaan proses pembelajaran yang kurang baik dari seorang guru dalam menjalankan proses pembelajaran di kelas. Untuk menghindari hal ini terjadi seorang pendidik perlu menyiapkan dirinya sebagai seorang profesional dalam melakukan tugas profesinya untuk mencapai peserta didik memperoleh pembelajaran yang baik sebagai pengalaman belajar supaya tidak menjadi kebiasaan yang secara pelan-pelan merusak pembelajaran dalam siswa melalui proses pembelajaran.

Definisi tentang kurikulum disampaikan oleh Nasution (2012:5) kurikulum dipandang sebagai suatu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar mengajar, dimana dalam keterlaksanaannya dilakukan dibawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajarnya. Hamalik, O (2017:16) juga memberikan pernyataan mengenai definisi kurikulum yaitu (1). kurikulum memuat isi dan materi pelajaran, yaitu sejumlah mata ajaran yang harus ditempuh dan dipelajari siswa dalam rangka memperoleh sejumlah pengetahuan. (2). kurikulum sebagai rencana pembelajaran, dimana dibuat dengan tujuan membelajarkan siswa, melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa akan terjadi perubahan dan perkembangan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan pendidikan dan pembelajaran. Pendapat lain disampaikan oleh Uno, H, et.al (2018:14) menyampaikan

bahwa kurikulum sebagai alat dalam mencapai tujuan pendidikan dan sebagai pedoman dalam keterlaksanaan pendidikan. Selain mencerminkan falsafah hidup bangsa, kurikulum juga menjadi penentu arah masa depan bangsa yang ditentukan oleh kurikulum yang ditempuh oleh bangsa tersebut saat ini. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi penyebab terjadinya perubahan nilai sosial, serta perubahan pada kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Kurikulum harus dapat mengantisipasi hal tersebut, sebab pendidikan menjadi faktor penting sebagai sektor strategis dalam mengimbangi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kurikulum yang perkembangannya mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai dampak dari perkembangan pendidikan selalu mengikuti perkembangan yang terjadi pada perubahan zaman disampaikan oleh Fajri, K (nd) yang menyatakan bahwa kurikulum merupakan pondasi pendidikan, jika terjadi perubahan karena perkembangan zaman pada berbagai bidang yang mempengaruhi pendidikan maka akan ikut mengalami perkembangan rancangan pada kurikulum. Permasalahan dalam masyarakat yang muncul dan memberikan perubahan sistem pendidikan kurikulum hadir sebagai penyelesaian masalah dalam menjawab tuntutan masyarakat. Proses pendidikan yang berjalan akan dipermudah keterlaksanaannya dengan adanya kurikulum. Pentingnya kurikulum dalam rangka pondasi pembelajaran juga disampaikan oleh Shofiyah (2018) yang menyatakan bahwa kurikulum menduduki komponen yang penting selain guru dan fasilitas. Pentingnya kurikulum akan menggambarkan pada tujuan pembelajaran lebih jelas untuk pencapaiannya, konten materi akan lebih jelas yang akan diproses, program pembelajaran lebih teratah dari keterlaksanaan yang akan dilakukan pendidik, juga kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan. Sehingga kualitas lulusan yang tinggi juga dapat diperkirakan dari kurikulum yang diterapkan.

Pengembangan kurikulum harus memiliki landasan berpijak yang kokoh. Pengembangan kurikulum juga harus berangkat dari apa yang dimaksud kurikulum tersebut serta apa fungsinya. Pengembangan kurikulum berpedoman pada empat determinan kurikulum yaitu landasan filosofis, landasan psikologis, landasan sosiologis, dan hakekat pengetahuan. Mengenai determinan pengembangan kurikulum ini disampaikan oleh Nasution (2012:14) dalam pengembangan kurikulum perlu mengikuti empat determinan kurikulum yang mendasari penentuan kurikulum sebagai asas-asas kurikulum. Keempat determinan tersebut terdiri dari : determinan filosofis, determinan sosiologis, determinan psikologis, dan hakekat pengetahuan. Menurut Uno, H, et.al (2018:8) filsafat pendidikan tidak lain merupakan pelaksanaan pandangan dan kaidah falsafah dalam bidang pendidikan yang menentukan prinsip-prinsip kepercayaan terhadap masalah pendidikan. Filsafat pendidikan sebagai salah satu cabang dari kajian filsafat berusaha mengkaji masalah pendidikan dimana secara filosofis kurikulum sebagai alat sarana pencapaian proses kegiatan pendidikan dan tercapainya tujuan pendidikan. Lebih jauh lagi bahwa dalam pengembangan dan penyusunan kurikulum Nasution dalam Uno, H, et.al (2018:9) menyatakan bahwa tidak terlepas dari aliran-aliran dalam filsafat antara lain : (1). Perennialisme, (2). Esensialisme, (3). Progresivisme, (4). Rekonstruktivisme.

Terlepas dari landasan dalam pengembangan kurikulum, terdapat 3 komponen komprehensif yang mendasari dalam pengembangan kurikulum. Hal ini disampaikan oleh Shofiyah (2018) pengembangan kurikulum merupakan istilah yang komprehensif yang meliputi perencanaan, implementasi, dan evaluasi. Perencanaan kurikulum yaitu langkah kedepan dalam membangun rangka kurikulum ketika perencana kurikulum melakukan tindakan untuk menghasilkan rencana yang akan dipakai oleh guru dan

siswa selama proses pembelajaran di satuan pendidikan. Implementasi kurikulum merupakan upaya pemindahan perencanaan kurikulum kedalam suatu tindakan operasional pelaksanaan. Evaluasi kurikulum sebagai tahap akhir pengembangan kurikulum untuk melihat hasil akhir dari hasil pembelajaran, tingkat keterlaksanaan program, dan hasil pelaksanaan dari kurikulum yang sudah dikonsepsi dan dirancang sebagai dokumen tertulis.

Kurikulum disusun guna mewujudkan tujuan pendidikan nasional dengan acuan dan perhatian diarahkan pada tahap perkembangan peserta didik dan kesesuaiannya dengan lingkungan, kebutuhan pembangunan nasional, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesenian, pada setiap jenjang satuan pendidikan. Menurut Hamalik, O (2017:19) berdasarkan konsep dan ketentuan tersebut pengembangan kurikulum diharapkan untuk berlandaskan faktor-faktor sebagai berikut : (1). Tujuan filsafat dan pendidikan nasional, (2). Sosial budaya dan agama yang berlaku dalam masyarakat kita, (3). Perkembangan peserta didik, (4). Keadaan lingkungan, (5). Kebutuhan pembangunan, (6). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sesuai dengan sistem nilai, kemanusiaan dan budaya bangsa. Konsep inti dalam pengembangan kurikulum bahwa perkembangan kurikulum akan terus dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan dengan memperhatikan perkembangan masyarakat yang terus berjalan dan menuju pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan konseptual yang fundamental menyangkut pada perubahan struktural menyangkut pada perubahan komponen kurikulumnya seperti : (1). perubahan dalam tujuan (2). perubahan dalam isi dan struktur (3). perubahan strategi kurikulum (4). perubahan sarana kurikulum (5). perubahan dalam sistem evaluasi kurikulum. Sejalan dengan pendapat ini, Uno, H (2018) berpendapat bahwa ada beberapa prinsip yang perlu dijadikan acuan dalam pengembangan kurikulum seperti (1). Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan dan kepentingan peserta didik. (2). Kurikulum berkembang dengan memperhatikan keragaman karakteristik peserta didik dalam keterpaduan. (3). Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. (4). Relevan dalam kebutuhan kehidupan termasuk dalam kemasyarakatan, dunia usaha dan dunia kerja. (5). Menyeluruh dan berkesinambungan antar semua jenjang pendidikan. (6). Kurikulum dikembangkan mengikuti konsep belajar sepanjang hayat dengan memperhatikan kondisi dan tuntutan lingkungan yang selalu berkembang kearah pengembangan manusia seutuhnya. Prinsip ini menjadi pijakan dalam pengembangan kurikulum pada setiap masanya melalui penyesuaian kurikulum dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menjamin keterkaitan antara unsur-unsur pendidikan formal, nonformal, dan informal tentunya dengan memperhatikan kondisi perkembangan tuntutan lingkungan guna mencetak manusia seutuhnya.

Kurikulum mengalami pembaharuan sepanjang sejarah disampaikan oleh Uno, H, et.al (2018:15) dalam perjalanan sejarah sejak tahun 1945 kurikulum pendidikan nasional telah mengalami perubahan yaitu pada tahun 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, 2004, 2006, dan 2013. Perubahan tersebut merupakan konsekuensi logis dari terjadinya perubahan sistem politik, sosial budaya, ekonomi, dan IPTEK dalam masyarakat berbangsa dan bernegara. Kurikulum dengan seperangkat rencana pendidikan perlu dikembangkan secara dinamis sesuai dengan tuntutan dan perubahan yang terjadi di masyarakat. Kesemua kurikulum ini dirancang berdasarkan berdasarkan landasan yang sama yaitu Pancasila dan UUD 1945, perbedaannya pada penekanan pokok tujuan pendidikan serta pendekatan dalam merealisasikannya. Terkait pernyataan diatas mengenai perbedaan pada penekanan pokok tujuan pembelajaran dan pendekatan

dalam merealisasikannya ini dimaksudkan bahwa satuan pendidikan dasar maupun menengah penekanan pada pendekatan kurikulum masing-masing memiliki perbedaan persatuan pendidikan. Untuk pendidikan dasar lebih mengedepankan pada pengembangan kepribadian kemanusiaan siswa. Pada pendidikan menengah pendekatan kurikulum lebih menekankan pada pengembangan kepribadian siswa dan penguasaan kemampuan dan keterampilan yang diprasyaratkan untuk penguasaan suatu bidang disiplin ilmu (teori, konsep, kemampuan berpikir, dan proses) untuk menengah vokasi/teknologi penekanan pada (wawasan, teori, konsep, prinsip, dan prosedur).

Merdeka Belajar. Merdeka belajar sebagai bentuk penerapan kurikulum dalam pembelajaran melalui pengembangan kurikulum pembelajaran dengan menggunakan inovasi pembelajaran selama proses tatap muka ditengah pandemi. Mengenai pengembangan kurikulum dalam pembelajaran dengan merdeka belajar ini disampaikan oleh Saleh, M (n.d) bahwa konsep merdeka belajar tergambar dalam metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam berinteraksi dengan peserta didik melalui proses pembelajaran *E-learning* menjadi alternatif yang solutif metode tatap muka di kelas virtual dengan menggunakan teknologi informasi yang memaksa pendidik, peserta didik, juga orang tua untuk bergerak cepat, menyesuaikan tantangan zaman, pemaksimalan teknologi dan kreativitas mengikuti perubahan paradigma pembelajaran di tengah pandemi Covid-19. Pernyataan tersebut memberikan suatu paradigma dalam pembelajaran di tengah pandemi ini. Pembelajaran menjadi berbasis teknologi yang menuntut tumbuhnya kreativitas, menyemaikan ide serta keberanian bertindak dalam kemandirian. Merdeka belajar juga menuntut adanya kolaborasi dengan lintas pihak, berkolaborasi, saling membantu, mengisi dengan kelebihan masing-masing, saling mendukung dengan gagasan dan sumber daya.

Menciptakan lulusan yang memiliki kemampuan standart isi dan standart kompetensi sebagai standart utama dari standar nasional pendidikan dapat diperoleh melalui penerapan kurikulum dalam merdeka belajar. Hal ini disampaikan oleh Kurniawan, N, et.al (n.d) yang menyatakan bahwa kebijakan merdeka belajar telah memberikan kontribusi perubahan dalam sistem pendidikan. Setiap satuan pendidikan mulai pendidikan dasar, menengah, sampai pendidikan tinggi masing-masing melakukan upaya dalam menyesuaikan kurikulum untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Dukungan sumber daya melalui kreativitas dan fasilitas pendukung memberikan peluang untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Harapannya lulusan dapat memenuhi tantangan peradaban di masa mendatang. Penciptaan lulusan yang memenuhi standart isi dan standart kompetensi pada penerapan kurikulum merdeka belajar di kampus merdeka pada pendidikan tinggi memunculkan beberapa program pemerintah didalamnya. Disampaikan oleh Abidah, et.al dalam Kurniawan, N, et.al (n.d) menyatakan bahwa mengenai kebijakan merdeka belajar di tingkat pendidikan tinggi melahirkan program kampus merdeka. Terdapat 4 poin dalam program kampus merdeka yang direncanakan kemendikbud yaitu : membuka program studi baru, sistem akreditasi pendidikan tinggi, kemudahan bagi universitas untuk menjadi PTN-BH dan menempuh mata kuliah diluar program studi untuk selama 3 semester.

Peningkatan mutu sumber daya manusia melalui merdeka belajar dengan program kampus merdeka ditujukan untuk peningkatan kualitas sumber daya manusia Indonesia di masa yang akan datang, disampaikan oleh Nurwardani, P (2021) kedepan Indonesia membutuhkan sumber daya manusia (SDM) yang terpelajar, luhur, adaptif, dan kolaboratif untuk mencapai target pertumbuhan di tahun 2045. Melalui program

merdeka belajar kampus merdeka terdapat beberapa program kegiatan kampus merdeka yang dicanangkan seperti : program pengembangan sumber daya digital, digitalisasi sekolah melalui mahasiswa, digitalisasi UMKM melalui mahasiswa dan dosen, penciptaan lapangan kerja oleh mahasiswa sebagai wirausaha.

Merdeka belajar membawa prinsip kemandirian belajar bagi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui proses pembelajaran. Diawali melalui perilaku disiplin sehingga pembelajar terbiasa belajar mandiri serta kreatif dalam menentukan tindakan berperilaku positif dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Melalui kemandirian belajar, peserta didik memiliki dorongan kemauan atau motivasi intrinsik tanpa ada dorongan atau paksaan orang lain. Ada rasa tanggung jawab dan percaya diri dalam merdeka belajar bagi peserta didik untuk mencapai keberhasilan belajar. Belajar dilakukan dengan inisiatif sendiri, dengan atau bantuan orang lain, dalam berbagai aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang dapat digunakan dalam menyelesaikan masalah belajarnya. Melalui inisiatif belajar siswa akan memberi kemudahan pada guru dan dosen dalam menilai potensi peserta didik yang memiliki daya pemahaman dan kreativitas melalui merdeka belajar. Sumantyo, F (2019) menyampaikan bahwa konsep merdeka belajar mengajak guru, dosen fokus mengembangkan potensi siswa tanpa ada ketertekanan yang menghambat peserta didik berkembang dan mengkreasikan kreativitasnya, lebih leluasa bergerak. Dari segi pendidik akan memunculkan potensi pengajar yang memiliki bakat kreativitas dalam berkreasi menggunakan media pembelajaran dalam kondisi pandemi yang sedang terjadi saat ini melalui kelas *virtual*.

Peluang dan Tantangan Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar.

Konsep merdeka belajar di tengah pandemi Covid-19 memberikan beberapa peluang dan tantangan dalam keterlaksanaan kurikulum dan pengembangan kurikulum ke arah pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan digitalisasi. Pembelajaran pada era revolusi industri 4.0 membutuhkan banyak kreativitas dan merupakan pembelajaran yang berbasis teknologi informasi. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan nasional dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) yang diharapkan lulusan memiliki standar isi (SI) dan standar kompetensi lulusan (SKL) yang memiliki kemampuan dan keterampilan dalam digitalisasi. Kondisi pandemi Covid-19 telah membuka peluang dalam perbaikan kualitas sumber daya manusia lulusan yang mampu bersaing di dunia kerja nantinya. Pembiasaan dan kondisi yang memaksa untuk peserta didik bersahabat dengan teknologi informasi, berbasis komputer, dan berbasis digitalisasi mau tidak mau dan harus bergerak cepat baik guru, dosen, siswa, mahasiswa, juga orang tua untuk mengikuti arus pembelajaran dengan menggunakan media *online* seiring dengan diberlakukannya oleh negara Indonesia WFH (*Work From Home*) sehingga kegiatan pembelajaran harus dilakukan dengan kelas *virtual*. Segala bentuk media pembelajaran kemudian dibuat dan dirancang dengan kreativitas dan kemampuan menggunakan media digitalisasi oleh pendidik dalam mengupayakan dan memastikan materi yang disampaikan dapat diterima, dipahami, dan memberi persamaan perspektif antara pendidik dan peserta didik perihal materi pembelajaran melalui media pembelajaran yang digunakan dalam kelas *virtual*. Melalui perilaku disiplin, kemandirian, dan semangat yang besar dari peserta didik akan memupuk hadirnya generasi masa depan untuk mencapai visi Indonesia di tahun 2045. Menurut Nurwardini, P (2021) untuk mewujudkan visi Indonesia di tahun tersebut maka Indonesia kedepannya membutuhkan tenaga kerja dengan keterampilan teknologi digital dalam mewujudkan

transformasi ekonomi untuk pertumbuhan ekonomi yang lebih baik. Talenta digital dibutuhkan dalam jumlah lebih kurang 600.000 orang/tahun untuk membangun sebuah ekosistem yang baik bagi tumbuhnya talenta-talenta digital. Pendapat dan pernyataan yang sama mengenai era teknologi digital yang sudah di depan mata negara kita, disampaikan oleh Susilo & Sarkowi dalam Absor, N, (2020) terjadi transformasi besar-besaran pada aspek sosial ekonomi, politik, dan budaya yang didorong oleh kekuatan besar yang saling berkaitan yakni kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan demografi, globalisasi dan lingkungan, serta aspek teknologi sering pula disebutkan disamping globalisasi.

Uraian diatas memberikan gambaran bahwa pengenalan, pembiasaan, dan kondisi yang dipaksakan mengalami perubahan selama pandemi memberikan peluang bagi peserta didik dan pendidik yang menjadi pelaku di sektor pendidikan dimana terjadi perubahan paradigma pembelajaran menjadi terbiasa, bersahabat, dan dipaksakan untuk menggunakan dan tidak asing lagi dengan teknologi. Pengenalan terhadap teknologi informasi berbasis komputer dan digitalisasi ini menjadi peluang bagi sistem pendidikan untuk mencetak peserta didik yang tidak asing lagi dengan teknologi serta membiasakan diri untuk berkolaborasi untuk menyempurnakan pemikiran guna maju bersama. Mengenai peluang dan tantangan merdeka belajar selama pandemi Covid-19 disampaikan hasil penelitian yang dilakukan oleh Indrawati, B (2020) menyampaikan bahwasanya dalam pembelajaran selama pandemi, pelaksanaan merdeka belajar di kampus memiliki peluang berupa (1). pemanfaatan teknologi yang masif dalam pembelajaran, masa pandemi menjadi puncak penggunaan teknologi dalam pendidikan. Dapat dijadikan peluang seiring era revolusi industri 4.0 yang semakin maju, (2). mahasiswa dan pengajar dapat mengatur waktu perkuliahan lebih teratur dan fleksibel. Sementara tantangannya pun ada diantara peluangnya, yaitu (1). Permintaan terhadap perguruan tinggi yang menurun disebabkan banyak orang tua yang menangguk jadwal masuk kuliah anak-anak nya. (2). Metode belajar berubah paradigma menjadi metode *online* berbasis internet, (3). Masalah menyertai pembelajaran berbasis internet sebagai paradigma pembelajaran baru seperti : belum terbiasa, keterbatasan pulsa internet, lemahnya kreativitas pengajar, keterbatasan sarana aplikasi dan mengajar lepton dan smartphone, gangguan sinyal, dan kejenuhan belajar tanpa tatap muka.

SIMPULAN

Kurikulum yang sepanjang perkembangan zaman nya selalu mengalami perubahan, penyesuaian, serta penyempurnaan supaya sejalan dengan kebutuhan masyarakat akan lulusan, dan mencetak sumber daya manusia yang lebih adaptif, fleksibel, inovatif, kreatif, mandiri, dan mampu melakukan kolaboratif untuk saling menyempurnakan dan melengkapi bidang disiplin ilmu. Konsep merdeka belajar pada tingkat satuan pendidikan dasar, menengah, maupun pada pendidikan tinggi dengan program kampus merdeka, merupakan implementasi dari pengembangan kurikulum kedalam digitalisasi. Pandemi Covid-19 telah membuka perubahan paradigma pembelajaran yang dahulu dilakukan dengan tatap muka saat ini menggunakan pembelajaran kelas *virtual* melalui pembelajaran *online* dimana kondisi pendidikan sebagai dampak dari pandemi telah membuka pintu pengenalan maupun pembiasaan pada pendidik dan peserta didik untuk mengenal dan bersahabat dengan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi digitalisasi ini membuka jalan bagi

perbaiki sumber daya manusia (SDM) negara Indonesia untuk siap dalam menyongsong pertumbuhan pembangunan di tahun 2045, dimana pada masa itu Indonesia perlu peningkatan kualitas keterampilan tenaga kerja dengan teknologi digital. Transformasi digital sudah mulai diperlukan untuk bisa membangun sebuah ekosistem yang baik bagi tumbuhnya talenta –talenta digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Absor, N. (2020). Pembelajaran Sejarah Abad 21 : Tantangan dan Peluang dalam menghadapi Pandemi Covid-19. *Journal Of History Education*, 2(1).
- Fajri, K. (n.d.). Proses Pengembangan Kurikulum. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2).
- Farida, A. (2016). *Sistem Ekonomi Indonesia*. Pustaka Setia.
- Hamalik, O. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara.
- Indrawati, B. (202 C.E.). Tantangan dan Peluang Pendidikan Tinggi dalam Masa dan Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Ilmiah, Edisi Khus*(1).
- Kurniawan, N. et. a. (n.d.). Implementasi Prinsip-Prinsip Merdeka Belajar bagi Calon Konselor. *Arah Kurikulum Program Studi Bimbingan Dan Konseling Indonesia Di Era Merdeka Belajar*.
- Lase, F. (2015). Dasar Pengembangan Kurikulum Menjadi Pengalaman Belajar. *Jurnal PG-PAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai*, 1(2).
- Nasution, S. (2012). *Kurikulum dan Pengajaran*. Bumi Aksara.
- Nurwardani, P. (2021). *Strategi Implementasi Merdeka belajar*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Saleh, M. (n.d.). Merdeka Belajar di Tengah Pandemi Covid-19. *Presiding Seminar Nasional Hardiknas*.
- Shofiyah. (n.d.). Prinsip-Prinsip Pengembangan Kurikulum dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2).
- Sulastrini & Muslihati. (n.d.). Rancangan Implementasi Kemandirian Belajar dalam Konteks Pandemi Covid-19 Berdasarkan Perspektif Freedom to Learn Rogers. *Mengukuhkan Eksistensi Peran BK Pasca Pandemi Covid-19 Di Berbagai Setting Pendidikan*.
- Sumantya, F. (2020). Pendidikan Tinggi di Masa dan Pasca Covid-19. *Jurnal Kajian Ilmiah (JKI), Edisi Khus*(1).
- Uno, H. (2018). *Pengembangan Kurikulum*. PT. RajaGrafindo Persada.

Dampak Dan Hambatan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid 19

Anisa Martiah^{1*}, M. Ferdiansyah²

¹Manajemen Informatika, AMIK Lampung, Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No.17A, Rajabasa, Bandar Lampung

²Sistem Informasi, STIMIK Tunas Bangsa, Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No.17A, Rajabasa, Bandar Lampung

*email: anismartia18@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak dan hambatan siswa dalam pembelajaran daring yang telah dilaksanakan pada saat pandemi Covid-19. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP 16 Bandar Lampung dengan total 986 siswa. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 401 siswa dengan menggunakan teknik proposional random sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner online dengan skala likert. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa hambatan siswa pada pembelajaran daring memiliki dampak yang sangat tinggi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam mengikuti pembelajaran daring dengan mean=2.88 berada pada kategori tidak baik, (2) siswa memiliki perangkat (misalnya handphone dan laptop) untuk penggunaan e-learning dengan mean=4.08 berada pada kategori baik, (3) ketertarikan pembelajaran e-learning dengan mean=3.75 berada pada kategori cukup, (4) siswa memiliki koneksi internet dengan mean=3.49 berada pada kategori baik, (5) kemudahan dalam mengakses sistem e-learning dengan mean sebesar=3.78 berada pada kategori cukup.

Kata Kunci: Dampak, Hambatan, Pembelajaran Daring, Pandemi COVID-19.

PENDAHULUAN

COVID-19 mempengaruhi segala aspek, termasuk sistem pendidikan di Indonesia. Pembelajaran yang semula dilaksanakan secara tatap muka berubah menjadi pembelajaran daring, hal ini dilakukan untuk memutus mata rantai penularan COVID-19. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran tanpa adanya interaksi secara fisik yang mengeliminasi jarak dan waktu dengan bantuan platform digital berbasis internet guna mendukung proses pembelajaran (Putra & Irwansyah, 2020). Oleh karena itu, seluruh elemen pendidikan dituntut untuk dapat memfasilitasi pembelajaran agar tetap aktif meskipun dilaksanakan tanpa tatap muka. (Waryanto, 2006) keuntungan dari pembelajaran daring yaitu penyampaian pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu, tersedianya berbagai macam sumber bahan ajar di internet, dan dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran

Dalam pelaksanaannya pembelajaran secara daring maupun pembelajaran secara tatap muka, guru dan siswa harus tetap memperhatikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran, media, dan bahan ajar yang digunakan. Namun, pembelajaran daring memerlukan pembelajaran yang mandiri, disiplin, dan tanggung jawab siswa. Oleh karena itu, hal ini membutuhkan adaptasi dan kerjasama antara guru dengan siswa, guru dengan orang tua siswa, dan orang tua dengan siswa untuk berjuang bersama-sama

dalam mencapai tujuan dan pembelajaran daring yang efektif (Zaharah & Kirilova, 2020).

Kegiatan pembelajaran daring diharapkan mampu memenuhi hak pembelajaran peserta didik. Akan tetapi belum jelas seberapa efektif pembelajaran daring tersebut, mengingat sebagian besar guru dan siswa belum memiliki pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran daring (Mailizar et al., 2020). Guru melakukan pembelajaran daring dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia. Sarana yang digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran online seperti google classroom, Google Form, whatsapp grup dan media lainnya. Sarana pembelajaran tersebut digunakan secara maksimal sebagai media dalam melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu, secara tidak langsung kemampuan dalam menggunakan dan mengakses teknologi semakin dikuasai oleh siswa maupun guru.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring terkadang muncul berbagai masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru, seperti adanya kendala signal internet, kurangnya minat belajar daring karena kurangnya kemampuan belajar mandiri, materi pelajaran yang belum selesai disampaikan oleh guru kemudian guru mengganti dengan tugas lainnya. Hal tersebut menjadi keluhan bagi siswa karena tugas yang diberikan oleh guru menjadi lebih banyak. Dengan demikian, pembelajaran daring seharusnya lebih mampu mengoptimalkan motivasi belajar siswa, serta membuat siswa terlatih belajar secara mandiri, mengefektifkan proses belajar siswa, dan siswa mampu mengimbangi pesatnya pengetahuan dan teknologi yang berkembang. (Ibrahim & Suardiman, 2014) pembelajaran daring telah memberikan pengalaman baru yang lebih menantang daripada model pembelajaran tatap muka.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana dampak dan hambatan pembelajaran daring selama masa pandemic COVID-19 tahun ajaran 2019-2020. Topik penelitian ini masih jarang diteliti, karena mayoritas penelitian tentang e-learning dilakukan dalam kondisi pembelajaran normal. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Lestari & Gunawan, 2020), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa sistem pembelajaran online yang menggunakan platform digital di tingkat sekolah dasar dan menengah cenderung mengubah wajah pendidikan menjadi lebih baik, lebih efektif, dan lebih menyenangkan. Sejalan dengan (Wardani et al., 2018) bahwa dengan blended learning dapat membuat peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas dan online, dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Namun, berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rachmat & Krisnadi, 2020) hasil penelitiannya menunjukan bahwa belajar secara daring kurang efektif dan berbanding lurus dengan kurang pahami siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan fenomena di atas, hal tersebut dianggap sebagai peluang untuk mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan. Dan penelitian ini akan memberikan manfaat khusus bagi guru, sekolah, pembuat kebijakan, dan pemerintah. Dengan demikian, perlu dilakukan penelitian ilmiah dengan tujuan untuk mendeskripsikan hasil kajian umum terkait dampak dan hambatan pembelajaran daring pada masa pandemic COVID-19.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa seluruh siswa SMP 16

Bandar Lampung dengan total 986 siswa. Sample dalam penelitian ini sebanyak 401 siswa dengan menggunakan teknik proposional random sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner online dengan skala likert 1-5, yaitu 5=Sangat Setuju, 4=Setuju, 3=Cukup, 2=Tidak Setuju, 1=Sangat Tidak Setuju.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah adalah milik Miles and Huberman. (Sugiyono, 2017) Miles and Huberman adalah aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu data *reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Proses analisis data menggunakan software IBM SPSS Statistic 22. Data yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel dan dideskripsikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Profil Responden Siswa

Jenis Kelamin	Laki-Laki	128	32 %
	Perempuan	273	68 %
Kelas	X	158	39%
	XI	117	29%
	XII	126	32%
Perangkat Yang Digunakan Untuk E-Learning			
Alat	Handphone/Telepon Genggam	329	82 %
	Laptop/Komputer	72	18%
Koneksi Internet	Sambungan Telepon genggam	336	84%
	Sambungan WiFi (Telepon rumah)	52	13%
	Modem	13	3 %

Sumber : Data diolah, Januari 2021

Berdasarkan tabel 1 menjelaskan bahwa jumlah sampel yang menjadi responden dalam penelitian ini sebanyak 401 peserta didik yang terdiri dari 68% jenis kelamin perempuan dan 32% jenis kelamin laki-laki. Perangkat yang digunakan untuk pembelajaran e-learning 82% siswa menggunakan handphone/telepon genggam dan hanya 18% menggunakan laptop/computer. Koneksi internet yang digunakan mayoritas 84% menggunakan sambungan telepon genggam, dan sisanya menggunakan sambungan WiFi serta modem.

Tabel 2. Implementasi E-learning Pada Siswa

Konstruk	N	Mean	St Dev
Saya tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam mengikuti pembelajaran daring	401	2.88	1.387
Saya tidak memiliki perangkat (misalnya laptop dan tablet) untuk penggunaan e-learning	401	4.08	0.797
Saya tidak tertarik menggunakan e-learning	401	3.75	0.819
Saya tidak memiliki koneksi internet	401	3.49	0.696

Saya tidak dapat mengakses sistem e-learning	401	3.78	0.819
--	-----	------	-------

Sumber : Data diolah, Januari 2021

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak dan hambatan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring selama masa pandemi COVID-19. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam mengikuti pembelajaran daring dengan mean=2.8 dan berada pada kategori tidak baik. Hal ini menunjukkan bahwa kendala yang banyak dialami oleh siswa ketika pembelajaran daring yaitu siswa tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam penggunaan e-learning. Hal ini dapat disebabkan tidak adanya persiapan yang baik untuk pembelajaran daring sebagai sarana belajar yang digunakan sebelum pandemi ini terjadi, aplikasi yang begitu rumit atau tidak biasa digunakan siswa, guru maupun siswa kurang menguasai *platform* media pembelajaran daring yang digunakan (Mailizar et al., 2020). Dengan demikian, ini menjadi tantangan terbesar oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran daring.

Selanjutnya, siswa memiliki perangkat (misalnya handphone dan laptop) untuk penggunaan e-learning dengan mean=4.08 dan berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah memiliki perangkat (handphone) untuk kegiatan pembelajaran daring. Dengan demikian dapat di analisis efektivitas pelaksanaan daring ini berjalan cukup efektif dikarenakan siswa sudah memiliki perangkat yang memadai untuk mengikuti pembelajaran daring. Kemampuan smartphone dan laptop dalam mengakses internet dapat membantu dalam mengikuti pembelajaran daring (Chan et al., 2015).

Selanjutnya yaitu ketertarikan pembelajaran e-learning dengan mean=3.75 dan berada pada kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang begitu tertarik mengikuti pembelajaran e-learning. Kurangnya komunikasi yang efektif antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa lainnya lama kelamaan menjadi membosankan bagi siswa. Dalam pembelajaran daring siswa kurang aktif dalam memberikan respon terhadap instruksi yang diberikan oleh guru dan dalam proses pembelajaran dilakukan. Mayoritas hanya guru saja yang aktif atau dominan berbicara. Siswa cenderung malu mengungkapkan pendapatnya secara terbuka melalui media *web conference* yang dilaksanakan untuk pembelajaran daring.

Dalam pembelajaran daring, siswa merasa evaluasi dalam bentuk tugas yang diberikan terlalu banyak dan memberatkan. Ketika pembelajaran daring memang banyak materi yang disampaikan melalui buku latihan soal, Namun hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Akan tetapi siswa menganggap tugas yang diberikan oleh guru merupakan tes penilaian hasil belajar, dengan demikian siswa merasa berat dalam dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran daring.

Hasil penelitian selanjutnya yaitu, siswa memiliki koneksi internet dengan mean =3.49 hal ini menunjukkan bahwa kategori dalam kepemilikan koneksi internet berada pada kategori baik. Sebagian siswa mengakses internet menggunakan layanan selular, dan sebagian kecilnya menggunakan layanan WiFi. (Mustakim, 2020) menjelaskan bahwa perilaku anak dan remaja dalam penggunaan internet yaitu sebanyak 84% dari jumlah total seluruh rakyat di Indonesia adalah pengguna telepon seluler (*Handphone*) dan sebanyak 52% dari seluruh pengguna telepon seluler tersebut adalah anak – anak dan remaja. (Hendrastomo, 2008) bahwa ketersediaan akses internet sangat

diperlukan dalam pembelajaran e-learning, karena karakteristik pembelajaran ini selalu menggunakan dan memanfaatkan jaringan internet. Hasil penelitian ini didukung oleh (Sadikin & Hamidah, 2020) yang menyatakan bahwa kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran daring adalah kendala dari kuota data yang terbatas dan jaringan internet yang lambat. Pembelajaran daring memiliki kelemahan ketika layanan internet lambat, dan intruksi yang diberikan menjadi kurang dapat dipahami.

Selanjutnya yaitu kemudahan dalam mengakses sistem e-learning dengan mean sebesar 3.78. Hal ini menunjukkan bahwa kategori kemudahan dalam mengakses sistem e-learning berada pada kategori cukup. Artinya, beberapa siswa dapat mengakses e-learning dengan mudah. Namun, ada beberapa siswa yang kesulitan dalam mengakses sistem e-learning, hal ini dikarenakan kendala aplikasi yang rumit dan tidak biasa digunakan oleh siswa. (Kohn et al., 2010) Pemberian ilmu pengetahuan dengan e-learning pada negara berkembang sering gagal, hal ini mengakibatkan siswa tertinggal pada hal penting dalam siklus pendidikan. Hal ini dapat saja dikarenakan kesulitan siswa dinegara berkembang dalam mengakses sistem e-learning.

SIMPULAN

Dampak dan hambatan dengan pembelajaran dengan sistem daring menjadi topik yang menarik dalam masa pandemi COVID-19 ini. Walaupun berada di dalam kondisi yang serba terbatas, akan tetapi masih dapat melakukan pembelajaran dengan cara pembelajaran daring. Hal yang menjadi hambatan adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam mengikuti pembelajaran daring, dan koneksi internet. Dengan demikian semua *stakeholder* harus melek teknologi dan dituntut untuk belajar banyak hal khususnya pembelajaran berbasis daring. Penggunaan pembelajaran daring saat ini sangat besar tantangannya, dengan demikian harus terus dilakukan penelitian lanjutan yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Temuan penelitian ini memberikan manfaat khusus manfaat khusus bagi guru, sekolah, pembuat kebijakan, dan pemerintah tentang dampak dan hambatan pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19.

DAFTAR RUJUKAN

- Chan, N. N., Walker, C., & Gleaves, A. (2015). An exploration of students' lived experiences of using smartphones in diverse learning contexts using a hermeneutic phenomenological approach. *Computers and Education*, 82, 96–106. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.001>
- Hendrastomo, G. (2008). The Dilemma and the Challenge of E-Learning. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 4(1), 1-13 ISSN: 0216-7999 1. [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132318574/Dilema dan Tantangan Pembelajaran Elearning ok.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132318574/Dilema%20dan%20Tantangan%20Pembelajaran%20Elearning%20ok.pdf)
- Ibrahim, D. S., & Suardiman, S. P. (2014). Pengaruh Penggunaan E-Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Sd Negeri Tahunan Yogyakarta. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 66. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2645>
- Kohn, T., Maier, R., & Thalmann, S. (2010). E-Learning 2010. *E-Learning 2010, May 2014*. <https://doi.org/10.1007/978-3-7908-2355-4>
- Lestari, P. A. S., & Gunawan. (2020). *The Impact of Covid-19 Pandemic on Learning Implementation of Primary and Secondary School Levels*. 1(2), 58–63.
- Mailizar, Almanthari, A., Maulina, S., & Bruce, S. (2020). Secondary school

- mathematics teachers' views on e-learning implementation barriers during the COVID-19 pandemic: The case of Indonesia. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 16(7). <https://doi.org/10.29333/EJMSTE/8240>
- Mustakim. (2020). *Efektifitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika*. 2(1), 1–12.
- Putra, S. R., & Irwansyah. (2020). *Global komunika*. 1–13.
- Rachmat, A., & Krisnadi, I. (2020). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring (Online) Untuk Siswa SMK Negeri 8 Kota Tangerang Pada Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–7.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Wardani, D. N., Toenlio, A. J. E., & Wedi, A. (2018). Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*, 1(1), 13–18.
- Waryanto, N. H. (2006). Online Learning Sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran. In *Pythagoras* (Vol. 2, Issue 1, pp. 10–23). [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132304807/Online Learning sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132304807/Online%20Learning%20sebagai%20Salah%20Satu%20Inovasi%20Pembelajaran.pdf)
- Zaharah, Z., & Kirilova, G. I. (2020). Impact of Corona Virus Outbreak Towards Teaching and Learning Activities in Indonesia. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(3). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15104>

Kajian Pola Perkuliahan E-Learning Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Annisa Salsabilla*, Dian Utami

Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr.
Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

*e-mail: annisa.salsabilla@fkip.unila.ac.id

Abstrak: *E-learning* adalah metode pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh untuk kegiatan belajar mengajar. Cara ini merupakan hal yang umum dilakukan pada kegiatan di perguruan tinggi, akan tetapi menjadi hal yang kurang familiar bagi sebagian mahasiswa dan dosen khususnya di lingkup Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *e-learning* dan pola perkuliahan yang terjadi khususnya di Program Studi Pendidikan Geografi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Survey dilakukan secara online melalui aplikasi google form. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa mampu beradaptasi dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar secara *e-learning*. Sebaliknya bagi beberapa dosen kegiatan *e-learning* ini diperlukan penyesuaian. Media pembelajaran yang paling populer digunakan secara berurutan yaitu *whatsapp group*, *google classroom*, *teleconference*, *v-class*, *edusmart*, dan *edmodo*. *Whatsapp group* merupakan media pembelajaran yang mudah penggunaannya. Pola perkuliahan dominan yaitu pola komunikasi semi dua arah dan gaya belajar yang terjadi secara berurutan yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan gaya belajar kinestetik.

Kata kunci: *e-learning*, gaya belajar, pola komunikasi, pola perkuliahan

PENDAHULUAN

Pandemi Wabah COVID 19 yang saat ini sedang terjadi telah mengubah pola dari kehidupan di dunia. Berbagai kebijakan antisipatif yang dilakukan pemerintah untuk menghambat penyebaran telah memaksa masyarakat dunia untuk beradaptasi dengan berbagai perubahan dalam gerak aktifitas kehidupannya masing-masing. Kondisi tersebut tentu sangat berpengaruh terhadap aktivitas masyarakat, khususnya aktifitas warga negara berkembang seperti Indonesia.

Lembaga pendidikan dianggap menjadi salah satu ruang yang bisa menjadi celah penularan wabah corona secara masif. Sehingga dilakukan perubahan konsep belajar menjadi pembelajaran online. Pembelajaran online sebetulnya bukan konsep baru dalam dunia pendidikan terutama lembaga pendidikan kampus. Pembelajaran online atau online learning merupakan bagian dari pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran online pertama kali dikenal karena pengaruh dari perkembangan pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*) yang diperkenalkan oleh Universitas Illionis melalui sistem pembelajaran berbasis komputer (Hardianto, 2012). Kemampuan mengembangkan bahan pembelajaran berbasis teknologi informasi saat ini merupakan bagian dari tuntutan bagi guru di pendidikan abad 21 (Budiaman, Rusmono, & Kurniawan, 2019).

E-learning adalah proses pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dan

komunikasi (TIK) secara sistematis dengan mengintegrasikan semua komponen pembelajaran, termasuk interaksi pembelajaran lintas ruang dan waktu dengan kualitas yang terjamin (Haryanto, 2017). Aplikasi e-learning ini dapat memfasilitasi aktivitas pelatihan dan pembelajaran serta proses belajar mengajar secara formal maupun informal, selain juga memfasilitasi kegiatan dan komunitas pengguna media elektronik, seperti internet, intranet, CD-ROM, Video, DVD, televisi, HP, PDA, dan lain sebagainya (Darmawan, 2012).

Konsep *blended learning* yaitu perpaduan antara belajar *e learning* dengan tatap muka sudah beberapa kali dijadikan bahan penelitian dan percobaan. Menurut (Staker & Horn, 2012), peserta didik memegang kendali mandiri terhadap waktu, tempat, urutan maupun kecepatan belajar pada pembelajaran *blended learning*. *Blended learning* juga mampu meningkatkan motivasi peserta didik (Salsabilla, Utami, & Halengkara, 2020). *Blended learning* merupakan media untuk mencapai kemandirian belajar pada akhirnya sehingga keberadaan guru/dosen/pengajar lebih bersifat instruktur dan pembimbing.

Secara teknis program e learning yang dijalankan saat ini terjadi secara tiba-tiba, dan berbeda dengan konsep *blended learning*. Kondisi pandemi memaksa lingkungan universitas mengubah total pola belajar yang selama ini berjalan di kampus menjadi di rumah/jarak jauh tanpa ada persiapan. Berdasarkan hasil survei terhadap 40 mahasiswa Pendidikan Geografi di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNILA, 81,3 % mahasiswa merasa kaget menjalani kegiatan belajar *e learning*, 13,8 % mahasiswa merasa biasa saja, dan 4,9 % merasa senang. Hasil tersebut menunjukkan ketidaksiapan mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan dengan baik, banyak keluhan yang dirasakan mahasiswa dalam pelaksanaan perkuliahan sehari-hari, namun disisi lain juga ditemukan hal positif dari pembelajaran *e learning* tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas diperlukan sebuah pola untuk menggambarkan apakah pembelajaran secara daring dari rumah berjalan secara efektif dengan membuat pola pembelajaran yang terjadi. Melalui kajian ini, hasil kajian dapat dijadikan sebagai evaluasi apakah pembelajaran daring (*e learning*) di geografi FKIP Unila berjalan sesuai dengan kaidah *e learning* secara teoretis dan mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

METODE

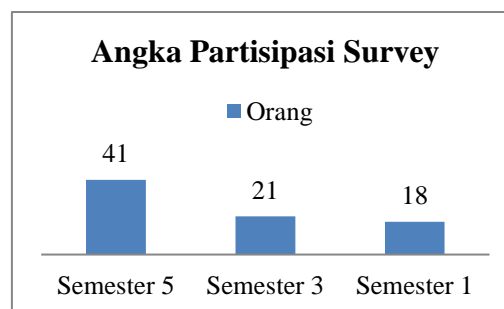
Waktu dan Tempat Penelitian. Penelitian dilakukan pada Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung dengan jangka waktu empat bulan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Instrumen yang digunakan berupa angket yang ditujukan kepada mahasiswa aktif program studi pendidikan geografi sebanyak 80 mahasiswa dan dosen program studi pendidikan geografi. Survey dilakukan secara online dengan bantuan aplikasi *google form*.

Teknik Analisis Data. Untuk melakukan analisis data, kegiatan ini terdiri dari 3 tahapan, yaitu tahapan pengolahan data menggunakan tabulasi data dengan bantuan Microsoft Excel dan ditampilkan dalam bentuk tabel dan grafik. Tahapan analisis data, yaitu hasil dari angka, tabel, dan grafik yang didapatkan akan diklasifikasikan secara kelompok dan dianalisis dalam bentuk pola. Langkah terakhir, yaitu penarikan kesimpulan dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data melalui penjelasan analisis serta ditarik kesimpulan.

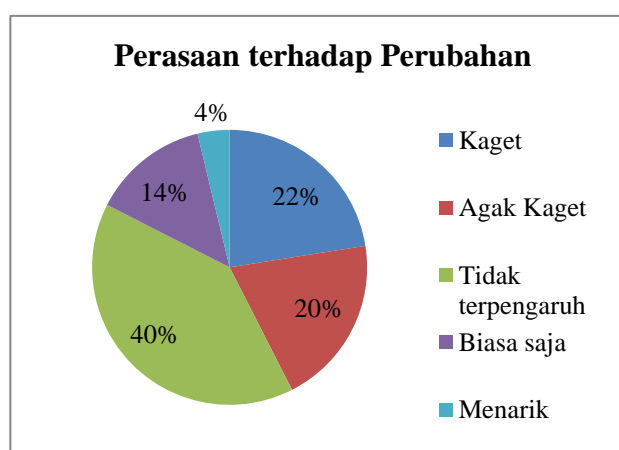
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengambilan data dilakukan melalui survey angket dengan bantuan google form kepada mahasiswa aktif dan wawancara kepada dosen di Program Studi Pendidikan Geografi. Mahasiswa aktif yang terlibat terdiri dari mahasiswa semester 1 hingga mahasiswa semester 5 di Program Studi Pendidikan Geografi. Pemilihan sampel diambil secara random berdasarkan jumlah survei yang masuk sebanyak 80 orang dengan sebaran sebagai berikut (Gambar 1).



Gambar 1. Angka partisipasi survey

Adanya perubahan pola pembelajaran yang dinilai cukup mendadak maka perlu diketahui perasaan mahasiswa terhadap perubahan itu sendiri. Diagram sebaran perasaan yang dialami mahasiswa terhadap perubahan pola pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 2. Berdasarkan survey, sebanyak 40% mahasiswa tidak terpengaruh oleh perubahan pembelajaran dari pembelajaran tatap muka (*offline*) dengan pembelajaran online. Bahkan jika dilihat kembali, persentase mahasiswa yang cenderung menerima perubahan ini lebih dari 50 persen. Artinya, mahasiswa merasa tidak ada perubahan yang terlalu berarti dengan model pembelajaran yang saat ini sedang berlangsung. Hanya 26% mahasiswa yang merasakan perasaan kaget terhadap perubahan.



Gambar 2. Diagram perasaan mahasiswa terhadap perubahan pola belajar

Hasil ini bisa dikaitkan karena mahasiswa sudah terbiasa dengan pembelajaran bauran (*blended learning*), seperti yang disampaikan oleh (Salsabilla et al., 2020) dalam

penelitiannya. Beberapa dosen di Program Studi Geografi sudah melaksanakan pembelajaran *blended learning* pada semester-semester sebelumnya, sehingga mahasiswa sudah mampu beradaptasi dengan adanya perubahan pembelajaran ke pembelajaran online. Meskipun pada prakteknya pembelajaran online ini berbeda dengan pembelajaran bauran. Karena pembelajaran online dilakukan secara 100% tanpa adanya tatap muka secara langsung, sedangkan pembelajaran bauran (*blended learning*) hanya 30% - 50% pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung.

Pembelajaran online sebagai bagian dari pembelajaran jarak jauh yang dikaji dalam penelitian ini merupakan implementasi dari fungsi pembelajaran online sebagai substitusi (pengganti). Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan harus tepat sehingga mahasiswa sebagai peserta didik dapat menerima informasi/materi kuliah secara maksimal dan merangsang adanya proses belajar (Harjanto & Eldarni, 2010).

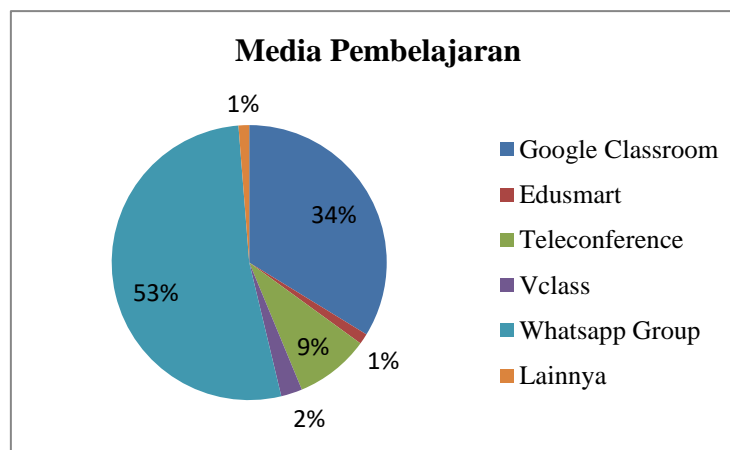
Berdasarkan survey yang dilakukan kepada mahasiswa terhadap media pembelajaran yang populer di mahasiswa, belajar online menggunakan fitur whatsapp group pada software whatsapp menjadi pilihan terbanyak (53%). Whatsapp adalah aplikasi pesan pada *smartphone* yang paling populer di Indonesia (Hootsuite, 2019). Seperti yang telah diketahui bahwa fitur whatsapp memudahkan dosen dan mahasiswa untuk berkirim *softcopy* materi perkuliahan, *voicenote*, diskusi dan tanya jawab pun dapat dilakukan dengan mudah karena baik mahasiswa maupun dosen sudah terbiasa dengan aplikasi ini. Selain itu, untuk menggunakan whatsapp, mahasiswa bisa langsung mengaksesnya menggunakan *smartphone* mereka masing-masing tanpa perlu membuka laptop. Sehingga, penggunaan whatsapp group sebagai media pembelajaran cenderung praktis.

Pilihan media pembelajaran online favorite kedua bagi mahasiswa adalah menggunakan platform google classroom (34%). Penggunaan google classroom dinilai juga cukup praktis dengan banyak fitur yang tersedia untuk memberikan kelancaran dan kenyamanan *user*. Google classroom dapat diakses melalui *smartphone*. Selain itu, untuk mendapatkan akun google classroom cenderung mudah dengan mendaftarkan diri melalui email (gmail) pribadi. Google classroom menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih produktif dan bermakna dengan menyederhanakan tugas, meningkatkan kolaborasi, dan membina komunikasi. Mahasiswa menyukai media pembelajaran ini karena tampilannya mudah dipahami, sedangkan dosen menyukai penggunaan media ini sebagai media pembelajaran karena penilaian dapat dilakukan secara langsung sehingga membantu dosen dalam memberikan penilaian yang transparan.

Sebanyak 9% mahasiswa memilih media teleconference sebagai salah satu alternatif dalam mendapatkan informasi belajar. Alasan mereka menyukai teleconference karena bisa berinteraksi secara aktif seperti ketika mereka belajar di dalam kelas. Perbedaannya hanya mahasiswa dan dosen tidak bertatap muka secara langsung melainkan dari jarak jauh. Pemilihan teleconference ini bagi sebagian mahasiswa dianggap mampu memberikan informasi yang lebih mudah dipahami karena dapat mendengarkan dosen secara langsung dan berinteraksi secara verbal (komunikasi verbal). Penggunaan teleconference ini sebenarnya tidak jauh berbeda dengan penggunaan whatsapp group. Karena pada whatsapp group pun, dosen masih bisa mengirimkan video pembelajaran melalui fitur pengiriman video.

Akan tetapi, alasan teleconference hanya dipilih oleh sebagian kecil mahasiswa karena teleconference membutuhkan biaya internet yang lebih besar dibandingkan jika menggunakan whatsapp group ataupun google classroom. Teleconference yang digunakan dalam pembelajaran di Program Studi Pendidikan Geografi berupa zoom

meeting dan skype. Kekurangan lain dari penggunaan teleconference adalah tidak semua teleconference bersifat gratis, sehingga dosen terbatas dalam memaksimalkan fitur yang tersedia pada platform teleconference yang dapat berakibat terganggunya aktivitas belajar mengajar.



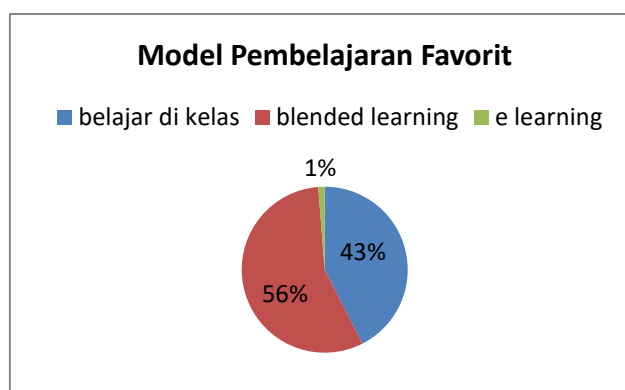
Gambar 3.
pilihan media

Diagram

pembelajaran online mahasiswa

Universitas Lampung sebagai institusi pendidikan juga mempunyai layanan *e-learning* tersendiri yang bisa dipakai oleh seluruh dosen di lingkungan Universitas Lampung. Begitu juga dengan FKIP selaku fakultas keguruan dan ilmu pendidikan di Universitas Lampung. Layanan *e-learning* yang dimiliki Universitas Lampung adalah *v-class* dan layanan *e-learning* yang dimiliki FKIP adalah *edusmart*. Sayangnya, penggunaan kedua layanan ini belum terlalu familiar bagi sebagian dosen. Selain itu, beberapa kali ditemukan *server* yang *down* pada kedua layanan ini menjadikan layanan ini tidak menjadi pilihan dari beberapa dosen di lingkungan Prodi Pendidikan Geografi. Hal ini berpengaruh terhadap preferensi mahasiswa dalam memilih media pembelajaran *v-class* dan *edusmart*, sebesar 2% dan 1% saja.

Untuk media pembelajaran lainnya yang dipilih oleh mahasiswa yaitu *platform edmodo*. Edmodo sendiri merupakan platform yang cukup mudah digunakan. Akan tetapi pamornya belum terlalu terkenal seperti google classroom sehingga tidak menjadi pilihan bagi dosen untuk mengadakan pembelajaran di edmodo.



Gambar 4. Diagram model pembelajaran populer versi mahasiswa

Perubahan model pembelajaran menjadi *e learning* meskipun tidak memberikan perubahan perasaan yang berarti kepada mahasiswa. Akan tetapi berdasarkan hasil survey, hasilnya cukup menarik dimana hanya 1% dari mahasiswa yang menikmati kegiatan pembelajaran online. Sebagian besar mahasiswa menyukai kegiatan pembelajaran bauran dan 43% menyukai pembelajaran secara offline di kelas. Jika melihat tren yang dibentuk, artinya mahasiswa di Program Studi Pendidikan Geografi masih sangat bergantung dengan pembelajaran di kelas. Hal ini selaras karena pembelajaran bauran (*blended learning*) pun masih memiliki proporsi kelas *offline* lebih banyak dibandingkan dengan kelas *online*.

Penyebab terbesar mengapa *e learning* kurang populer bagi sebagian besar mahasiswa karena faktor lingkungan dan faktor materi yang tidak dapat diterima dengan baik. Menurut mahasiswa pengalaman belajar secara daring memberikan pengalaman positif seperti menambah ilmu seputar pembelajaran daring. Mahasiswa mempunyai kesempatan yang lebih banyak dalam mengakses segala informasi yang mereka butuhkan untuk menunjang kegiatan perkuliahan mereka. Mahasiswa menjadi lebih paham teknologi dibandingkan sebelumnya.

Selain itu, kondisi yang mengharuskan mereka untuk tetap dirumah saja dan tidak datang ke kampus, membuat hampir sebagian mahasiswa dapat berkumpul kembali dengan anggota keluarga mereka. Beberapa mahasiswa menyatakan manajemen waktu mereka semakin membaik karena selain masih melakukan aktifitas perkuliahan mereka tetap bisa membantu anggota keluarga di rumah. Waktu merupakan sumber daya yang unik (Fajri, 2016). Kurangnya manajemen waktu dapat berakibat pada hasil belajar mahasiswa (Sari, Lisiswanti, & Oktafany, 2017). Manajemen waktu yang semakin baik diharapkan dapat berbanding lurus dengan hasil belajar mahasiswa.

Berdasarkan beberapa pilihan media pembelajaran *e learning*, media-media tersebut dikelompokkan menjadi tiga kategori gaya belajar. Terdapat tiga macam gaya belajar, yaitu visual, auditori, dan kinestetik (Zhafira, Ertika, & Chairiyaton, 2020). Setiap gaya belajar jika dikelola dengan baik maka dapat mempengaruhi hasil belajar yang lebih baik (Eudoxie, 2011). Pola komunikasi dibedakan menjadi tiga pola komunikasi, yaitu pola komunikasi satu arah, komunikasi semi dua arah, dan komunikasi dua arah. Untuk komunikasi satu arah berarti tidak ada interaksi antara pemberi informasi (*giver*) dan penerima informasi (*receiver*). Sebagai contoh dari bentuk pola komunikasi ini adalah dosen memberikan materi yang di upload melalui media pembelajaran, lalu mahasiswa mempelajari materi tersebut secara individu. Komunikasi semi dua arah, yaitu diskusi interaktif di media diskusi (*chat room*) berbentuk teks atau pesan suara (*voice note*). Komunikasi dua arah yaitu melakukan komunikasi secara langsung menggunakan teleconference dimana dosen dan mahasiswa berinteraksi seperti biasa namun bedanya dilakukan secara virtual.

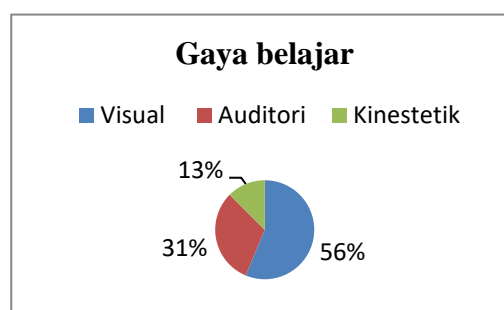
Tabel 1. Pola Perkuliahan

Media Pembelajaran	Bahan Perkuliahan	Gaya Belajar	Pola Komunikasi
Whatsapp group	Materi tulisan, video pembelajaran	Visual, auditori	Semi dua arah
Google classroom	Materi tulisan, video pembelajaran	Visual, auditori	Satu arah
Teleconference	Dialog interaktif, materi tulisan	Auditori	Dua arah

V-class	Materi tulisan, video pembelajaran	Visual, auditori	Satu arah
Edusmart	Materi tulisan, video pembelajaran	Visual, auditori	Satu arah
Edmodo	Materi tulisan, video pembelajaran	Visual, auditori	Satu arah

Berdasarkan hasil survey, sebanyak 56% mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi memiliki gaya belajar visual, yaitu lebih menyukai pembelajaran dengan media tulisan, gambar, grafik, diagram dan hal sejenisnya (Psycharis, Botsari, & Chatzarakis, 2014). Mereka menyukai jika sebelum perkuliahan dimulai, dosen memberikan beberapa materi di media pembelajaran baik berupa *power point*, *pdf*, ataupun jurnal yang berkaitan dengan topik tertentu. Sehingga mereka bisa mempelajari terlebih dahulu materi yang diberikan dan mengulang kembali materi jika dirasa belum paham. Selain bahan berbentuk visual, 31% mahasiswa menyakini bahwa media rekaman audio, video dan *video conference* lebih membantu mereka dalam memahami isi dari bahan perkuliahan.

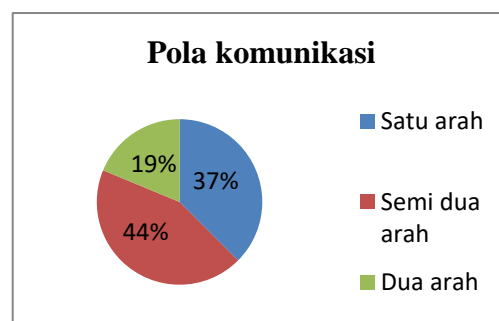
Gaya belajar ini merupakan gaya belajar auditori dimana mahasiswa lebih mudah memahami suatu hal dari suara (Rhouma, 2016). Sedangkan 13% mahasiswa mempunyai gaya belajar kinestetik. Hal ini dikarenakan, pada beberapa mata kuliah tertentu di Program Studi Pendidikan Geografi memerlukan kegiatan praktikum agar lebih memahami suatu materi tertentu. Tanpa adanya praktikum, mahasiswa cenderung akan kesulitan dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh yang mengutamakan indera perasa dan gerakan fisik (Papilaya & Huliselan, 2016). Pada pembelajaran online, gaya belajar ini cenderung tidak terakomodir oleh dosen karena terbatasnya kesempatan dosen akan tetapi mahasiswa masih mampu mengikuti secara individu. Kecenderungan gaya belajar para mahasiswa dijabarkan secara lebih detail melalui diagram pada Gambar 5.



Gambar 5. Diagram gaya belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Geografi

Berdasarkan hasil survey, diperoleh informasi bahwa dari 80 orang sebanyak 44% mahasiswa lebih menyukai model komunikasi semi dua arah. Model komunikasi semi dua arah yang digunakan pada perkuliahan daring memanfaatkan media chatroom seperti whatsapp, forum diskusi pada layanan *e learning* universitas dan *platform* pembelajaran google classroom dan edmodo. Model komunikasi ini diminati oleh banyak mahasiswa karena mahasiswa telah paham dan terbiasa menggunakan chatroom dalam kegiatan sehari-harinya, hal ini senada dengan besarnya persentase penggunaan whatsapp sebagai media pembelajaran daring. Selanjutnya, sebanyak 37% mahasiswa menyukai sistem komunikasi dua arah *teleconference*. Sistem komunikasi dua arah ini pada umumnya memanfaatkan media Zoom, baik yang diunduh pada *smartphone*, *personal computer*, maupun yang diakses melalui *website* Zoom tersebut. Penelitian

menyatakan bahwa komunikasi dua arah pada kegiatan pembelajaran daring diyakini lebih efektif daripada model pembelajaran tatap muka atau konvensional (Roblyer & Doering, 2012). Sisanya sebanyak 19% mahasiswa menyukai sistem komunikasi satu arah, contohnya melalui video yang diunggah oleh para dosen ke berbagai media pembelajaran daring mereka.



Gambar 6. Pola komunikasi mahasiswa Prodi Pendidikan Geografi

SIMPULAN

1. Whatsapp group menjadi media pembelajaran yang paling populer karena cara penggunaannya yang mudah
2. Pola perkuliahan yang terjadi di Program Studi Pendidikan Geografi dibagi menjadi pola komunikasi dan gaya belajar.
3. Pola komunikasi yang berlangsung paling banyak yaitu pola komunikasi semi dua arah diikuti dengan pola komunikasi dua arah dan pola komunikasi satu arah secara berurutan.
4. Gaya belajar yang terjadi dan paling sesuai dengan kondisi mahasiswa secara berturut-turut yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan gaya belajar kinestetik. Gaya belajar kinestetik diperlukan oleh mahasiswa geografi dalam mendukung beberapa mata kuliah yang membutuhkan kegiatan praktikum.

DAFTAR RUJUKAN

- Budiaman, Rusmono, & Kurniawan, N. (2019). Optimalisasi bahan pembelajaran ips berbasis teknologi informasi di mgmp ips jakarta timur. *Sarwahita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 16(2), 183–192. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/sarwahita.162.10>
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan teknologi informasi dan komunikasi: teori dan aplikasi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Eudoxie, G. D. (2011). Learning styles among students in an advanced soil management class: Impact on students' performance. *Journal of Natural Resources and Life Sciences Education*, 40(1), 137–143.
- Fajri, M. (2016). Time Management of Competency Based Curriculum Students at Faculty of Nursing of Syiah Kuala University. *Idea Nursing Journal*, VII(3), 66–72.
- Hardianto, D. (2012). Karakteristik Pendidik dan Peserta Didik dalam Pembelajaran Online. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 8(2).

- Harjanto, P., & Eldarni, K. (2010). *Manfaat Media Benda Konkret. Manfaat Media Benda Konkret.*
- Haryanto. (2017). Kajian Implementasi Pembelajaran Berbasis E-learning dengan Pendekatan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, V(1), 14–20.
- Hootsuite. (2019). *Digital DATA OVERVIEW 2019: Indonesia. Global Digital Insights.* Vancouver. Retrieved from <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>
- Papilaya, J. O., & Huliselan, N. (2016). Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Undip*, 15(1), 56–63.
- Psycharis, S., Botsari, E., & Chatzarakis, G. (2014). Examining the effects of learning styles, epistemic beliefs and the computational experiment methodology on learners' performance using the easy java simulator tool in stem disciplines. *Journal of Educational Computing Research*, 51(1), 91–118.
- Rhouma, W. B. (2016). Perceptual learning styles preferences and academic achievement. *International Journal of Arts & Sciences*, 9(2), 479.
- Roblyer, M. D., & Doering, A. H. (2012). *Integrating Educational Technology into Teaching (4th Edition)*. New Jersey: Allyn & Bacon.
- Salsabilla, A., Utami, D., & Halengkara, L. (2020). Effectiveness of Blended Learning Model on Students Motivation and Competency Level In Meteorology Climatology Subject.
- Sari, M. I., Lisiswanti, R., & Oktafany, O. (2017). Manajemen Waktu pada Mahasiswa: Studi Kualitatif pada Mahasiswa Kedokteran Universitas Lampung. *Jurnal Kedokteran Universitas Lampung*, 1(3), 525–529. Retrieved from <http://juke.kedokteran.unila.ac.id/index.php/JK/article/view/1714/0>
- Staker, H., & Horn, M. B. (2012). Classifying K-12 blended learning. *Innosight Institute*.
- Zhafira, N. H., Ertika, Y., & Chairiyaton. (2020). Persepsi Mahasiswa terhadap Perkuliahan Daring sebagai Sarana Pembelajaran Selama Masa Karantina COVID-19, 4, 37–45.

LMS VCLASS Unila: Solusi untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi

Annisa Yulistia^{1*}, Gian Fitria Anggraini²

PG-Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung,
Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

* e-mail: annisa.yulistia@fkip.unila.ac.id

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa dalam pembelajaran daring di masa pandemic Covid-19 pada Mata Kuliah English for Professional. Jenis penelitian ini adalah *action research*. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 siklus (1 siklus 2 kali pertemuan). Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu *planning, acting, observing, and reflecting*. Alat pengumpul data menggunakan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LMS VClass Unila dapat meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata kemandirian belajar mahasiswa dari predikat C (cukup) pada siklus I menjadi B+ (baik) pada siklus II, dan meningkat lagi menjadi A (sangat baik) pada siklus III.

Kata kunci: LMS VClass, kemandirian belajar, pembelajaran daring

PENDAHULUAN

Pandemi *Covid-19* masuk ke Indonesia pada awal tahun 2020 lalu memberikan dampak yang cukup besar dirasakan bagi dunia pendidikan. Sistem kegiatan belajar mengajar berubah dari pembelajaran secara tatap muka menjadi pembelajaran melalui sistem daring (dalam jaringan). Hal ini menimbulkan dilema bagi para pendidik untuk melaksanakan kewajibannya dalam mencerdaskan anak bangsa. Berbagai alternatif cara ditawarkan oleh pengambil kebijakan untuk tetap meneruskan kegiatan belajar mengajar di tengah pandemi ini yang belum jelas kapan usainya. Berdasarkan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) No. 1 Tahun 2020 tentang pencegahan penularan Covid-19 didunia pendidikan, seluruh aktivitas pembelajaran dilaksanakan dari rumah. Hal ini dinamakan *school from home (SFH)* atau belajar dari rumah (BDR), baik bagi pendidik maupun peserta didik. Kebijakan tersebut berprinsip pada kesehatan dan keselamatan bagi peserta didik, guru dan dosen, keluarga, serta masyarakat umum menjadi yang utama dalam pemenuhan layanan pendidikan selama masa pandemi Covid-19, sehingga tidak memungkinkan untuk dilakukan pembelajaran secara tatap muka.

Pembelajaran daring (dalam jaringan) seperti menjadi jalan tengah untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dimasa pandemi. Hal ini dilakukan untuk memutus dan mencegah mata rantai penularan virus Covid-19. Namun yang terjadi di lapangan seakan dosen menjadi *kaget* terhadap berubahnya kegiatan tatap muka di kelas menjadi kegiatan pembelajaran yang dilakukan *full* secara *online*. Dosen dituntut untuk bisa menggunakan metode belajar yang berbeda seperti yang biasa dilakukan, yaitu metode pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan *tools* lainnya. Disamping itu, keadaan ini membawa masalah baru bagi mahasiswa. Bagi mereka yang memiliki kesenjangan akses fasilitas pembelajaran daring yang memadai, seperti koneksi internet, *personal computer*, dan

kemampuan dalam mengaplikasikan perangkat lunak akan kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun hal ini tidak menjadi hambatan bagi para pelaku pendidikan untuk terus menimba ilmu dan mengembangkan keterampilannya di tengah pandemi ini. Pembelajaran daring tidak dibatasi ruang dan waktu, dan tidak mewajibkan mahasiswa untuk selalu belajar dalam ruang kelas dan peraturan yang kaku (Sofyana & Rozaq, 2019).

Pembelajaran daring menuntut mahasiswa untuk bisa mandiri dalam memupuk ilmu pengetahuan dalam dirinya. Pada dasarnya kemandirian merupakan perilaku individu yang mampu berinisiatif, mampu mengatasi hambatan atau masalah, mempunyai rasa percaya diri dan dapat melakukan sesuatu sendiri tanpa bantuan orang lain (Hidayat et al., 2020). Kemandirian belajar (*independent learning*) merupakan kemampuan pada ranah afektif atau sikap menjadi salah satu *soft skill* yang perlu dimiliki oleh mahasiswa. Kemandirian belajar juga dapat diartikan sebagai aktivitas akademik yang distimulus oleh kemampuan diri, pilihan dari diri pebelajar, dan memiliki tanggung jawab dalam proses belajar (Hadi & Farida, 2012).

Kemandirian muncul ketika peserta didik menemukan diri pada posisi yang menuntut mereka untuk belajar tidak bergantung terhadap orang lain serta mempunyai kepercayaan diri yang kuat (Aliyyah et al., 2017). Melalui pengembangan sikap mandiri dalam belajar, peserta didik dapat mengatasi kesulitan belajar dan merumuskan solusi yang tepat untuk mengatasi hal tersebut. Hal ini akan menjadi pengaruh yang positif bagi mahasiswa (Sari & Zamroni, 2019).

Pada kegiatan observasi prapenelitian ditemukan bahwa kemandirian belajar mahasiswa dimasa pandemi Covid-19 ini cukup rendah khususnya pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Anak Usia Dini. Hal ini ditandai oleh tidak adanya inisiatif dari mahasiswa untuk melakukan belajar mandiri, seperti mencari sumber rujukan atau bahan ajar selain yang diberikan oleh dosen. Mahasiswa cenderung menunggu instruksi dosen untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Selain masalah tersebut, terdapat kendala eksternal dalam melaksanakan pembelajaran seperti koneksi internet yang tidak stabil. Padahal, *tools* utama dalam pembelajaran daring adalah tersedianya koneksi internet yang stabil. Apabila tidak ada koneksi internet, bagaimana pembelajaran daring dapat terlaksana. Oleh karena itu, mahasiswa perlu memiliki inisiatif dalam memecahkan masalahnya. Kesenjangan lain yang terlihat adalah kurang terlihatnya rasa tanggung jawab mahasiswa, yaitu dalam mengumpulkan tugas tidak diwaktu yang tepat. Berdasarkan uraian permasalahan yang ada, maka dari itu perlu adanya peningkatan kemandirian belajar mahasiswa di masa pandemic Covid-19.

Pengukuran sikap mandiri dilakukan dengan mengobservasi perilaku mahasiswa ketika pembelajaran berlangsung melalui LMS VClass Unila dan ketika belajar mandiri (*self learning*). Hal ini dapat diamati ketika; (1) Peserta didik mampu memiliki rasa kebebasan untuk belajar (*explore* pengetahuan). Terlihat ketika mahasiswa mampu memilih strategi belajarnya sendiri. Meningkatkan prestasi belajarnya yang muncul dari dorongan eksternal serta enyelesaikan tugas sesuai dengan kemampuan dirinya; (2) Memiliki kepercayaan diri, yaitu percaya diri dalam mencapai tujuan belajarnya. Berani mengemukakan pendapat yang berbeda dari orang lain, serta memiliki keyakinan untuk mengatasi masalah dalam proses belajarnya; (3) Menjadi peserta didik yang disiplin. Terlihat ketika mahasiswa mampu membuat rencana dalam belajarnya, hadir dan mengumpulkan tugas tepat waktu; (4) Memiliki rasa tanggung jawab. Terlihat ketika mahasiswa mampu memusatkan perhatian pada kegiatan belajar dan menerapkan rencana pembelajaran yang dibuat; (5) Memiliki inisiatif dalam mengonstruksi ilmu pengetahuan.

Terlihat ketika mahasiswa mengerjakan latihan-latihan yang bukan menjadi tugasnya; dan (6) Melakukan control terhadap dirinya atas capaiannya. Terlihat ketika mahasiswa mampu memperhatikan peningkatan dan penurunan nilai yang didapat berdasarkan nilai tugasnya (Saefullah et al., 2017).

Pembelajaran yang dilakukan pada masa pandemi ini telah dianjurkan oleh pemerintah dengan cara daring. Terlebih bagi sekolah dan universitas yang berada di zona merah atau zona yang rentan terhadap penularan Covid-19. Dengan demikian, upaya yang dilakukan Universitas Lampung adalah menghimbau dosen untuk melakukan pembelajaran melalui LMS VClass Unila. LMS merupakan akronim dari learning management system atau yang diartikan kedalam Bahasa Indonesia adalah sistem manajemen pembelajaran. LMS dikembangkan dengan berbagai metode dan teknik pendekatan belajar baik itu sebagai pembelajaran individu maupun pembelajaran kelompok (Tampubolon, Hendrik; Sembiring, Sajadin; Muchtar, 2018).

Universitas Lampung telah mengembangkan LMS yang dinamakan VClass Unila sebagai layanan pendidikan secara *online*. Mahasiswa dan dosen yang terdaftar di Universitas Lampung dapat memiliki akun VClass Unila untuk memperoleh haknya dalam pemenuhan kebutuhan pendidikan di masa pandemi ini, sehingga VClass unila dapat menjadi ruang kelas maya bagi mahasiswa dan dosen dalam kegiatan pembelajaran. Institusi menggunakan LMS untuk memberikan nilai tambah dalam pembelajaran secara tatap muka dimana mahasiswa dan dosen mengembangkan dan berbagi bahan ajar digital melalui internet (Joel, 2015). Begitu juga dengan fitur-fitur yang ada di VClass Unila, mahasiswa dan dosen bisa saling tegur sapa, melakukan diskusi online, melakukan tes, dan mengisi presensi kehadiran. Selain itu, pengumpulan tugas juga sudah terpadu dalam satu sub bagian yang dibuat secara manual oleh dosen pada laman VClass Unila.

LMS telah banyak dikembangkan untuk pembelajaran online. Sebuah hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis LMS dengan pengembangan *software Moodle* di SMA Negeri Yogyakarta telah berhasil dikembangkan (Raharja et al., 2011). Selain itu, hasil penelitian lain menunjukkan bahwa LMS efektif dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik (Wibowo et al., 2015). Dengan adanya VClass Unila membawa harapan akan meningkatnya kemandirian belajar mahasiswa di masa pandemi Covid-19 khususnya pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Anak Usia Dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *action research*. Action research merupakan metode penelitian tindakan kelas, dimana guru/dosen melakukan kegiatan penelitian dengan rancangan kegiatan pembelajaran yang telah dibuat berdasarkan permasalahan yang ditemui di dalam kegiatan belajar mengajar. Setiap siklus pada kegiatan penelitian terdiri dari beberapa tahapan, yaitu; **1) *planning (perencanaan)***. Pada tahapan ini, dosen membuat Satuan Acara Perkuliahan (SAP) yang adaptif dan aksesibel disesuaikan dengan pembelajaran daring. Dosen membuat kelas mata kuliah Bahasa Inggris AUD di laman VClass Unila beserta bagian-bagian pertemuan yang terdiri dari presensi kehadiran, ruang diskusi online, tempat pengumpulan tugas, dan bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian dosen membuat instrument penelitian yaitu kuesioner online dan lembar observasi langsung untuk mengukur kemandirian belajar. **2) *acting (pelaksanaan)***. Pada tahap ini, dosen melaksanakan scenario pembelajaran yang telah dirancang pada SAP. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring melalui VClass Unila. **3) *observing (pengamatan)***. Disamping melakukan kegiatan pembelajaran, dosen

melakukan observasi untuk melihat seberapa besar nilai kemandirian siswa dalam pembelajaran. 4) *reflecting* (refleksi). Setelah kegiatan observasi selesai dilakukan, maka diperlukan analisis poin-poin yang kurang dalam observasi kemandirian belajar. Dari analisis tersebut dapat menjadi refleksi bagi dosen untuk meningkatkan kemandirian belajar pada siklus berikutnya. Apabila nilai kemandirian belajar sudah mencapai target nilai, maka siklus dapat dihentikan dan penelitian dapat diakhiri. Target atau capaian nilai yang diharapkan pada penelitian ini yaitu nilai ≥ 76 (sangat baik).

Penelitian ini dilaksanakan di sebuah kampus negeri wilayah Lampung pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Anak Usia Dini. Penelitian ini berlangsung selama tiga (3) siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada pertemuan 4 dan pertemuan 5. Siklus II dilaksanakan pada pertemuan 6 dan pertemuan 7. Siklus III dilaksanakan pada pertemuan 9, dan pertemuan 10. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Alat yang digunakan untuk pengumpulan data berupa kuesioner online untuk mengobservasi kemandirian belajar mahasiswa khususnya pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Anak Usia Dini. Aspek yang dinilai pada kemandirian belajar yaitu 1) Memiliki rasa bebas dalam belajar; 2) Memiliki rasa percaya diri; 3) Menjadi mahasiswa yang disiplin; 4) bertanggung jawab dalam belajar; 5) Memiliki inisiatif; dan 6) Mampu melakukan control diri (pengendalian diri).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, untuk mengonversikan nilai menjadi kategori berdasarkan acuan tabel konversi nilai oleh Kemendikbud berikut.

Tabel 1. Tabel Konversi Nilai

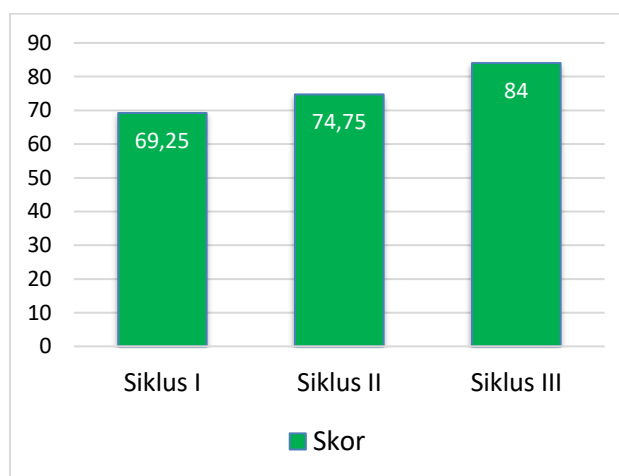
Rentang Nilai Skala 0-100	Predikat	Kategori
86 – 100	A	Sangat Baik
81 – 85	A -	
76 – 80	B+	Baik
71 – 75	B	
66 – 70	B -	
61 – 65	C+	Cukup
56 – 60	C	
51 – 55	C-	
46 – 50	D +	Kurang
0 – 45	D	

Hasil penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi nilai rata-rata kemandirian belajar setiap siklus

Siklus	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Nilai rata-rata	Kategori
I	60	66	63	C
II	74.00	80	77	B+
III	86.00	88.00	87	A

Hasil penelitian pada siklus I pertemuan 1 memperoleh nilai 60, meningkat pada pertemuan 2 dengan nilai 66, sehingga skor rata-rata menjadi 63 dengan kategori C (cukup). Pada siklus II pertemuan 1 memperoleh nilai 74, meningkat pada pertemuan 2 dengan nilai 80, sehingga nilai rata-rata menjadi 77 dengan kategori B+. Pada siklus III pertemuan 1 memperoleh nilai 86, meningkat pada pertemuan 2 dengan nilai 88, sehingga nilai rata-rata menjadi 87 dengan predikat A. Lebih jelasnya, peningkatan nilai kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran daring menggunakan LMS VClass unila dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Kemandirian Belajar

Penelitian tindakan kelas ini berhasil dalam meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa khususnya dalam Mata Kuliah Bahasa Inggris AUD dalam pembelajaran daring melalui LMS VClass Unila. Pembelajaran daring pada masa pandemic Covid-19 ini tepat untuk diterapkan. Pembelajaran secara daring efektif diterapkan oleh mahasiswa dan dosen dalam masa pandemi Covid-19 (Adhe, 2018), di mana sikap siswa terhadap penggunaan pembelajaran berbasis computer (secara daring) akan menjadi lebih positif setelah mereka memiliki pengalaman dalam menggunakannya (Wong, 2013).

Penggunaan LMS VClass Unila berhasil dalam meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa. Poin tertinggi berada pada indicator percaya diri. Terlihat ketika forum diskusi online, mahasiswa mengungkapkan pendapatnya dengan percaya diri. Pembelajaran daring membuat siswa menjadi lebih mandiri, karena lebih menekankan pada *student centered*. Mereka lebih berani untuk mengemukakan pendapat dan idenya (Handarini & Wulandari, 2020). Mahasiswa juga telah mampu secara baik dalam pengambilan keputusan. Dimana hal ini terjadi ketika terdapat beberapa masalah dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Seperti kendala dalam jaringan internet, kurangnya jam perkuliahan, dan belum tercovernya seluruh materi perkuliahan yang telah dipaparkan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kemandirian belajar yang tinggi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki tingkat kemandirian yang tinggi akan mampu mengambil keputusan yang positif untuk mengatasi masalah yang dihadapinya (Aliyyah et al., 2017). Pembelajaran daring efektif untuk mengatasi pembelajaran yang memungkinkan dosen dan mahasiswa berinteraksi dalam

kelas virtual yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran daring dapat membuat mahasiswa belajar mandiri dan motivasinya meningkat (Sadikin & Hamidah, 2020).

Pembelajaran dengan menggunakan LMS VClass Unila ternyata mampu meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa. LMS VClass Unila memberi harapan bagi mahasiswa dan dosen agar perkuliahan daring dapat menjadi terpadu dalam satu wadah yang mudah digunakan. Untuk lebih mudah diakses mahasiswa dan dosen, kiranya LMS VClass Unila lebih dikembangkan agar dapat lebih simple digunakan melalui *smartphone*. Seperti hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa *...It will be much better especially when digimon is available in .apk file and .ios for android and iphone so that it can be accessed through simple gadgets* (Syahroni et al., 2016).

Namun, terdapat beberapa kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran daring melalui LMS VClass Unila. Terlebih bagi mahasiswa yang masih awam dengan pembelajaran daring. Perlu adaptasi yang lebih cepat bagi mahasiswa untuk belajar secara otodidak bagaimana menggunakan VClass Unila dalam pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19 ini, sehingga dampak dari penggunaan VClass sulit diprediksi. Seperti yang diungkapkan (Lopes, 2014) *..professors and students did not have established practices in using online tools, so that the actual use of the LMS was not predictable*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Anak Usia Dini disimpulkan bahwa LMS VClass unila dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa dalam pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. Dalam implementasinya mahasiswa diharapkan terus memupuk kemandirian belajarnya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran baik pada mata kuliah Bahasa Inggris Anak Usia Dini maupun mata kuliah lainnya. Selain itu, fasilitator (dosen) diharapkan agar lebih memperhatikan kondisi belajar mahasiswa agar disesuaikan dengan penggunaan LMS VClass Unila. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa secara komprehensif mampu mengikuti setiap langkah pembelajaran yang ada di VClass dengan baik. Disamping itu, pihak universitas diharapkan terus mendukung keberhasilan peningkatan kemandirian belajar dalam pembelajaran daring menggunakan VClass Unila bagi dosen dan mahasiswa, baik secara moral maupun materi. Penyediaan layanan penunjang untuk mencapai tujuan perkuliahan seperti perpustakaan online (*digital library*) untuk menambah kemandirian belajar mahasiswa dalam pemenuhan sumber belajar yang lebih luas perlu difasilitasi secara optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhe, K. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Matakuliah Kajian PAUD di Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1(1), 26. <https://doi.org/10.26555/jecce.v1i1.3>
- Aliyyah, R. R., Puteri, F. A., & Kurniawati, D. A. (2017). The Influence of Independence Learning To Natural Sciences Learning Outcomes. *Jurnal Sosial Humaniora*, 8(2), 126–143.
- Hadi, S., & Farida, F. S. (2012). Pengaruh Minat, Kemandirian, Dan Sumber Belajar

- Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Smp Negeri 5 Ungaran. *Dinamika Pendidikan*, 7(1), 8–13. <https://doi.org/10.15294/dp.v7i1.4913>
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503. <https://doi.org/10.1093/fampra/cmy005>
- 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. <https://doi.org/10.21009/pip.342.9>
- Joel, S. M. (2015). Learning Management System success : Increasing Learning Management System usage in higher education in sub-Saharan Africa Joel S . Mtebe. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology*, 11(2), 51–64.
- Lopes, A. P. (2014). learning management systems in higher education. *Proceedings of EDULEARN14 Conference, July*, 5360–5365. https://doi.org/10.1007/978-3-030-49108-6_23
- Raharja, S., Prasojo, L. D., & Nugroho, A. A. (2011). Model Pembelajaran Berbasis Learning Management System Dengan Pengembangan Software Moodle Di Sma Negeri Kota Yogyakarta. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 41(1), 118276. <https://doi.org/10.21831/jk.v41i1.504>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Saefullah, A., Siahaan, P., & Sari, I. M. (2017). The Correlation of Learning Independence Attitudes and Student's Learning Achievement on Physics Learning Based-Portfolio. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 3(1), 74–83.
- Sari, E. N., & Zamroni, Z. (2019). The impact of independent learning on students' accounting learning outcomes at vocational high school. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(2), 141–150. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i2.24776>
- Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 8(1), 81. <https://doi.org/10.23887/janapati.v8i1.17204>
- Syahroni, M. W., Dewi, N. R., & Kasmui. (2016). The effect of using digimon (Science digital module) with scientific approach at the visualization of students' independence and learning results. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 5(1), 116–122. <https://doi.org/10.15294/jpii.v5i1.5800>
- Tampubolon, Hendrik; Sembiring, Sajadin; Muchtar, M. A. (2018). Learning Management System dengan Metode Collaborative Learning Menggunakan Platform Jejaring Sosial Facebook. *Jurnal Dunia Teknologi Informasi*, 1(1), 1–6.
- Wibowo, A. T., Akhlis, I., & Nugroho, S. E. (2015). Pengembangan LMS (Learning Management System) Berbasis Web untuk Mengukur Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa. *Scientific Journal of Informatics*, 1(2), 127–137. <https://doi.org/10.15294/sji.v1i2.4019>
- Wong, I. L. (2013). Developing independent learning skills for postgraduate students through blended learning environment. *Journal of Cases on Information Technology*, 15(1), 36–50. <https://doi.org/10.4018/jcit.2013010103>

Persepsi Guru dan Peserta didik pada Pembelajaran IPA Berbasis *Socio-Scientific Issue (SSI)* terhadap Kemampuan Kolaborasi

Apriyani Nurtika*, Sunyono, Dewi Lengkana

Magister Keguruan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro, Bandar Lampung 35145, Indonesia

Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro, Bandar Lampung 35145, Indonesia

Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro, Bandar Lampung 35145, Indonesia

*e-mail: apriyaninurtika76@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi guru dan peserta didik dalam pembelajaran IPA berbasis *SSI* terhadap kemampuan kolaborasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Populasi penelitian ini adalah sepuluh siswa dan satu orang guru dari sepuluh sekolah menengah pertama di Provinsi Lampung. Pengumpulan data menggunakan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi guru terhadap pembelajaran IPA berbasis *SSI* berada pada kategori sedang, karena dalam proses pembelajaran guru tidak sering mengangkat isu-isu sains dikategorikan “sedang”. Presentase guru untuk menggunakan instrumen asesmen berbasis *SSI* dalam mengukur kemampuan kolaborasi masih berkategori “rendah”. Begitu pula dengan persepsi peserta didik terhadap aspek kemampuan kolaborasi juga termasuk dalam kategori “rendah” dan guru belum menilai kemampuan peserta didik untuk berkolaborasi dalam pembelajaran IPA berbasis *SSI* berkategori “rendah”. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA berbasis *SSI* dibutuhkan oleh guru dan peserta didik terhadap kemampuan peserta didik untuk berkolaborasi.

Kata kunci: instrumen asesmen, *SSI*, kemampuan kolaborasi

PENDAHULUAN

Pada abad 21, pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Sumber daya yang diperlukan adalah sumber daya yang berkualitas tinggi dan memiliki keahlian, yaitu mampu bekerja sama, berpikir tingkat tinggi, kreatif, terampil, memahami berbagai budaya, mampu berkomunikasi, dan mampu belajar sepanjang hayat (Trilling dan Fadel, 2009). Keterampilan khas yang harus dimiliki oleh peserta didik meliputi kreativitas dan inovasi, komunikasi dan kolaborasi, kemampuan meneliti dan melek informasi, berpikir kritis, pemecahan masalah dan membuat keputusan, kewarganegaraan digital (digital citizenship) serta konsep-konsep dan pengoperasian teknologi (Merta, dkk. 2017; Riah, dkk. 2018; Redhana, 2019).

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki peserta didik adalah kemampuan kolaborasi. Kolaborasi adalah tentang belajar merancang dan bekerja sama, mempertimbangkan perspektif yang berbeda dan berpartisipasi dalam pembahasan topik tertentu dengan memberikan kontribusi, mendengarkan dan mendukung yang lain (Greenstein, 2012). Agar terjadi kerjasama yang baik dalam pembelajaran, di dalam

kelompok tersebut harus ada 5 hal, yaitu: (1) saling ketergantungan yang positif, (2) tanggung jawab setiap individu, (3) menumbuhkan interaksi, (4) keterampilan sosial, (5) pengelolaan kelompok (Reed, 2014).

Kolaborasi dalam pembelajaran sangat penting karena dapat meningkatkan berpikir tingkat tinggi dan dapat membantu peserta didik untuk mencapai hasil akhir yang berkualitas (Apriono, 2017; Hermawan, dkk. 2017). Hal ini tercermin dari hasil analisis pencapaian kemampuan sains peserta didik pada studi PISA tahun 2015 terdapat 49 dari 72 negara yang turut berpartisipasi juga memiliki rata-rata skor prestasi sains di bawah skor 501 (OECD, 2016). Hal ini menunjukkan performa cara berpikir peserta didik Indonesia masih tergolong rendah, serta menjadi bukti bahwa peserta didik Indonesia masih dominan dalam level rendah, atau lebih pada kemampuan menghafal dalam pembelajaran sains. Soal-soal yang terdapat pada PISA sangat menuntut kemampuan penalaran dan pemecahan masalah dan salah satu faktornya yaitu kurang terlatihnya peserta didik dalam mengerjakan soal-soal yang menuntut kemampuan penalaran dan pemecahan masalah (Hazrul, 2017).

Salah satu upaya yang digunakan untuk mengukur kemampuan kolaborasi adalah dengan digunakannya suatu pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk memecahkan suatu masalah yang akrab dengan kehidupan sehari-hari yang tanpa disadari masalah tersebut sangat dekat dengan peserta didik. Contoh masalah yang dekat dengan kehidupan sehari-hari adalah mengenai dampak pemanasan global karena meningkatnya suhu ekstrim. Masalah ini berkaitan dengan mata pelajaran IPA pada materi perubahan iklim dan dampaknya bagi ekosistem. Masalah tersebut merupakan masalah yang berkaitan dengan sosial dan sains, yang disebut sebagai masalah atau isu sosiosaintifik.

Hal ini menunjukkan perlu diadakan perbaikan pada kegiatan pembelajaran IPA di kelas, sehingga dapat mengukur kemampuan kolaborasi peserta didik. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memperbaiki mutu dalam proses pembelajaran (Rakhmawan, dkk. 2015). Menurut Khishfe (2012) salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran adalah melalui isu sosiosaintifik. Pembelajaran dengan *Socioscientific Issues (SSI)* diterapkan, karena pada pembelajaran dengan SSI melibatkan permasalahan atau isu-isu yang berkembang di masyarakat yang berkaitan erat dengan sains. SSI adalah isu-isu yang *open-ended* baik secara konseptual maupun prosedural berkaitan dengan sains dan memiliki kemungkinan pemecahan rasional yang dapat dipengaruhi oleh aspek-aspek sosial seperti identitas budaya, politik, ekonomi, dan etika (Sadler, dkk. 2011).

Proses pembelajaran dalam pengembangan kolaborasi hanya akan berlangsung efektif apabila guru memiliki mekanisme monitoring (*quality assurance*) yang baik dan berkesinambungan (Wulan, 2015; Mulyana, dkk. 2015). Hal ini hanya mungkin dapat ditempuh melalui proses penilaian yang mampu memberikan rangkaian umpan balik yang bermakna selama proses pembelajaran. Dengan demikian proses penilaian perlu terintegrasi selama proses pembelajaran serta secara autentik memiliki kemampuan untuk mengukur kemampuan peserta didik yang sesungguhnya (Wulan, 2015).

Asesmen terhadap siswa harus memenuhi standar penilaian yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Stiggins, 1994; Sunarti & Rahmawati, 2014; Tim Penyusun, 2013). Menurut Poerwanti (2001), asesmen dapat diartikan sebagai proses untuk mendapatkan informasi dalam bentuk apapun yang dapat digunakan untuk dasar pengambilan keputusan tentang siswa, baik yang menyangkut tentang kemampuannya, daya serap materi pembelajarannya, kurikulumnya, program pembelajarannya, keadaan sekolah maupun kebijakan sekolahnya, sehingga asesmen merupakan suatu proses yang dapat digunakan sebagai tolak ukur dalam pembelajaran (Poerwanti, 2011).

Dalam rangka menciptakan siswa yang memiliki kemampuan kolaborasi, maka salah satunya membutuhkan instrumen asesmen yang dan pembelajaran yang tepat yakni melalui pembelajaran berbasis *SSI*. Beberapa hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *SSI* dapat meningkatkan literasi sains dan kemampuan kolaborasi peserta didik (Nuangchalerm, 2010). Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini mendeskripsikan persepsi guru dan siswa terhadap instrumen asesmen yang mengukur kemampuan kolaborasi dengan menggunakan pembelajaran berbasis *SSI* dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi.

METODE

Waktu dan Tempat Penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2019 di sepuluh sekolah menengah pertama yang tersebar di Provinsi Lampung, dengan jumlah sampel sebanyak 10 guru dan 100 siswa.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data. Metode penelitian menggunakan deskriptif dengan metode survei, mendeskripsikan informasi yang terjadi di lapangan tentang pembelajaran IPA berbasis *SSI* terhadap kemampuan kolaborasi. Jenis data berupa data deskriptif diperoleh berdasarkan kuisisioner (angket).

Teknik Analisis Data. Data dianalisis menggunakan penskoran manual, setiap item yang diceklis diartikan guru setuju dengan pernyataan dan kuisisioner. Menghitung presentase setiap item angket menggunakan rumus (Sudjana, 2005) dan dipresentasikan kriterianya menurut (Arikunto, 2008).

Tabel 1. Tafsiran persentase angket.

Persentase	Kriteria
80,1 - 100,0	Sangat tinggi
60,1 - 80,0	Tinggi
40,1 - 60,0	Sedang
20,1 - 40,0	Rendah
0,0 - 20,0	Sangat rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data pada penelitian ini menyimpulkan bahwa secara umum pembelajaran IPA berbasis *SSI* pada kegiatan pembelajaran masih belum diaplikasikan. Hal ini terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Persepsi Guru pada Pembelajaran IPA berbasis *SSI* Terhadap Kemampuan Kolaborasi

No	Pernyataan	Ya (%)	Tidak (%)
1	Strategi/metode yang diterapkan oleh guru dapat membantu siswa dalam memahami materi IPA	50	50
2	Guru mengetahui pembelajaran berbasis isu-isu sosial yang berkaitan dengan sains (<i>SSI</i>)	50	50
3	Guru pernah menggunakan pembelajaran berbasis <i>SSI</i> dalam pembelajaran IPA	30	70
4	Guru mengetahui tentang kemampuan kolaborasi	40	60
5	Guru sudah melatih kemampuan kerjasama (kolaborasi) siswa	40	60
6	Perlunya menilai kemampuan kerjasama antar siswa (kolaborasi)	80	20
7	Pernakah guru melakukan penilaian kemampuan kerjasama antar siswa (kolaborasi)	50	50
8	Sudah sesuai harapankah dalam menilai kemampuan kerjasama antar siswa	30	70
9	Perlunya instrumen asesmen berbasis <i>SSI</i> untuk mengukur kemampuan kolaborasi	100	0
Rata-rata		54	46

Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa presentase antara jawaban “Ya” dan “Tidak” memiliki perbedaan yang signifikan pada tiap pertanyaannya. Hanya sebagian kecil guru yang menggunakan pembelajaran IPA berbasis *SSI* berkategori “sedang” dan presentase untuk menggunakan instrumen asesmen mengukur kemampuan kolaborasi masih berkategori “rendah”.

Pada Tabel di atas, sebagian besar guru dalam menerapkan strategi/metode ceramah dapat membantu siswa memahami materi IPA. Penerapan metode ceramah ini kurang menarik perhatian peserta didik karena IPA dirasa pelajaran yang sulit, abstrak dan sukar dipahami sehingga belum maksimalnya dalam menilai kemampuan kolaborasi siswa. Hal ini menunjukkan perlu diadakan perbaikan pada kegiatan pembelajaran IPA di kelas, untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memperbaiki mutu dalam proses pembelajaran (Rakhmawan, dkk. 2014). Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran adalah melalui isu sosiosaintifik. Pembelajaran dengan *Socioscientific Issues (SSI)* diterapkan, karena pada pembelajaran dengan *SSI* melibatkan permasalahan atau isu-isu yang berkembang di masyarakat yang berkaitan erat dengan sains (Sadler, 2011).

Pembelajaran dengan menggunakan *SSI* juga dapat merubah suasana pembelajaran yang didominasi oleh guru (teacher center learning) dengan menggunakan metode diskusi yang seharusnya pembelajaran berpusat pada siswa (Student centered learning) sehingga dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi. Diskusi kelas menggunakan isu sains dapat memunculkan interaksi sosial yang mendorong siswa untuk memperkaya dan menyempurnakan pemahaman terkait suatu konsep materi (Alvernman, 1989) dengan mengeksplor isu-isu berbasis konsep dan masalah saintifik, kontroversi, dan diskusi publik yang banyak dipengaruhi oleh sosial politik (Dawson, 2009). Penerapan isu sosiosains dalam pembelajaran mampu mendorong siswa untuk terbiasa menerapkan sains dalam berbagai tindakan, mengembangkan kemampuan siswa dalam mengevaluasi berbagai informasi yang diterima, membantu mengambil keputusan

mengenai masalah sosiosains yang kontroversial, dan melibatkan kesempatan siswa untuk terlibat dalam diskusi terkait dengan isu sosiosains yang berkembang di masyarakat (Kaisan & Zeidler, 2017).

Pentingnya kemampuan kolaborasi selain untuk bekerjasama dalam perbedaan kelompok dapat mempengaruhi siswa dalam bernalar, memecahkan masalah dan berpikir tingkat tinggi (Muiz,dkk. 2016). Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa 50% strategi/metode yang diterapkan guru dapat membantu siswa dalam memahami IPA, metode yang sering digunakan adalah diskusi dan ceramah. Guru mengetahui pembelajaran berbasis *SSI* dengan presentase 50%, namun guru tidak menerapkannya di kelas dengan presentase 70% karena di anggap hal baru dan belum terbiasa menerapkan strategi pembelajaran tersebut. Strategi pembelajaran berbasis *SSI* dapat meningkatkan dan mengukur kemampuan literasi sains dan kolaborasi siswa (Nafa & Prasetyo, 2018). Guru setuju bahwa menilai kemampuan kolaborasi perlu dilakukan dalam pembelajaran sebagai tuntutan kemampuan di abad 21 dengan presentase 80%. Namun, guru tidak melatih kemampuan kolaborasi kepada siswa sebesar 60% sehingga meskipun guru sudah menilai kemampuan kolaborasi tidak akan sesuai harapan. Maka, guru setuju perlunya instrumen asesmen berbasis *SSI* untuk mengukur kemampuan kolaborasi siswa sebesar 100%.

Tabel 3. Persepsi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Berbasis *SSI* Terhadap Kemampuan Kolaborasi

No	Pernyataan	Ya (%)	Tidak (%)
1	Siswa merasa sulit dalam memahami materi IPA	85	15
2	Pernakah belajar menggunakan pembelajaran berbasis <i>SSI</i>	25	75
3	Guru mengaitkan materi dengan kejadian lingkungan sekitar	40	60
4	Guru mengangkat materi dengan fakta sains	50	50
5	Apakah guru mengajar hanya dengan metode ceramah	50	50
6	Guru membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan kerjasama antar teman (kolaborasi)	80	20
7	Guru sering meminta siswa untuk berdiskusi	21	79
8	Guru sering menetapkan waktu untuk beberapa soal (management waktu)	0	100
9	Guru sering menilai siswa saat diskusi berlangsung dalam kelompok (mencari pemecahan masalah dengan teman sejawat)	0	100
10	Guru menetapkan jumlah sumber informasi penunjang pemecahan masalah saat berdiskusi	39	61
11	Guru menetapkan giliran siswa (memperhatikan siswa) dalam berdiskusi	61	39
Rata-rata		40	60

Pada Tabel. 3 terlihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara jawaban “Ya” dan “Tidak” pada setiap pertanyaan. Sebagian besar guru belum pernah mengukur kemampuan kolaborasi siswa dengan kategori “rendah”. Tidak jauh berbeda dengan persepsi guru dalam penggunaan instrumen asesmen untuk mengukur kemampuan kolaborasi. Berdasarkan Tabel 3 dapat terlihat bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami IPA dengan presentase 85%. Salah satu faktornya dikarenakan guru dalam mengajar sering menggunakan metode ceramah dengan presentase 50% dan sebesar 50% siswa sudah diarahkan pembelajaran berbasis *SSI*. Saat diskusi di kelas

guru mengaitkan materi dengan lingkungan presentase 40% dan mengangkat fakta-fakta sains presentase 50% pada materi tertentu saja, seperti pencemaran lingkungan dan perubahan iklim. Guru dalam menilai kemampuan kolaborasi tidak maksimal, karena dari lima indikator hanya tiga indikator yang dinilai. Siswa tidak di nilai dari segi management waktu dan saat kontribusi siswa dalam mencari pemecahan masalah dengan presentase 100%. Sedangkan siswa dinilai dalam segi berdiskusi, menetapkan giliran siswa presentasi dan saat diskusi berlangsung (pemecahan masalah) masih tergolong rendah dengan masing-masing presentase 21%, 61% dan 39%. Hal ini, alasan perlunya dilakukan penilaian kolaborasi karena guru dalam mengembangkan instrumen asesmen berbasis *SSI* untuk mengukur kemampuan kolaborasi rendah.

SIMPULAN

Simpulan pada penelitian ini yaitu pembelajaran IPA Berbasis *SSI* belum diterapkan (50%), sebagian guru belum menggunakan instrumen asesmen berbasis *SSI* (70%), guru belum mengukur kemampuan kolaborasi (75%) dan guru serta siswa setuju dengan adanya pembelajaran IPA berbasis *SSI* dan instrumen untuk mengukur kemampuan kolaborasi (100%).

DAFTAR RUJUKAN

- Alvermann, D. E & Hayes, D. A. (1989.) Classroom Discussion of Content Area Reading Assignments : An Intervention Study. *Reading Research Quarterly*. Vol 24 (3) : 305. <https://doi.org/10.2307/747772>.
- Apriono, D. (2009). *Implementasi Collaborative Learning dalam Meningkatkan Pemikiran Kritis pada peserta didik*. Tersedia di Jurnal Prospektus UNIROW Tuban. Pada tanggal 23 Desember 2017, 13.21 WIB. Vol 7 (1) : 1320.
- Arikunto, S. (2008). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Dawson, V & Venvillr, G. J. (2009). High School Studet's Informal Reasoning and Argumentation about Biotechnology : An Indicator of Science Literacy?. *International Journal of Science Education*. Vol 31 (11) : 1421-1445.
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. Corwin A Sage Company : California.
- Hazrul, I. (2016). Overview of the PISA 2015. [online] https://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/230/Overview-of-the-PISA-2015-result-that-have-just-been-Released.html diakses pada tanggal 20 Desember 2019
- Hermawan, P. S., Endi S., dan Achmad S. (2017). Desain Rubrik Kemampuan Berkolaborasi SMP dalam Materi Pemantulan Cahaya. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika*. Vol 3 (2) : 167.
- Karisan, D, & Zeidler, D.L. (2017). Contextualization of Nature of Science Withihn the Socioscientific Issue Framework : A Review of Research. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*. Vol 5 (2) : 139-152. <https://doi.org/10.18404/ijemst.270186>
- Merta, D.K., Undang R., Abdurrahman., dan Agus S. (2017). The Development of Higher Order Thinking Skill (Hots) Instrument Assessment In Physics Study. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*. Vol7 (1) : 26-32.

- Mulyana, E. H., Ghullam, H., dan Fitri, N. F. (2016). Pengembangan Penilaian Sikap dengan Menggunakan Analisis Video Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Konteks. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS) Universitas Sebelas Maret*. 22 Oktober 2016, hal 367-374.
- Nuangchalerm, P. (2010). Engaging students to perceive nature of science through socioscientific issues-based instruction. *European Journal of Social Sciences*. Vol 13 (1) : 34-37.
- Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD). (2016). Snapshot of Performance in Mathematics, Reading and Science. <http://www.oecd.org/pisa/keyfindings/-2015-results-snapshot-volume-Ieng.pdf>. Diakses 20 Desember 2019.
- Poerwanti, E. (2001). *Asesmen Pembelajaran SD (Konsep Dasar Asesmen)* pukul 20:10 <http://storage.kopertis6.or.id/kelembagaan/Applied%20App->
- Rakhmawan, A., Setiabudi, A., & Mudzakir, A. (2015). Perancangan Pembelajaran Literasi Sains Berbasis Inkuiri pada Kegiatan Laboratorium. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*. Vol 1 (1) : 143-152.
- Redhana, I.W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol 13 (1) : 2239-2253.
- Reed, Z.A. (2014). *Collaborative Learning in the Classroom*. Paper submitted as Partial Fulfillment of Master Teacher Program. West Point, NY: United States Military Academy.
- Riah, G., Evi, S. dan Suwondo. (2018). Integrasi Literasi Sains dan Hots dalam Pembelajaran IPA sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Future Islamic School . *Jurnal Online Mahasiswa (JOM)*. Vol 5 (2) : 1-11.
- Sadler, T. D., Zeidler, D. L. (2011). The Morality of Socioscientific Issues: Construal and Resolution of Genetic Engineering Dilemmas. *Science Education*. Vol 88 : 4-27. DOI 10.1002/sc.10101.
- Stiggins, R. J. (1994). *Student Centered Classroom Assessment*. Merrill : New York.
- Sudjana, N. (2005). *Metode Statistika*. Transito. Bandung.
- Sunarti dan Rahmawati, S. (2014). *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Andi : Yogyakarta.
- Tim Penyusun. (2013). *Permendikbud Nomor 16 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian*. Kemdikbud: Jakarta.
- Trilling, B & Fadel, C. (2009). *21st Century Sskills: Learning for Life in Our Times*. Jossey Bass Wiley : Amerika.
- Warni. (2017). Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Metakognisi Berbasis Literasi Sains Pada Materi Listrik Dinamis. *Tesis*. Universitas Lampung : Bandarlampung.
- Wulan, A. R. (2015). Pengembangan Kreativitas pada Pembelajaran Sains melalui Asesmen Autentik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan MIPA*. ISBN: 978-979-3262-11-6, 12 September 2015, hal 13-30.

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Permainan Lompat Kodok Kelas III SD Itkhalisaturrahmi Binjai

Athiyyah Zahrah Al Fananie*

Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Medan, Jl Willem Iskandar Medan

*email : athiyyahzahrah44@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui (1) Hasil belajar sebelum menggunakan permainan lompat kodok, (2) Hasil belajar sesudah menggunakan permainan lompat kodok. Dalam penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan dua siklus dan bentuk prosedur siklusnya terdiri dari 1) Perencanaan Tindakan, 2) Pelaksanaan Tindakan, 3) Observasi dan 4) Refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SD IT Khalisaturrahmi Binjai. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III dengan jumlah siswa 30 orang dan dengan pokok bahasan operasi bilangan bulat penjumlahan. Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa: (1) Hasil belajar sebelum menggunakan permainan lompat kodok belum memuaskan diketahui 8 siswa (26,66%) yang tuntas belajar dengan nilai rata-rata 57,33 (2) Hasil belajar sesudah menggunakan permainan lompat kodok yaitu pada siklus I ketuntasan belajar siswa sebanyak 21 siswa (70%) yang tuntas belajar dengan nilai rata-rata 69. Selanjutnya pada siklus II ketuntasan belajar siswa sebanyak 28 siswa (93,33%) dengan nilai rata-rata 86,66. Berdasarkan hal diatas, menggunakan permainan lompat kodok dapat meningkatkan hasil belajar kelas III SD IT Khalisaturrahmi Binjai.

Kata kunci : Hasil belajar, Permainan Lompat Kodok

PENDAHULUAN

Matematika adalah pembelajaran yang melatih siswa berpikir secara kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah tujuannya untuk merubah tingkah laku siswa yang mengacu pada sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Oleh karena itu hendaklah seorang guru merancang pembelajaran agar pembelajaran dapat terkemas secara sistematis salah satunya yaitu mempersiapkan pembelajaran yang tepat yang mampu membawa siswa untuk terlibat aktif baik secara mental maupun fisiknya. Alternatif yang dapat mengaktifkan belajar matematika siswa yaitu dengan menggunakan permainan lompat kodok.

Namun kenyataan di lapangan meskipun matematika merupakan pengetahuan dasar ditingkat SD yang sangat erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari, namun nyatanya pelajaran matematika merupakan momok bagi siswa karena mereka menganggap pelajaran yang rumit dan sulit. Oleh karena itu pembelajaran matematika sering menimbulkan kejenuhan dan rasa malas dalam menerima maupun memecahkan masalah dalam pembelajaran sehingga nilai matematika siswa rendah. Maka dari itu siswa pun menjadi kurang aktif dalam pembelajaran matematika tidak mendengarkan pada saat pembelajaran berlangsung, mereka asyik bermain dengan teman sebangkunya. Selain itu, siswa malu bertanya kepada guru tentang hal-hal yang belum dipahaminya, Guru tidak membuat pembelajaran matematika dengan cara diskusi sehingga tidak terbentuk kerjasama antar siswa, dan guru yang mengajar belum membuat perencanaan

pembelajaran atau RPP sebelum belajar. Padahal RPP merupakan rancangan pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi terarah sehingga pembelajaran menjadi mudah diterima oleh peserta didik. Selain itu, pada saat pembelajaran matematika khususnya pada materi pokok operasi bilangan bulat, cara pengajaran guru dalam pembelajaran belum menarik dan konkret. Padahal materi pokok operasi bilangan bulat merupakan materi pembelajaran yang sulit sehingga membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa mudah menyerap konsep pembelajaran matematika. Artinya guru belum menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dan pembelajarannya belum berbekas dihati siswa. Maka siswa pun tidak termotivasi dalam belajar sehingga pembelajaran tidak dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Oleh sebab itu, masalah ini diatasi dengan pembelajaran yang tepat agar materi operasi bilangan bulat dapat tersampaikan dengan mudah oleh siswa sehingga tidak lagi mengalami rasa bosan ketika mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini peneliti memberikan solusi berupa penggunaan permainan lompat kodok. Sesuai dengan penelitian Bernard (2019) hendaknya seorang guru menggunakan permainan lompat katak untuk mendorong siswa lebih percaya diri, berperan aktif, dan kreatif sehingga menjadikan pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan pembelajaran yang berkesan dihati siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, penulis berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD IT Khalisaturrahmi Binjai dengan langkah melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Permainan Lompat Kodok Kelas III SD IT Khalisaturrahmi Binjai.

METODE PENELITIAN

Waktu dan Tempat. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2019/2020 di kelas III SD IT Khalisaturrahmi Binjai dengan menggunakan penelitian tindakan kelas.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data. Penelitian ini meneliti dengan pokok bahasan operasi bilangan bulat penjumlahan. Penelitian tindakan kelas ini memiliki beberapa tahap yang merupakan suatu siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan pebelahasan yang ingin dicapai. Penggunaan permainan lompat kodok pada materi operasi bilangan bulat penjumlahan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif, apektif, dan psikomotorik siswa. Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan merupakan penelitian yang terdiri dari 2 siklus yang setiap siklusnya dilakukan 2 kali pembelajaran (@ 35 menit).Setiap siklus pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan prosedur yaitu permasalahan, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis data, dan refleksi. Menurut Arikunto (1998: 134) bahwa model pengumpulan data adalah cara–cara yang dapat digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan diantaranya yaitu: Tes, Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi. Dimana penjelasan dari masing-masing alat atau instrumen pengumpulan data penelitian ini adalah (1) Tes adalah beberapa pertanyaan atau latihan soal yang fungsinya untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. (Arikunto, 2013: 193) Dalam penelitian ini tes dilaksanakan sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan permainan lompat kodok. Adapun tes yang digunakan adalah bentuk soal tes evaluasi (berbentuk essay). (2) Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan

data dengan tanya jawab secara lisan baik langsung maupun tidak langsung yang terarah pada tujuan tertentu. (Luddin, 2014:78) Didalam penelitian ini, wawancara ini digunakan untuk mendapatkan informasi melalui wawancara dengan guru kelas III SD IT Khalisaturrahmi Binjai. (3) Menurut Gulo (2002:116) Observasi adalah metode pengumpulan data yang mana peneliti mencatat segala yang berkaitan dengan informasi yang ingin dicari sesuai dengan yang disaksikan selama penelitian. Observasi digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini observasi dilaksanakan oleh peneliti berkolaborasi dengan guru dan dibantu juga oleh rekan peneliti khususnya untuk pelaksanaan observasi terhadap siswa. (4) Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang menggunakan dokumen sebagai sumber penelitian. (Masganti, 2011: 197) Teknik dokumentasi ini digunakan yaitu daftar nama siswa kelas III, daftar nilai siswa kelas III, dan foto kegiatan penelitian.

Teknik Analisis Data. Data yang dianalisis pada penelitian ini mencakup dua hal sebagai berikut:

1. Hasil tes

Peneliti terlebih dahulu mencari nilai rata-rata dari soal yang telah dikerjakan siswa menggunakan rumus berikut: $Mean = \frac{\sum x}{n}$

Sedangkan untuk menghitung persentase keberhasilan belajar dapat menggunakan rumus: $P = \frac{F}{N} \times 100\%$

2. Hasil observasi

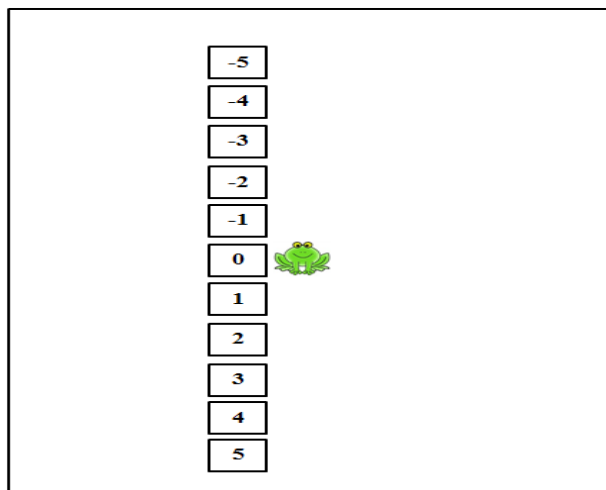
Untuk mengetahui persentase kemunculan aspek aktivitas siswa diolah melalui rumus berikut ini: $PA = \frac{\text{nilai perolehan siswa}}{\text{nilai maksimum}} \times 100\%$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Jihad dan Haris (2012:14) hasil belajar merupakan pencapaian dalam bentuk merubah perilaku peserta didik dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu sehingga mencapai tujuan yang diinginkan. Sebelum penelitian pada siklus I dimulai, terlebih dahulu peneliti memberikan soal pre test kepada siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa terkait dengan materi operasi bilangan bulat penjumlahan. Guru memberikan waktu sekitar 15 menit untuk menjawab soal pre test tersebut, guru memprsilahkan siswa menjawab soal sesuai dengan apa yang mereka ketahui saja. Setelah selesai mengerjakan soal tersebut, guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang akan dipelajari. Berdasarkan jawaban-jawaban yang diberikan oleh siswa, maka tampaklah bahwasanya siswa masih kurang memahami operasi bilangan bulat penjumlahan.

Wahyuningsih (2009: 5) bahwa permainan tradisional adalah permainan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan yang mengajarkan anak untuk berpikir logis dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara berkelompok atau minimal dua orang. Menurut Khasanah, Presetyo & Rakhmawati (2011: 101- 102) manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan jiwa anak antara lain: mengembangkan kecerdasan kognitif seorang anak, kecerdasan naturalis anak, kecerdasan spasial anak, kecerdasan musikal anak, kecerdasan spiritual anak, kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak, mengembangkan sportivitas

dalam pribadi anak dan berdampak positif pada perkembangan anak. Sedangkan menurut Achroni (2012:51) permainan lompat kodok (dalam bahasa Bengkulu), merupakan permainan melompati satu kotak ke kotak lainnya menggunakan satu kaki. Permainan tradisional lompat kodok (dalam bahasa Bengkulu) ini dikenal dengan nama engklek. Pada penelitian ini permainan tradisional lompat kodok dibuat dengan materi operasi bilangan bulat penjumlahan. Seperti gambar dibawah ini:



Gambar 1 Permainan Lompat Kodok

Pada penelitian ini, langkah-langkah permainan lompat kodok yaitu (1) Guru menyampaikan sedikit materi dan menjelaskan tentang permainan lompat kodok materi operasi bilangan bulat dengan syarat:

“Bilangan bulat”

lirik lagu anak kambing saya

Bilangan bilangan bulat bulat bulat bulat

Bilangan bulat terbagi jadi 3

Bilangan pertama bilangan negative

Bilangan kedua bilangan 0 bilangan ketiga bilangan positif

Itulah dia bilangan bulat

Kalau positif maju

Kalau negative mundur

Kalau 0, kita diam ditempat

(2) Guru membagi siswa kedalam 5 kelompok, (3) Setiap kelompok mendapatkan 3 kartu masalah, (4) Setiap kelompok mendiskusikan kartu masalah tersebut dengan memilih 1 yang mempraktikkan dan 1 menjadi penulis dipapan tulis sehingga semua siswa dalam kelompok berpartisipasi aktif (5) Mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas (6) Bagi yang tercepat dan benar semua akan mendapatkan reward.

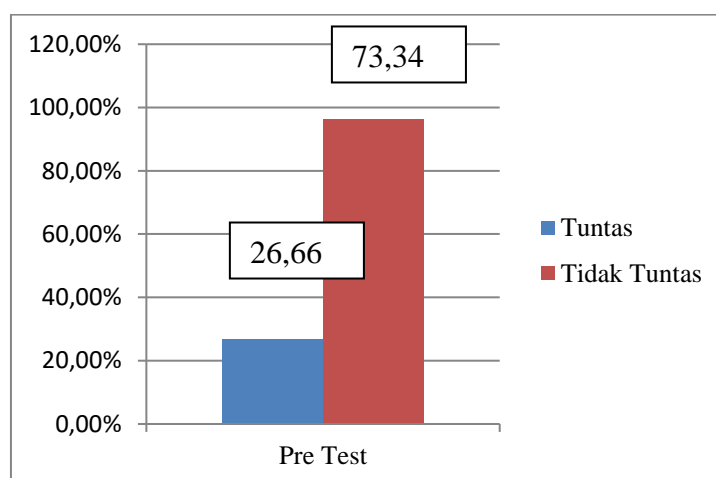
Berdasarkan nilai yang diperoleh siswa, maka dikelompokkanlah siswa ke dalam dua kategori, yaitu kategori tuntas dan tidak tuntas. Siswa dinyatakan tuntas apabila berhasil mendapatkan nilai minimal 70 dan siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 masuk ke dalam kategori tidak tuntas.

Tabel 1

Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Berdasarkan Hasil PreTest

Nilai	Jumlah Siswa	Nilai %	Keterangan
≥ 70	8	26,66%	Tuntas
< 70	22	73,34%	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa masih di bawah KKM yang ditentukan yaitu 70. Tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menguasai materi operasi bilangan bulat masih sangat rendah. Masih sangat banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menjawab soal-soal yang yang diberikan pada pre test, hal ini dapat dibuktikan dari nilai rata-rata dan angka ketuntasannya. Dari 30 siswa hanya 8 siswa yang masuk dalam kategori tuntas sedangkan 22 siswa lainnya masuk dalam kategori tidak tuntas. Adapun grafik tingkat keberhasilan belajar siswa berdasarkan pre test dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 2 Hasil Belajar Siswa pada Pre Test

Berdasarkan pre test yang diberikan oleh guru, dapat diketahui bahwasanya penyebab kesulitan yang dialami siswa dalam mengerjakan soal yang berkaitan dengan materi operasi bilangan bulat penjumlahan adalah Kurangnya persiapan siswa dalam mengikuti pelajaran, dan rendahnya pengetahuan awal siswa mengenai materi operasi bilangan bulat penjumlahan.

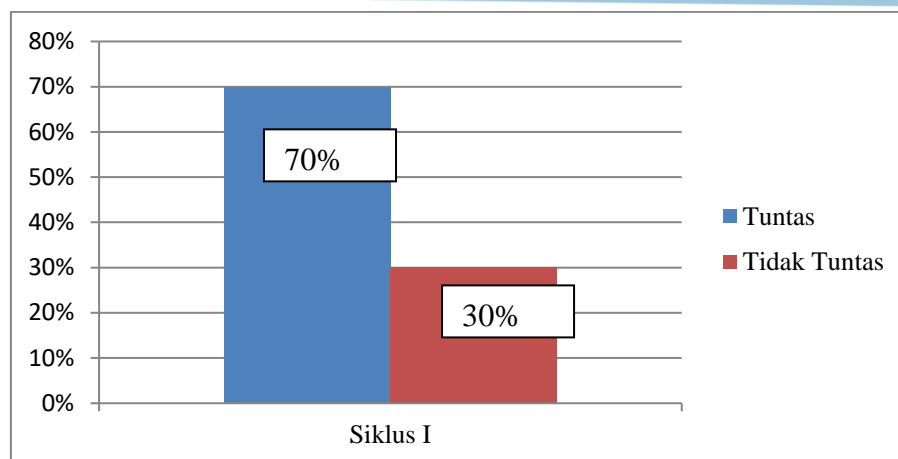
Berdasarkan beberapa kesulitan yang dialami siswa tersebut, peneliti membuat solusi untuk memecahkan masalah tersebut, yaitu penggunaan permainan lompat kodok.

Pada post test siklus I ini, siswa telah mendapatkan nilai rata-rata 69 dan persentase ketuntasan sebesar 58,33 %. Terlihat pada tabel 2 dan grafik dibawah ini:

Tabel 2
Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Berdasarkan Hasil Post Test Siklus I

Nilai	Jumlah Siswa	Nilai %	Keterangan
≥ 70	21	58,33%	Tuntas
< 70	9	41,67%	Tidak Tuntas

Dengan demikian, tingkat keberhasilan belajar siswa berdasarkan post test siklus I ini dapat dilihat dalam bentuk diagram berikut:



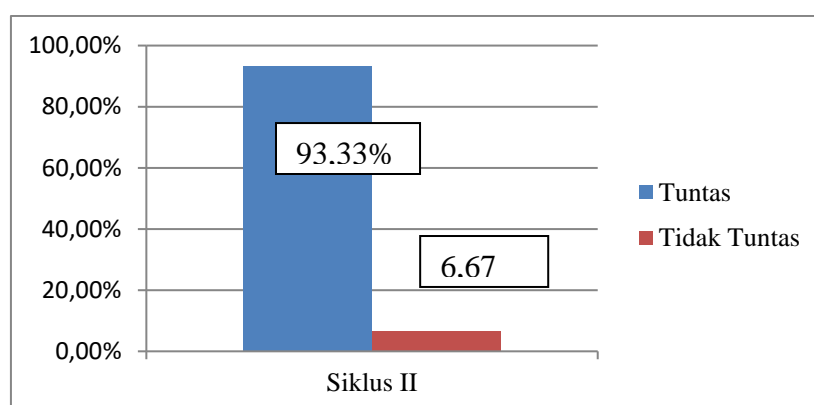
Gambar 3 Hasil Belajar Siswa pada Post Test Siklus I

Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa pembelajaran matematika pada siklus I belum tergolong sangat baik ini terlihat dari nilai rata-rata 69 dan nilai akhir 70 %. Dengan demikian peneliti melanjutkan dengan siklus II karena belum mencapai presentase ketuntasan minimal yang ditargetkan oleh peneliti, yaitu sebesar 80%. Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 86,66 dan dengan ketuntasan sebesar 93,33%. Terlihat pada tabel dan grafik dibawah ini:

Tabel 3
Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Berdasarkan Hasil Post Test Siklus II

Nilai	Jumlah Siswa	Nilai %	Keterangan
≥ 70	28	93,33%	Tuntas
< 70	2	6,67%	Tidak Tuntas

Adapun diagram peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan post test pada siklus II ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4 Hasil Belajar Siswa pada Post Test Siklus II

Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa pembelajaran matematika pada siklus II sudah tergolong sangat baik ini terlihat dari nilai rata-rata 86,66 dan nilai akhir 93,33%. Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwasanya hasil belajar siswa pada siklus II

telah meningkat jika dibandingkan dengan hasil belajar pada post test siklus I dengan angka peningkatan sebesar 70%.

Secara umum keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran matematika materi operasi bilangan bulat penjumlahan di kelas III SD IT Khalisaturrahmi dengan menggunakan permainan lompat kodok maka hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Artinya semua siswa sudah paham apa yang telah dijelaskan oleh guru tentang operasi bilangan bulat.

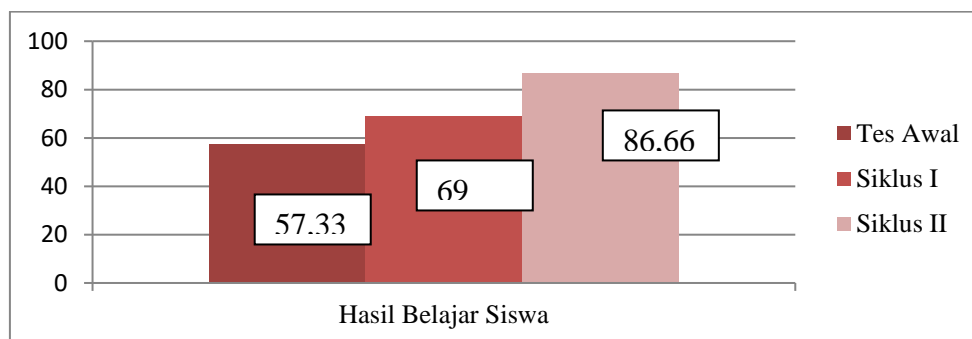
Secara keseluruhan, keikutsertaan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika materi operasi bilangan bulat hasilnya terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4
Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No	Pencapaian Hasil Belajar	Tes Awal	Siklus	
			I	II
1	Nilai Rata-rata	57,33	69	86,66
2	Jumlah Siswa yang Tuntas	8	21	28
3	Presentase Ketuntasan	26,66%	70%	93,33%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwasanya siswa yang tuntas pada pra siklus atau sebelum belajar sebanyak 8 siswa (26,66%), siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 21 siswa (70%), dan siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 28 orang (93,33%).

Peningkatan hasil belajar tersebut lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram nilai rata-rata siswa berikut:



Gambar 5 Hasil Belajar Pre Test, Siklus I, dan Siklus II

Pada saat pre test hasil belajar siswa memperoleh nilai rata-rata 57,33, pada siklus I siswa memperoleh nilai rata-rata 69, dan pada siklus II siswa memperoleh nilai rata-rata 86,66. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mulai dari pre test, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan yang cukup memuaskan. Hal ini dapat membuktikan bahwasanya permainan lompat kodok dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Upaya meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan permainan lompat kodok materi Operasi Bilangan Bulat Penjumlahan Kelas III SD IT Khalisaturrahmi Binjai, maka peneliti menarik

kesimpulan sebagai berikut: Hasil belajar siswa sebelum menggunakan permainan lompat kodok terbukti tidak memuaskan dengan presentase ketuntasan 26,66% dan nilai rata-rata 57,33, Hasil belajar siswa pada siklus I terbukti mengalami peningkatan, namun belum memuaskan, dengan presentase ketuntasan 70% dan nilai rata-rata 69. Dan hasil belajar siswa pada siklus II terbukti mengalami peningkatan yang memuaskan dengan presentase ketuntasan 93,33% dan nilai rata-rata 86,66, dan respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan permainan lompat kodok ini sangat baik karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan pengalaman baru serta membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Sarannya agar menggunakan permainan lompat kodok dalam pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan agar hasil belajar siswa selalu meningkat dan memuaskan, dan harus memahami masalah yang terjadi di kelas sehingga lebih mudah dalam memecahkan masalahnya dan pembelajaran menjadi efektif dan efisien serta siswa tidak mudah bosan, tidak banyak bermain yang tidak bermakna dan pembelajaran matematika ini menjadi pembelajaran yang disukai siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Achroni, Keen, (2012), *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, Jakarta: Javalitra.
- Arikunto, Suharsimi, (1998), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S, (2013), *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Bernard Martin dkk, (2019), Penerapan permainan operasi bilangan bulat menggunakan VBA pada guru kecamatan pangalengan, *Jurnal penelitian dan pengabdian kepada masyarakat*, 8 (1) : 49-58.
- Gulo, W. (2002), *Metode Penelitian*, Jakarta: PT. Grasindo.
- Jihad dan Haris, (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Khasanah, I., Prasetyo, A., Rakhmawati, E (2011), Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini, *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 1 (1) : 91-10.
- Luddin, Abu Bakar M, (2014), *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling + Konseling Islam*, Binjai: Difa Niaga.
- Masganti, (2011), *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Kencana. Slameto.
- Wahyuningsih, Sri, (2009), *Permainan Tradisional Untuk Usia 4-5 Tahun*, Bandung: Sandiarta Sukses.

Tantangan dan Peluang dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19

Ayu Rizki Susilowati^{1*}, Yuda Ardi Saputra²

¹SDN 1 Pandansurat, Jl. Raya Pandansurat, Kecamatan Sukoharjo, Kabupaten Pringsewu, Lampung Indonesia

²SDN Srirahayu, Desa Srirahayu, Kecamatan Banyumas, Kabupaten Pringsewu, Lampung, Indonesia

* e-mail: ayurzk26@gmail.com / yudaardisaputra@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Tujuan dilaksanakannya adalah untuk mengetahui tantangan yang dihadapi guru serta peluang yang diperoleh dalam proses pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang dibagikan secara *online* melalui *Google Form*. Teknik pengambilan sampel adalah *sampling* jenuh dengan jumlah responden 37 orang yang merupakan guru di wilayah Kota Bandar Lampung, Kabupaten Pesawaran, Kabupaten Pringsewu, Kabupaten Tanggamus, Kabupaten Mesuji dan Kabupaten Lampung Selatan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 45,9% atau 17 guru melakukan pembelajaran secara daring. Sedangkan 54,1% atau 20 guru melakukan pembelajaran secara *blended* antara luring dan daring. Pembelajaran secara daring dilakukan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi seperti *WhatsApp*, *Telegram*, *Google Classroom*, *Edmodo*, *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Youtube*, dan *Quizizz*. Tantangan yang dihadapi di antaranya sebanyak 54,1% atau 20 orang guru memilih penggunaan dan pemanfaatan teknologi yang kurang menguasai serta adanya kesenjangan fasilitas penunjang. Sementara peluang yang diperoleh adalah melalui kegiatan webinar atau diklat secara daring terkait metode pembelajaran yang inovatif di masa pandemi Covid-19 yang diikuti oleh sebanyak 75,7% atau 28 guru.

Kata kunci: tantangan, peluang, pembelajaran jarak jauh, Covid-19

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah merubah sebagian besar tatanan kehidupan di dunia mulai dari kesehatan, sosial, ekonomi, politik dan pendidikan. Wajah baru dunia pendidikan di dunia saat ini menjadikan setiap orang harus dapat beradaptasi dan belajar dengan cepat. Sebagai pembuat regulasi, pemerintah pun dengan tanggap membuat suatu kebijakan yang diterbitkan dalam Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19) ketika ditemukannya kasus Covid-19 di Indonesia. Surat tersebut, mau tidak mau membuat sistem pembelajaran yang selama ini dilakukan secara tatap muka di sekolah berganti menjadi sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ) di rumah masing-masing demi mencegah transmisi lokal di berbagai instansi pendidikan.

Darmayanti (2008:68) berpendapat bahwa pendidikan jarak jauh diselenggarakan dengan keterpisahan antara guru dan siswa secara fisik. Melalui makna pendidikan jarak jauh tersebut maka pembelajaran pada masa pandemi dilakukan secara *online* atau daring (dalam jaringan). Pembelajaran jarak jauh secara daring ini dirasa satu-satunya solusi dalam menjalani kegiatan belajar-mengajar di masa pandemi.

Arsyad dalam Anugrahana (2020: 283) mengungkapkan bahwa pembelajaran

daring atau *e-learning* merupakan suatu media penunjang pada proses pendidikan, bukan sebagai pengganti dari pendidikan itu sendiri. Tentunya, pembelajaran melalui cara ini memberikan banyak kendala bagi guru, siswa dan orang tua. Seperti ketidaktersediaan fasilitas pendukung, kurangnya pengawasan guru secara langsung, kurangnya upaya guru dalam berinovasi, peran orang tua yang lebih besar daripada masa sebelum pandemi dan kesenjangan ekonomi yang dialami.

Diterapkannya pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang mayoritas dilakukan secara daring, menciptakan banyak kendala serta tantangan. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Anugrahana pada tahun 2020 tentang “Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 oleh Guru Sekolah Dasar”, ditemukan banyak hambatan dalam proses pembelajaran daring, di antaranya: kurang maksimalnya keterlibatan siswa, kesulitan dalam hal jaringan serta gawai, kondisi orang tua serta pemantauan kejujuran siswa saat melaksanakan evaluasi.

Menilik dari data yang diperoleh dari hasil pengisian kuesioner secara *online* melalui *Google Form* yang dilakukan pada 04 Februari 2021, terdapat 37 responden dengan latar belakang guru dari berbagai usia, jenis kelamin dan instansi pendidikan berbeda. Dari hasil kuesioner tersebut dapat diketahui bahwa guru menggunakan metode daring, baik secara menyeluruh maupun *blended learning* dengan luring (luar jaringan). Ketika melaksanakan pembelajaran daring, guru memanfaatkan fitur pada aplikasi seperti WhatsApp, Program Acara “Belajar dari Rumah” di TVRI, Google Classroom, Zoom Meeting, Google Meet, Telegram, Quizizz, Edmodo dan Youtube. Tantangan yang paling banyak dihadapi para guru adalah kurangnya peran wali murid, penggunaan dan pemanfaatan teknologi yang kurang menguasai serta kesenjangan fasilitas penunjang. Selain itu, ada pula tantangan lain seperti kondisi psikologis guru dan siswa, minimnya pengetahuan dan kreativitas guru tentang inovasi pembelajaran, adanya tuntutan pencapaian kompetensi serta belum diterapkannya kurikulum darurat di sekolah.

Berdasarkan hasil analisis kuesioner tersebut, maka diperlukan suatu penelitian deskriptif tentang tantangan dan peluang pembelajaran di masa Covid-19. Tujuan penelitian ini adalah sebagai upaya menganalisis peluang dalam tantangan-tantangan tersebut agar tercipta sistem pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk diterapkan di masa pandemi Covid-19.

METODE

Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif untuk menggambarkan tantangan yang dihadapi serta peluang yang dapat diperoleh guru pada pembelajaran jarak jauh (PJJ) di masa pandemi Covid-19. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *sampling* jenuh karena jumlah sampel kurang dari 100 orang, yakni berjumlah 37 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner melalui *Google Form* pada tanggal 04 Februari 2021. Sampel dalam penelitian ini adalah guru yang tersebar di wilayah Kota Bandar Lampung, Kabupaten Pesawaran, Kabupaten Pringsewu, Kabupaten Tanggamus, Kabupaten Mesuji dan Kabupaten Lampung Selatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data identitas karakteristik responden berdasarkan hasil pengisian kuesioner akan disajikan dalam tabel 1 berikut:

Tabel 1. Data Karakteristik Responden

No.	Karakteristik Responden	Frekuensi	Persentase
1	Jenis Kelamin		
	1) Laki-laki	10	27%
	2) Perempuan	27	73%
2	Usia		
	1) < 30 tahun	24	64,9%
	2) 30 - 35 tahun	7	18,9%
	3) 36 - 40 tahun	4	10,8%
	4) 41 - 45 tahun	2	5,4%
3	Pendidikan Terakhir		
	1) S1	32	86,5%
	2) S2	5	13,5%
4	Status Instansi Pendidikan		
	1) Negeri	30	81,1%
	2) Swasta	7	18,9%

Berdasarkan data pada tabel 1, dapat diketahui bahwa jumlah frekuensi serta persentase responden perempuan lebih banyak daripada responden laki-laki, yaitu 27 responden atau 73%. Sedangkan, responden laki-laki sebanyak 10 orang dengan persentase 27%. Sebanyak 24 orang atau 64,9% responden berusia kurang dari 30 tahun. Jumlah frekuensi serta persentase pendidikan terakhir pada responden paling tinggi ialah S1, yaitu 32 orang atau 86,5%. Sebanyak 30 orang atau 81,1% responden bekerja di institusi negeri.

Hasil kuesioner menyebutkan bahwa guru atau responden dalam melakukan pembelajaran jarak jauh menggunakan metode daring dan *blended learning* (gabungan antara daring dan luring). Responden pun menyebutkan *platform* yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Hal-hal tersebut akan disajikan dalam tabel 2 tentang indikator pelaksanaan pembelajaran jarak jauh berikut ini:

Tabel 2. Indikator Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh

No.	Indikator	Frekuensi	Persentase
1	Metode pembelajaran jarak jauh		
	1) Daring	17	45,9%
	2) Luring	0	0
	3) Keduanya (<i>Blended</i>)	20	54,1%
2	Metode pembelajaran luring dalam <i>blended learning</i>		
	1) <i>Home Visit</i>	6	18,8%

	2) <i>Shifting</i>	26	81,3%
3	Media/aplikasi/ <i>platform</i> yang digunakan		
	1) <i>WhatsApp</i>	36	97,3%
	2) <i>Telegram</i>	3	8,1%
	3) <i>Google Classroom</i>	9	24,3%
	4) <i>Edmodo</i>	1	2,7%
	5) Siaran “Belajar dari Rumah” TVRI	12 6	32,4% 16,2%
	6) <i>Zoom Meeting</i>	6	16,2%
	7) <i>Google Meet</i>	1	2,7%
	8) <i>Youtube</i>	3	8,1%
	9) <i>Quizizz</i>		

Berdasarkan data pada tabel 2, dapat diketahui bahwa sebanyak 45,9% atau 17 orang guru melakukan pembelajaran jarak jauh dengan metode dalam jaringan (daring). Sedangkan, sebanyak 54,1% atau 20 orang guru melaksanakan pembelajaran berbasis *blended learning* yaitu penggabungan antara luring dan daring. Pelaksanaan *blended learning* secara teknis di lapangan dilakukan dengan menggunakan 2 metode, yaitu kunjung rumah (*home visit*) dan *shifting*. Sebanyak 18,9% atau 7 orang guru melakukan pembelajaran secara luring dengan metode kunjung rumah (*home visit*), sementara itu sebanyak 81,1% atau 30 orang guru melakukan pembelajaran dengan metode *shifting*.

Metode kunjung rumah dilakukan dengan cara guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 5-7 siswa dengan jarak rumah berdekatan. Setelah itu, guru akan melaksanakan proses pembelajaran dengan cara mengunjungi kediaman kelompok masing-masing dengan tetap mematuhi protokol kesehatan.

Sesuai dengan arahan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Makarim, bahwa apabila pemerintah daerah, sekolah, guru serta orang tua siswa bersedia melakukan pembelajaran secara luring di sekolah dengan tetap mematuhi protokol kesehatan, maka kapasitas maksimal suatu kelas adalah 50% dari jumlah siswa. Maka, sekolah harus melaksanakan sistem *shifting* atau rotasi. Nugroho (2020: 36) mengungkapkan bahwa metode *shifting* digunakan untuk mengatur agar tidak terjadi penumpukan siswa di sekolah.

Dalam pelaksanaan pembelajaran melalui daring, guru memanfaatkan berbagai fitur teknologi yang ada dan mendukung saat ini, seperti aplikasi *WhatsApp*, *Telegram*, *Google Classroom*, *Edmodo*, *Zoom Meeting*, *Youtube*, *Google Meet*, *Quizizz* hingga Program Acara “Belajar dari Rumah” yang ditayangkan salah satu televisi nasional, yaitu TVRI. Satu guru tidak hanya menggunakan satu media atau fitur aplikasi, namun dapat menggunakan beragam aplikasi agar pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

Fitur teknologi sebagai media pembelajaran yang paling banyak digunakan adalah aplikasi *WhatsApp* dengan persentase guru sebanyak 97,3% atau 36 orang. Aplikasi *WhatsApp* banyak digunakan guru karena popularitas aplikasi *messenger* ini yang begitu tinggi hingga hampir semua pengguna *smartphone* menggunakannya. Melalui *WhatsApp*, guru membentuk sebuah grup kelas dan melaksanakan proses pembelajaran dengan membagikan materi, tugas dan berdiskusi secara *online* di sana. Aplikasi *messenger* yang digunakan guru selain *WhatsApp* adalah *Telegram*. Sebanyak 8,1% atau 3 orang guru menggunakan aplikasi ini sebagai sarana berkiriman pesan, materi dan tugas.

Menyusul *WhatsApp* adalah Program Acara “Belajar dari Rumah” di TVRI sebanyak 32,4% atau 12 orang yang menggunakannya sebagai media pembelajaran daring. Program Acara “Belajar dari Rumah” yang ditayangkan oleh TVRI merupakan salah satu portal belajar yang disediakan oleh Kemdikbud dalam rangka mengatasi kendala pembelajaran daring seperti ketidaktersediaan *gadget* dan jaringan. Maka, menurut Sudarsana, dkk., (2020: 81) bahwa pemanfaatan televisi di masa Covid-19 diselenggarakan dengan tujuan membantu mewujudkan hak semua warga Indonesia. Segmentasi program juga ini tidak hanya dikhususkan untuk siswa SD, namun juga siswa PAUD hingga SMA. Selain itu, terdapat program Pengasuhan dan Pendidikan Anak yang ditujukan kepada guru dan orang tua/wali.

Aplikasi ‘kelas *online*’ pun tak luput dari perhatian guru untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran daring dengan baik. Terbukti sebanyak 24,3% atau 9 orang menggunakan *Google Classroom* dan 2,7% atau 1 orang guru menggunakan *Edmodo*. Maskar dan Wulantina (2019: 111) mengungkapkan bahwa *Google Classroom* adalah sebuah aplikasi yang diluncurkan *Google* sebagai penunjang pembelajaran secara daring maupun *blended*. Kelebihan *Google Classroom* adalah dapat meningkatkan interaksi dalam pembelajaran, pembagian, pengumpulan serta pemberian nilai pun menjadi lebih mudah. Sementara itu, Nurhayati, dkk., (2019: 3772) menjelaskan bahwa *Edmodo* merupakan “layanan pembelajaran sosial untuk siswa, guru, wilayah tertentu dan sekolah”. Kelebihan yang dimiliki *Edmodo* ialah desain *user interface* dan *user experience* yang ramah dan menarik, adanya fitur lencana dan nilai untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa serta dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Selain melaksanakan pembelajaran daring dengan media kelas online, guru juga menggunakan aplikasi *video conference* agar dapat menyapa serta memberikan pembelajaran secara langsung kepada siswa sehingga menjadikan pembelajaran daring semakin berwarna dan bermakna. Dalam penerapannya, sebanyak 16,2% atau 6 orang guru menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Meet*. Aplikasi seperti *Zoom Meeting* menurut Haqien dan Rahman (2020: 52) merupakan media pembelajaran berupa video yang dapat digunakan oleh siapapun, sehingga kita dapat berkomunikasi lewat video. Maka dari itu, aplikasi ini sangat cocok dijadikan sebagai media pembelajaran. Selain *Zoom Meeting* dan *Google Meet*, aplikasi *Youtube* pun digunakan oleh 2,7% atau 1 orang guru sebagai sarana pembelajaran melalui video. Sementara itu, sebanyak 8,1% atau 3 orang guru menggunakan *Quizizz* sebagai sarana penilaian dalam bentuk *game*.

Tantangan dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Masa Covid-19

Sistem pendidikan berubah ketika Covid-19 menjadi pandemi di seluruh dunia. Tempat-tempat umum seperti tempat ibadah, pusat perbelanjaan dan instansi pendidikan pun diliburkan. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menghimbau masyarakat untuk tidak melaksanakan pembelajaran secara tatap muka di sekolah. Hal tersebut tentu menimbulkan tantangan baru bagi seluruh pihak karena perubahan metode mengajar dari konvensional menjadi lebih progresif. Berbagai tantangan yang dirasakan guru berdasarkan hasil analisis kuesioner akan disajikan dalam tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Tantangan yang Dihadapi Guru dalam PJJ di Masa Covid-19

No.	Tantangan yang Dihadapi Guru	Frekuensi	Persentase
-----	------------------------------	-----------	------------

1	Penggunaan dan pemanfaatan teknologi yang kurang dikuasai	20	54,1%
2	Kondisi psikologis guru dan siswa	11	29,7%
3	Adanya tuntutan pencapaian kompetensi	11	29,7%
4	Kurangnya peran wali murid	24	64,9%
5	Kesenjangan fasilitas penunjang	20	54,1%
6	Minimnya pengetahuan tentang metode pembelajaran di masa Covid-19	13	35,1%
7	Belum diterapkannya kurikulum darurat di sekolah	10	27%

Berdasarkan data pada tabel 3, dapat diketahui bahwa kurangnya peran wali murid menjadi tantangan terbesar bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19 ini. Berikut ini adalah tantangan yang dihadapi guru selama penerapan pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19:

a. Kondisi Psikis Guru dan Siswa

Dengan diberlakukannya pembelajaran jarak jauh (PJJ), maka guru dan siswa tidak lagi melaksanakan pembelajaran secara tatap muka di kelas. Di banyak daerah, metode pembelajaran jarak jauh ini difasilitasi oleh sistem *online* (daring). Guru dan siswa saling berkomunikasi, memberikan materi, tugas dan mengevaluasi pembelajaran melalui daring. Tentu hal ini berpengaruh pada kondisi psikis guru dan siswa seperti kebingungan dan stress pada perubahan metode secara mendadak ini. Muslim (2020: 194) mengungkapkan bahwa stress akademik atau masalah yang dihadapi siswa pada masa pandemi ini adalah tuntutan yang dibebankan berupa tugas. Berdasarkan hasil survei, dapat diketahui bahwa sebanyak 29,7% atau 11 orang guru yang merasakan kondisi psikis guru dan siswa ini sebagai tantangan pembelajaran.

b. Kesenjangan Fasilitas Penunjang

Diterapkannya pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan metode daring, maka dibutuhkan fasilitas yang dapat menunjang kegiatan tersebut seperti *smartphone* dan akses sinyal. Dua hal tersebut merupakan faktor utama dalam pembelajaran daring saat ini. Namun, pada kenyataannya terjadi kesenjangan fasilitas penunjang tersebut entah di setiap daerah, atau bahkan di setiap siswa dalam satu kelas. Sebanyak 54,1% atau 20 orang guru mengakui bahwa kesenjangan maupun ketidakterediaan fasilitas penunjang merupakan salah satu tantangan utama dalam pembelajaran di masa Covid-19. Anggrawan dalam Sadikin & Hamidah (2020: 217) mengungkapkan bahwa penggunaan *smartphone* dan *laptop* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, menurut Sadikin & Hamidah (2020: 218) bahwa pembelajaran daring seperti ini memiliki tantangan tersendiri dalam hal pembiayaan. Hal ini masuk akal, karena dalam melakukan pembelajaran secara daring maka dibutuhkan anggaran lebih untuk membeli *smartphone* yang mendukung maupun kuota internet. Selain biaya, permasalahan akses sinyal yang kurang baik pun menjadi tantangan lain dalam penerapan pembelajaran ini.

c. Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi yang Kurang Menguasai

Penerapan pembelajaran daring menuntut guru agar mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi dengan baik dan efektif. Hal tersebut penting agar proses pembelajaran tidak berjalan monoton dan membosankan. Berdasarkan hasil survei,

dari 37 orang guru sebagai responden, sebanyak 54,1% atau 20 guru mengaku belum menguasai cara penggunaan dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran daring tersebut. Padahal, dengan dikuasainya penggunaan serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran daring, maka guru akan selalu dapat memberikan pembelajaran dan penilaian secara inovatif dan menyenangkan.

d. Peran Wali Murid yang Kurang

Orang tua atau keluarga merupakan lingkungan terdekat siswa karena tingkat keeratatan hubungan mereka yang tinggi. Lilawati (2021: 550) memasukkan keluarga sebagai kelompok primer dalam kehidupan individu. Kelompok ini memiliki peranan penting karena sebagai tempat awal individu berkembang dan memperoleh pendidikan. Terlebih pada masa pandemi, ketika kegiatan belajar mengajar ‘dirumahkan’, maka peran orang tua/keluarga menjadi sangat vital dalam menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran. Selain alasan Covid-19, pemberlakuan pembelajaran secara daring di rumah menjadi salah satu upaya untuk mempererat hubungan siswa dan orang tua. Namun, berdasarkan hasil survei dapat diketahui bahwa sebanyak 64,9% atau 24 dari 37 guru mengungkapkan bahwa peran wali murid sangat kurang dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Hal tersebut dapat disebabkan karena berbagai faktor, seperti kurangnya keterampilan mengajar, tidak tersedianya waktu yang cukup untuk membimbing anak, kurangnya kesabaran serta terbatasnya tenaga dan pikiran.

e. Minimnya Pengetahuan tentang Metode Pembelajaran di Masa Covid-19

Pengetahuan serta kreatifitas merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh seorang guru agar dapat melakukan inovasi di setiap aktivitas pembelajaran. Inovasi yang tercipta tersebut akan mendorong siswa untuk lebih giat dan termotivasi dalam belajar. Namun, seperti yang diungkapkan oleh Alwi (2017: 147) bahwa dalam praktiknya, guru seringkali melakukan pembelajaran secara monoton, pasif dan verbalitas. Dalam survei mengenai penerapan pembelajaran daring, sebanyak 35,1% atau 13 dari 37 orang guru mengungkapkan bahwa minimnya pengetahuan tentang metode pembelajaran di masa Covid-19 merupakan tantangan yang cukup sulit dihadapi di masa pandemi ini. Terlebih untuk guru-guru berusia 45 tahun ke atas akan cukup sulit beradaptasi dengan kemajuan teknologi dalam pembelajaran dan berinovasi di dalamnya.

Peluang dalam Pembelajaran di Masa Covid-19

Berkembangnya dunia pendidikan menjadikan tantangan dan peluang di dalamnya pun turut berkembang. Seperti halnya di masa pandemi Covid-19, terdapat banyak tantangan yang harus dihadapi guru agar kegiatan belajar mengajar tetap berlangsung. Namun, selain tantangan, guru juga harus dapat mendapatkan peluang agar proses pembelajaran berjalan dengan lebih baik, bahkan dari sebelum adanya pandemi. Peluang-peluang yang dapat dipelajari oleh guru dalam pembelajaran di masa Covid-19 adalah:

a. Penerapan ‘Merdeka Belajar’

Merdeka Belajar merupakan sebuah program yang dicetuskan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Makarim pada tahun 2019. Konsep Merdeka Belajar sendiri menurut Yamin & Syahrir (2020: 127) merupakan penataan ulang sistem pendidikan nasional dalam rangka menyongsong perubahan

serta kemajuan bangsa dengan mengikuti kemajuan zaman. Rekonstruksi tersebut dapat dijalani dengan cepat ketika pandemi ini melanda karena mau tidak mau proses pembelajaran tidak lagi dilaksanakan secara konvensional. Maka, adanya perubahan sistem pembelajaran dari tatap muka menjadi dalam jaringan (daring). Selain itu, konsep Merdeka Belajar selama masa pandemi pun terlihat pada penyederhanaan kurikulum sekolah menjadi kurikulum darurat. Hal tersebut menjadikan guru harus menata ulang kompetensi-kompetensi yang akan dicapai selama pembelajaran masa pandemi Covid-19 karena sistem pembelajarannya berbeda dengan masa-masa normal sebelumnya.

b. Pembelajaran Tiada Henti

Sistem pembelajaran di masa pandemi Covid-19 yang mengalami perubahan secara signifikan, membuat guru harus memiliki kompetensi yang cukup dalam menghadapi perubahan tersebut. Pandemi Covid-19 menciptakan peluang dalam pembelajaran bahwa guru harus mau mempelajari hal-hal baru yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar pada situasi apapun. Dalam pembelajaran daring, diharapkan guru dapat memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) dengan baik. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan TIK adalah dengan mengikuti webinar atau *workshop* tentang pemanfaatan TIK dalam pembelajaran di masa pandemi. Melalui kegiatan pelatihan tersebut, guru dapat mempelajari tentang pembelajaran menggunakan TIK secara dasar dan inovasi-inovasi apa yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan secara *online* pada 37 orang guru, sebanyak 75,7% atau 28 guru rajin mengikuti *workshop*, webinar dan berbagai pelatihan *online* terkait pembelajaran. Namun, seperti yang Siahaan (2015: 322) ungkapkan bahwa guru belum sepenuhnya dapat dikatakan mumpuni dalam pemanfaatan TIK apabila pembelajaran hanya sampai pada tahap pelatihan. Namun, guru harus dapat mempraktikkan dan mengevaluasinya ke dalam kelas daring tersebut.

c. Kolaborasi dengan Orang Tua

Diterapkannya pembelajaran jarak jauh dengan metode daring membuat waktu belajar siswa lebih banyak dijalankan dengan orang tua. Peran orang tua akan semakin kompleks karena merangkap peran sebagai guru di rumah. Oleh sebab itu, perlu adanya kolaborasi yang erat antara guru dan orang tua dalam melaksanakan proses pembelajaran selama masa Covid-19. guru tidak dapat melepas siswa begitu saja dengan memberikan tugas kepada siswa dan menyerahkan tanggung jawab sepenuhnya kepada orang tua. Namun, guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kolaboratif bersama orang tua siswa. Misalnya, guru secara berkala berkomunikasi terkait perkembangan siswa kepada orang tuanya serta melakukan diskusi dan evaluasi bersama tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan begitu, kompetensi yang akan dicapai siswa dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotor dapat terwujud dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) di masa pandemi Covid-19 adalah kondisi psikis guru dan siswa, kesenjangan fasilitas penunjang, penggunaan dan pemanfaatan teknologi yang kurang menguasai, peran wali murid yang kurang serta minimnya

pengetahuan tentang metode pembelajaran di masa Covid-19. Sementara itu, peluang dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) di masa pandemi Covid-19 adalah penerapan 'Merdeka Belajar', pembelajaran tiada henti dan kolaborasi dengan orang tua. Rekomendasi atau saran untuk langkah selanjutnya bagi guru maupun pembaca adalah terus belajar dan berinovasi dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) di masa Covid-19.

DAFTAR RUJUKAN

- Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, Vol. 8, No. 2. [online] <https://ejurnal.iainhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/view/107>, diakses pada 06 Februari 2021 pukul 0:49 WIB
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10 No. 3
- Darmayanti, Tri. (2008). Efektivitas Intervensi Keterampilan Self-Regulated Learning dan Keteladanan dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Mandiri dan Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, Vol. 9(2). [online] <http://simpen.lppm.ut.ac.id/htmpublikasi/tri.pdf> diakses pada 06 Februari 2021 pukul 19.00 WIB
- Haqien, D., & Rahman, A. A. (2020). Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *SAP: Susunan Artikel Pendidikan*, Vol. 5 No. 1. doi: <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v5i1.6511>
- Lilawati, A. (2021). Peran Orang Tua dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran di Rumah pada Masa Pandemi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5(1). doi: 10.31004/obsesi.v5i1.630
- Maskar, S., & Wulantina, E. (2019). Persepsi Peserta Didik terhadap Metode *Blended Learning* dengan *Google Classroom*. *Jurnal Inovasi Matematika (Inomatika)*, Vol. 1 No. 2. doi: <https://doi.org/10.35438/inomatika.v1i2.156>
- Muslim, M. (2020). Manajemen Stress pada Masa Pandemi Covid-19. *ESENSI: Jurnal Manajemen Bisnis*, Vol. 23, No. 2. [online] <https://ibn.ejournal.id/index.php/ESENSI/article/view/205/181> diakses pada 05 Februari 2021 pukul 23.17 WIB
- Nugroho, M. R., & Hardiwinarto. (2020). Evaluasi Strategi Pembelajaran pada Era New Normal di SDIT Raudhatul Jannah Lubuklinggau. *At-Ta'Lim Media Informasi Pendidikan Islam*, Vol. 19(2). [online] <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/attalim/article/view/3862> diakses pada 05 Februari 2021 pukul 18.52 WIB
- Nurhayati, D., dkk. (2019). Evaluasi User Experience Pada Edmodo Dan Google Classroom Menggunakan Technique for User Experience Evaluation in E Learning (TUXEL) (Studi Pada SMKN 5 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 3(4). [online] <http://jptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5025/2376> diakses pada 05 Februari 2021 pukul 21.00 WIB
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 6 No. 2. [online] <https://online-journal.unja.ac.id/biodik/article/view/9759/5665> diakses pada 05

Februari 2021 pukul 23.32 WIB

- Siahaan, S. (2015). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran: Peluang, Tantangan dan Harapan. *Jurnal Teknodik*, Vol. 19, No. 3. [online] <https://118.98.227.127/index.php/jurnalteknodik/article/view/173/171> diakses pada 06 Februari 2021 pukul 10.00 WIB
- Sudarsana, I. K., dkk. (2020). *Covid-19: Perspektif Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Yamin, M., & Syahrir. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 6, No. 1. [online] <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/1121/1067> diakses pada 06 Februari 2021 pukul 08.00 WIB

Buku Digital Sejarah Sebagai Alternatif Dan Solusi Mengajarkan Nilai-Nilai Kepahlawanan Dalam Pelaksanaan Merdeka Belajar

Baharuddin Fathoni

Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Pascasarjana Universitas Negeri
Sebelas Maret Surakarta, Jl. Ir. Sutami 36 A Surakarta, Indonesia
e-mail. baharuddin.fathoni@student.uns.ac.id

Abstrak: Buku digital adalah sebuah terobosan baru dalam dunia pendidikan dengan memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pembelajaran. Buku digital merupakan buku elektronik yang mampu dibuka menggunakan perangkat digital portable. Keunggulan dalam buku digital diharapkan peserta didik akan lebih mudah dalam mengikuti pembelajaran. Saat ini dunia sedang menghadapi masalah besar yaitu meluasnya virus corona (COVID-19) yang mengakibatkan terhambatnya banyak sektor kehidupan, terutama sektor pendidikan. Sejak pandemi meluas, pendidikan di Indonesia menerapkan sistem pembelajaran secara daring. Sementara itu pemerintah juga mengeluarkan kebijakan yaitu penerapan merdeka belajar. Penerapan merdeka belajar diharapkan mampu menghasilkan pengetahuan yang tanpa batas mengenai informasi. Dalam hal ini buku digital merupakan alternatif dan solusi yang tepat untuk pembelajaran sejarah kepahlawanan dalam pelaksanaan merdeka belajar. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui peran buku digital sejarah dalam mengajarkan nilai-nilai kepahlawanan kepada peserta didik. Penelitian ini ditelaah dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil dan pembahasannya yaitu: adanya peran pembelajaran sejarah pahlawan melalui media buku digital yang dapat mempermudah mengajarkan nilai-nilai kepahlawanan kepada peserta didik dalam penerapan merdeka belajar. Sehingga peserta didik mampu meneladani nilai-nilai kepahlawanan walau melakukan pembelajaran dari rumah.

Kata Kunci: buku digital sejarah, kepahlawanan, merdeka belajar

PENDAHULUAN

Buku merupakan kebutuhan utama dalam dunia pendidikan. Adanya sebuah buku, cakrawala pendidikan menjadi terbuka lebar dan luas (Suryani & Sukarmin, 2012: 55). Kualitas buku yang baik dapat dilihat dari konten buku dan kemasan penyajiannya, sehingga buku dapat lebih berkualitas dan menarik minat peserta didik untuk mempelajari atau membacanya. Buku juga dikatakan menarik apabila mampu membuat para pembaca betah dan senang untuk membaca konten yang disajikan pada buku tersebut (Divayana, 2018: 32).

Perkembangan dunia digital memungkinkan untuk mewujudkan perkembangan buku “nirkertas” atau buku digital, dan bahkan buku “maya” yang mudah untuk disimpan, dibawa serta mudah untuk dibaca ketika diperlukan. Buku digital adalah suatu tulisan yang ditata seperti buku dalam bentuk digital, bahkan dapat juga ditambahkan video dan suara. Buku digital atau yang disingkat *e-book*, atau *electronic book*, merupakan bentuk digital dari buku cetak. Buku cetak yang pada umumnya terdiri atas setumpuk kertas berisikan teks yang dijilid dan gambar, maka *e-book* berisikan informasi digital yang dapat berisi teks, gambar, audio maupun video. Pada umumnya buku digital lebih diminati karena bentuknya yang praktis bila dibandingkan dengan buku cetak biasa, selain itu buku digital memiliki fitur pencarian sehingga kata-kata dalam buku digital dapat dengan mudah di temukan. Penggunaan

e-book memiliki beberapa keunggulan yaitu: Lebih mudah untuk dibawa dalam banyak file, guru tidak kehabisan bahan ajar untuk peserta didik, dapat mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, informasi yang diberikan melalui *e-book* lebih konkret, memungkinkan pembelajaran bersifat individual pada peserta didik sebab tidak tergantung pada informasi yang diberikan guru (Hasbiyati, 2020: 7).

Fadiawati menyatakan bahwa buku digital adalah sebuah terobosan baru dalam dunia pendidikan dengan memanfaatkan teknologi untuk memadukan literasi. Buku digital mampu mengubah buku konvensional menjadi sebuah buku elektronik dengan menggunakan data yang mampu dibuka menggunakan perangkat digital portable. Kehadiran buku digital dalam dunia pendidikan membuktikan bahwa pendidikan sedang mengalami kemajuan. Keunggulan dalam buku digital diharapkan agar masyarakat lebih gemar membaca dan mudah untuk mengaksesnya karena dalam buku digital memiliki berbagai fitur yang sangat canggih (Jannah et al., 2017 : 186).

Sejarah sebagaimana yang diungkap oleh Abdullah adalah untuk menyiapkan pengalaman berharga yang dapat memberikan kearifan (Abdullah, 1985). Oleh sebab itu, sejarah penting dipelajari agar seseorang dapat mengambil hikmah dari peristiwa yang terjadi di masa lalu. Membangun pengetahuan dan pemahaman dalam menghadapi masa yang akan datang adalah sangat penting dan tetap diperlukan dalam perspektif pendidikan (Pusbangkur, 2012). Dalam pembelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang menekankan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat dari masa lampau hingga masa sekarang (Depdiknas, 2004). Salah satu nilai yang dapat diambil dalam sejarah pahlawan adalah nilai-nilai kepahlawanan. Dengan nilai-nilai pahlawan tersebut seorang anak dapat mempertahankan identitas sebagai patriotisme yang nasionalis juga dapat memahami makna hidup yang sebenarnya.

Seperti kita ketahui saat ini seluruh dunia sedang menghadapi masalah yang besar yaitu meluasnya virus corona (COVID-19). Wabah (COVID-19), mengakibatkan terhambatnya banyak sektor kehidupan, yaitu sektor ekonomi, sektor sosial, sektor agama, bahkan pun sektor pendidikan. Semenjak pandemi COVID-19 meluas, pendidikan di Indonesia sistem pembelajarannya berubah. Perubahan sistem pendidikan yang dilakukan Pemerintah dengan melakukan kebijakan penerapan merdeka belajar. Merdeka belajar usulan menteri pendidikan Nadiem, memiliki maksud bahwa guru merdeka memiliki makna unit pendidikan atau sekolah guru dan muridnya mempunyai kebebasan untuk berinovasi, belajar dengan mandiri, dan kreatif (kemendikbud, 2020).

Saat ini pendidikan di Indonesia sedang dalam konsep belajar dalam jaringan (DARING). Dengan demikian proses pembelajaran digital dengan memanfaatkan *smart phone* yang merupakan hasil integrasi sistematis atas komponen-komponen pembelajaran dengan memperhatikan mutu, sumber belajar, dan berciri khas adanya interaksi pembelajaran lintas ruang dan waktu. Jadi, akibat pandemi ini pembelajaran berjalan dengan pembelajaran dalam jaringan (DARING) seperti ini di seluruh sekolah dan perguruan tinggi karena dilakukannya penutupan sementara proses pembelajaran langsung atau tatap muka.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dan media aplikasi yang terus berkembang dan terus bermunculan, peneliti memilih buku digital sebagai media baru yang muncul sebagai alternatif dan solusi dalam mempermudah pembelajaran disaat masa pandemi seperti saat ini, untuk mengajarkan nilai-nilai kepahlawanan. Dengan

media buku digital dapat memuat gambar dan video beserta artikel yang mampu menarik para pengguna khususnya para peserta didik, selain itu dengan media buku digital dapat memberikan dampak positif dan membantu mengajarkan nilai-nilai kepahlawanan dengan gambar pahlawan beserta penjelasannya yang nantinya dapat dibaca dan dipahami oleh para pengguna. Selain itu penyampaian sejarah pahlawan dengan menggunakan media buku digital diharapkan dapat mengajarkan nilai-nilai kepahlawanan kepada pembaca khususnya untuk peserta didik. Dengan begitu pembelajaran sejarah akan tersampaikan dengan efektif walaupun tidak di dalam kelas dan dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan latar belakang masalah penulisan diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana peran buku digital dalam pembelajaran sejarah pahlawan dapat mengajarkan nilai-nilai kepahlawanan kepada peserta didik di masa pandemi?”. Maka dari itu tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui peran buku digital dalam pembelajaran sejarah pahlawan untuk mengajarkan nilai-nilai kepahlawanan kepada peserta didik yang nantinya diharapkan peserta didik mampu membentengi diri dengan memiliki nilai-nilai kepahlawanan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang berusaha memberikan suatu penjelasan secara cermat tentang beberapa situasi sosial yang berupa uraian kalimat dan datanya tidak berhubungan dengan angka-angka (Arikunto, 2006). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi literatur atau penelitian kepustakaan dan dengan melakukan studi pengamatan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian kepustakaan (library research) Peneliti mempelajari dan mengumpulkan data melalui beberapa literatur dan sumber bacaan yang mendukung dan relevan dengan penelitian. Dalam hal ini penelitian kepustakaan di lakukan melalui buku, majalah, internet dan sebagainya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Buku digital

Perkembangan teknologi juga merambat di dunia pendidikan yang melahirkan sebuah inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran yang berbasis teknologi. Salah satu inovasi baru dalam dunia pendidikan yaitu buku digital atau *e-book*. Buku digital atau *e-book* (*electronic book*) merupakan salah satu perkembangan teknologi yang memanfaatkan komputer yang digunakan untuk menampilkan informasi baik berupa teks, gambar, audio, video maupun multimedia lainnya dalam bentuk ringkas dan dinamis yang mampu dibaca oleh komputer maupun perangkat elektronik lainnya (Ruddamayati, 2019).

Buku digital dalam dunia pendidikan dapat meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh serta peserta didik lebih tertarik menggunakan buku digital dalam pembelajaran. Buku digital atau *e-book* adalah buku teks yang dikonversi menjadi format digital, *e-book* juga memiliki pengertian sebagai lingkungan belajar yang memiliki aplikasi yang mengandung database aplikasi multimedia sebagai sumber instruksional yang menyimpan presentasi multimedia tentang topik dalam sebuah buku (Shiratuddin, 2011: 3) Inovasi baru berupa buku digital dibuat dengan tujuan memudahkan pembaca untuk mengakses buku maupun

sumber-sumber literasi. Buku digital mempunyai kelebihan mudah dibawa kemana-mana, efisien, menarik, murah, dan mudah dalam menyimpannya. Perkembangan buku digital saat ini sudah lebih kreatif dan menarik dengan berbagai tampilan yang sangat beragam. Sementara itu desain buku digital yang sangat diminati masyarakat adalah buku digital dengan teknologi *e-book* tiga dimensi atau lebih dikenal dengan *flipbook* yang mana halaman sudah dapat dibuka seperti membaca buku di layar (Riyanto, 2014: 7).

Fitur dalam buku digital sangatlah bagus apabila dilihat dari sudut pandang pendidikan. Teks dalam buku digital merupakan hypermedia, sehingga para pembaca dapat menggunakan hyperlink yang disertakan untuk melompat ke topik terkait, dan teks dapat berisi tentang elemen grafik, audio, dan video. Selain itu konten buku digital bisa dengan mudah diubah untuk menyesuaikan kebutuhan para pembaca dengan mengubah atau menghapus teks yang tidak diinginkan. Buku digital juga membantu guru dalam merangkai kumpulan informasi di komputer yang sewaktu-waktu dapat di unduh oleh para peserta didik bila diperlukan (Smaldino E. S, 2011).

Pembelajaran Sejarah

Sejarah merupakan sebuah rekonstruksi masa lalu, rekonstruksi dalam sejarah tersebut adalah apa saja yang sudah dipikirkan, dikatakan, dikerjakan, dirasakan dan dialami oleh orang. Sejarah itu juga merupakan suatu ilmu yang mempelajari peristiwa dalam kehidupan manusia pada masa lampau. Sejarah banyak memaparkan fakta, urutan waktu dan tempat kejadian suatu peristiwa. Sejarah itu dalam wujudnya memberikan pengertian tentang masa lampau. Sejarah bukan sekedar melahirkan cerita dari suatu kejadian masa lampau tetapi pemahaman masa lampau yang didalamnya mengandung berbagai dinamika, mungkin berisi problematika pelajaran bagi manusia berikutnya. Sejarah itu juga sebagai cabang ilmu yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi dimasa lampau (Kuntowijoyo, 1995: 18).

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang membina dan membentuk warga negara untuk pembangunan bangsa yang lebih baik. Pembelajaran sejarah juga merupakan jembatan untuk menasionalisasikan sikap nasionalisme pada siswa. Sehingga semakin banyak siswa belajar sejarah maka semakin banyak pula nilai-nilai sejarah yang dihayati siswa yang pada akhirnya prestasi belajar siswa dibidang sejarah meningkat (Chaerulsyah, 2014: 138).

Pembelajaran sejarah di sekolah bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah. Siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat melalui pengajaran sejarah. Tujuan pembelajaran sejarah adalah menanamkan semangat cinta tanah air, mengetahui proses terbentuknya negara Indonesia, meningkatkan rasa persatuan dan kesatuan bagi peserta didik, dan mengetahui proses peradaban manusia Indonesia khususnya dan masyarakat dunia pada umumnya darimasa dulu hingga sekarang (Agung, 2012: 417).

Pengertian Pahlawan

Kata "pahlawan" berasal dari bahasa Sansekerta phala-wan yang berarti adalah seseorang yang dari dirinya menghasilkan buah (phala) yang berkualitas bagi bangsa, negara, dan agama (Edward, 2013). Akantetapi dalam konteks kelembagaan seperti

negara kata pahlawan merupakan penghargaan formal yang disepakati oleh komponen bangsa, yang selanjutnya disahkan oleh pejabat politik yaitu presiden, dalam aturan resmi Indonesia. Pahlawan nasional Indonesia (Sutijo, 2009) Pahlawan merupakan orang yang menonjol karena keberaniannya dan pengorbanannya dalam membela kebenaran, atau pejuang yang gagah berani (Mulyono, 2011).

Pahlawan atau *Hero* adalah suatu tindakan yang heroik untuk kebaikan orang banyak yang dilakukannya oleh seseorang dari kebaikan hati pribadinya. Tindakan heroik tersebut dilakukan dalam upaya pelayanan kepada sesama atau masyarakat secara sukarela tanpa mengharapkan imbalan atau keuntungan materi (Kurniawan, 2015. Jurnal Representasi Kepahlawanan Orang Jawa dalam Film Java Heat). Sosok pahlawan muncul apabila tindakannya dipandang sebagai tindakan yang “tidak dapat dicapai oleh kebanyakan orang”. Pahlawan ditentukan berdasarkan tindakan ‘unik’ nya bila dihadapkan pada situasi tertentu, atau berdasarkan tindakannya yang orang lain tidak bersedia melakukannya, karena faktor resiko yang sangat tinggi (Venter, 2005: 102)

Menurut Schlenker, Weigold dan Schlenker (2008) pahlawan memiliki prinsip, jujur, bersifat spiritual dan berorientasi positif terhadap orang lain (hal. 323). Mereka membahas mengenai hubungan kebudayaan dengan konsep kepahlawanan. Pahlawan mengacu pada tujuan, norma, dan cara berperilaku. Oleh karenanya, dapat kita pahami bahwa dalam banyak hal pahlawan merupakan teladan dalam masyarakat. Pahlawan adalah seseorang yang memiliki tujuan yang inspirasional dan berbakti pada norma yang berlaku dalam masyarakat. Oleh sebab itu, pahlawan dihadirkan untuk menciptakan masyarakat yang lebih baik. Sikap kepahlawanan didefinisikan sebagai gabungan dari keberanian juga keteguhan hati, sifat mementingkan kepentingan orang lain, rasa memahami kewajiban (sebagai warganegara) dan sikap mengesampingkan urusan pribadi. Semua kriteria tersebut menjadi satu perilaku yang kemudian membentuk suatu tindakan yang disebut kepahlawanan (Harvey, 2009: 313).

Seorang pahlawan adalah seorang yang berjiwa patriot, dimana seorang patriot bangsa dalam perjuangan banyak berjasa bagi Negara. Pahlawan adalah seseorang yang berpahala yang perbuatannya berhasi bagi kepentingan orang.perbuatannya berpengaruh terhadap tingkah laku orang lain karena dinilai mulia dan bermanfaat bagi kepentingan masyarakat bangsa atau umat manusia (Siti Khomsah, 2015:12). Di Indoensia Pahlawan Nasional adalah gelar yang diberikan kepada Warga Negara Indonesia atau seseorang yang berjuang melawan penjajahan di wilayah yang sekarang menjadi wilayah Indonesia yang gugur atau meninggal dunia demi membela bangsa dan negara, atau yang semasa hidupnya melakukan tindakan kepahlawanan atau menghasilkan prestasi dan karya yang luar biasa bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan negara Indonesia (Nur Fatin, 2018).

Nilai-nilai Kepahlawanan

Nilai merupakan gambaran mengenai apa yang diinginkan, pantas, berharga, dan mempengaruhi perilaku sosial dari yang memilih nilai itu (Lawung, 2009: 22). Ini merupakan gagasan yang mengesahkan mengenai pengamalan yang berarti atau tidak dan mencapai hasil akhir yang menjadi pedoman untuk merancang suatu perubahan. Nilai mempunyai pengertian kumpulan sikap perasaan ataupun anggapan terhadap sesuatu hal mengenai baik-buruk, benar-salah, patut-tidak patut, mulia-hina, maupun penting atau tidak penting (Tim Sosiologi Yudhistira, 2003: 99). Nilai adalah gagasan mengenai apakah pengalaman berarti atau tidak berarti, nilai juga mengarahkan

perilaku dan pertimbangan seseorang dalam mengambil keputusan (Paul B. Horton & Chester L. Hunt, 1999: 71).

Nilai adalah sesuatu yang berharga, bermutu, menunjukkan kualitas, dan berguna bagi manusia. Sesuatu dikatakan bernilai jika berharga atau berguna bagi kehidupan manusia. Adanya dua macam nilai tersebut sejalan dengan penegasan Pancasila sebagai ideologi terbuka. Perumusan Pancasila sebagai ideologi terbuka terdapat dalam pembukaan UUD 1945 alinea 4 dinyatakan sebagai nilai dasar dan penjabarannya sebagai nilai instrumental. Nilai dasar tidak berubah dan tidak boleh diubah lagi. Betapa pun pentingnya nilai dasar yang tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 itu, sifatnya belum operasional. Artinya, belum dapat dijabarkan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Penjelasan UUD 1945 sendiri menunjuk adanya undang-undang sebagai pelaksanaan hukum dasar tertulis itu (Paulus Wahana, 2004: 122).

Nilai-nilai kepahlawanan merupakan salah satu hal yang harus diteladani dan dijadikan contoh, karena seiring perkembangan zaman tidak jarang orang semakin menjadi individualistis (Henk Schulte, 2008: 172). Hal-Hal yang dimaksud dengan nilai-nilai kepahlawanan yaitu adalah: (a) rela berkorban yaitu bersedia dengan ikhlas, senang hati, dengan tidak mengharapkan imbalan, dan mau memberikan sebagian yang dimiliki sekalipun menimbulkan penderitaan bagi dirinya; (b) cinta tanah air yaitu perasaan cinta terhadap bangsa dan negaranya sendiri; (c) kerja keras yaitu berusaha dengan sepenuh hati dengan sekuat tenaga untuk berupaya mendapatkan keinginan pencapaian hasil yang maksimal pada umumnya; (d) keteladanan yaitu suatu sikap positif yang dapat dijadikan sebagai acuan oleh masyarakat; (e) kejujuran yaitu keserasian atas berita yang disampaikan dengan fakta yang ada; (f) demokratis yaitu suatu pilihan sebuah bangsa menganut paham kebebasan berpendapat dengan hasil musyawarah mufakat; (g) mandiri yaitu melakukan suatu hal tanpa menggantungkan diri pada individu lain; dan (h) bertanggung jawab yaitu keadaan wajib menanggung segala sesuatu hal yang telah diperbuat.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa nilai adalah sesuatu yang penting, baik, dan berharga. Dalam nilai terkandung sesuatu yang ideal, harapan yang dicita-citakan untuk kebajikan. Menilai berarti menimbang suatu kegiatan, menghubungkan sesuatu dengan yang lain dan kemudian mengambil keputusan. Sesuatu dianggap punya nilai jika sesuatu itu dianggap penting, baik, dan berharga bagi kehidupan umat manusia, baik ditinjau dari segi religius, politik, hukum, moral, etika, estetika, ekonomi maupun sosial budaya.

Merdeka Belajar

“Merdeka belajar adalah kemerdekaan berpikir, terutama esensi kemerdekaan berpikir ini harus ada di guru dahulu. Tanpa terjadi di guru, tidak mungkin bisa terjadi di peserta didik.” (Iwinsah, 2020). Bila kemerdekaan belajar terpenuhi maka akan tercipta "belajar merdeka" atau "pembelajaran yang merdeka" dan sekolahnya disebut sekolah yang merdeka atau sekolah yang membebaskan (kompasiana, 2020).

Merdeka belajar usulan Nadiem, memiliki maksud bahwa guru merdeka memiliki makna unit pendidikan atau sekolah guru dan muridnya mempunyai kebebasan untuk berinovasi, belajar dengan mandiri, dan kreatif (kemendikbud, 2020). Nadiem Makariem telah menetapkan beberapa hal terkait dengan pendidikan di Indonesia sebagai upaya menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu dan berkualitas. Program tersebut dikenal dengan istilah “Merdeka Belajar”. Merdeka

Belajar adalah sebuah sistem pendidikan yang didalamnya mengutamakan kebebasan, baik pada guru maupun peserta didik. Maknanya sistem pembelajaran akan berganti, dari yang awalnya tatap muka di dalam kelas akan menjadi di luar kelas (out door). Suasana pembelajaran akan berjalan lebih rileks, karena siswa dapat mendiskusikan materi bersama guru, belajar dengan *outing class*, siswa tidak hanya sekedar mendengarkan penjelasan materi guru, pembentukan karakter siswa yang berani, mandiri, berakhlak, kompetisi, dan tidak hanya mengandalkan sistem ranking. Pada kenyataannya setiap anak memiliki bakat dan kecerdasan yang berbeda-beda sesuai dengan bakat dan minatnya (Mustaghfiroh, 2020: 146).

Terdapat empat poin yang terkandung dalam kebijakan Merdeka Belajar. Pertama, Ujian Nasional (UN) yang akan diganti dalam bentuk lain seperti asesmen kompetensi minimum dan survei karakter. Kedua, sekolah akan diberikan kewenangan untuk menyelenggarakan Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN), sekolah diberikan hak priogatif dalam menentukan penilaian, seperti portofolio, tugas proyek, karya tulis, atau bentuk penugasan lain. Ketiga, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disederhanakan menjadi satu lembar, sehingga guru dapat lebih fokus dalam membimbing dan mamantau perkembangan belajar pada siswa. Keempat, penerimaan peserta didik baru menggunakan sistem zonasi yang diperluas (Nurhayati, 2020).

Dalam konsep merdeka belajar, antara guru dan siswa merupakan subyek di dalam sistem pembelajaran. Artinya guru bukan dijadikan sumber kebenaran oleh siswa, namun guru dan siswa berkolaborasi penggerak dan mencari kebenaran. Artinya posisi guru di ruang kelas bukan untuk menanam atau menyeragamkan kebenaran menurut guru, namun menggali kebenaran, daya nalar dan kritisnya murid melihat dunia dan fenomena. Peluang berkembangnya internet dan teknologi menjadi momentum kemerdekaan belajar. Karena dapat meretas sistem pendidikan yang kaku atau tidak membebaskan. Termasuk mereformasi beban kerja guru dan sekolah yang terlalu dicurahkan pada hal yang administratif. Oleh sebabnya kebebasan untuk berinovasi, belajar dengan mandiri, dan kreatif dapat dilakukan oleh unit pendidikan, guru dan siswa (Yamin, 2020: 127).

Peran Buku Digital Sejarah Sebagai Alternatif dan Solusi Mengajarkan Nilai-Nilai Kepahlawanan dalam Pelaksanaan Merdeka Belajar

Perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam dunia pendidikan untuk melahirkan sebuah inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran yang berbasis teknologi. Salah satu inovasi baru dalam dunia pendidikan yaitu buku digital atau *e-book*. Buku digital atau *e-book (electronic book)* merupakan salah satu perkembangan teknologi yang memanfaatkan komputer yang digunakan untuk menampilkan informasi baik berupa teks, gambar, audio, video maupun multimedia lainnya dalam bentuk ringkas dan dinamis yang mampu dibaca oleh komputer maupun perangkat elektronik lainnya (Ruddamayanti, 2019).

Hadirnya buku digital menandakan bahwa terjadi perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yang diharapkan dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar. Pada umumnya buku digital lebih diminati karena bentuknya yang praktis bila dibandingkan dengan buku cetak biasa, selain itu buku digital memiliki fitur pencarian sehingga kata-kata dalam buku digital dapat dengan mudah di temukan. Publikasi teks dan gambar serta video inspiratif dalam bentuk digital yang di buat dan diterbitkan serta dapat dibaca dimanapun dan kapan pun menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone dan laptop (Andina, 2011: 4). Buku digital merupakan sebuah evolusi dari buku cetak yang didigitalisasikan dan merupakan inovasi baru

dalam dunia pendidikan yang menghadirkan sebuah buku yang peraktis dan efisien yang menjadi dan dapat dibuka dimanapun dan kapanpun (Subiantoro, 2014).

Nilai kepahlawanan merujuk pada kata sifat yang sepantasnya dijunjung tinggi. Nilai kepahlawanan dipandang sebagai nilai yang artinya sesuatu yang dihargai atau dijunjung tinggi, yang dikaitkan dengan pembentukan karakter atau budi pekerti. Sehingga pembelajaran sejarah sangatlah penting untuk mengajarkan nilai-nilai kepahlawanan kepada peserta didik, guna mengajarkan nilai-nilai kepahlawanan sehingga dapat membentuk karakter siswa. Salah satu materi pembelajaran sejarah yang dapat diambil nilai-nilai kebajikannya adalah pengajaran sejarah pahlawan. Pendidikan sejarah yang berorientasi pada penanaman nilai-nilai, seperti kepahlawan, semangat kejuangan, kebangsaan, dan nasionalisme, Budiyo berpendapat bahwa anak yang kurang ditanamkan nilai-nilai patriotisme akan membawa dampak yang dirasakannya pada saat dia dewasa yakni hilangnya rasa kepekaan dan perhatian terhadap berbagai permasalahan bangsa yang timbul atau minimal berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan tempat tinggalnya. Padahal kualitas dan keutuhan bangsa di masa depan tergantung dari kualitas dan kesadaran kita dalam memberikan pendidikan baik secara keilmuan maupun dalam penanaman nilai-nilai patriotisme pada anak, karena anak-anak itulah yang akan menggantikan pemimpin-pemimpin kita saat ini di masa yang akan datang (Budiyo, 2007).

Saat ini seluruh dunia sedang menghadapi masalah yang besar yaitu meluasnya virus corona (COVID-19) yang mengakibatkan terhambatnya banyak sektor kehidupan, yaitu sektor ekonomi, sektor sosial, sektor agama, bahkan sampai sektor pendidikan. Sejak pandemi COVID-19 meluas, pendidikan di Indonesia menerapkan sistem pembelajaran daring atau sistem belajar dari rumah. Perubahan sistem pendidikan yang dilakukan pemerintah yaitu dengan melakukan kebijakan penerapan merdeka belajar. Merdeka belajar ini memiliki konsep “Aktivitas pengalaman langsung, kemampuan yang tepat guna”. Penerapan merdeka belajar diharapkan mampu menghasilkan pengetahuan yang melampaui (tanpa batas) mengenai informasi. Sehingga perlu adanya suatu inovasi baru untuk menyalurkan nilai-nilai pahlawan di era digital yaitu dengan media buku digital. Dengan pemanfaatan media buku digital dalam materi pembelajaran sejarah akan mempermudah pengetahuan peserta didik tentang sejarah kepahlawanan yang didukung dengan adanya foto, video dan penjelasan dari pahlawan yang diinformasikan melalui buku digital sejarah.

Berdasarkan paparan diatas tentang buku digital sejarah, peserta didik dalam pembelajaran sejarah akan tertarik apalagi dalam buku tersebut dilengkapi dengan foto dan video yang disertai dengan tulisan-tulisan sehingga secara tidak langsung buku digital memberikan kemudahan dalam berliterasi, selain itu inovasi baru ini, juga dapat digunakan sebagai media untuk mengajarkan materi kepada peserta didik. Gambar-gambar pahlwan beserta riwayat hidup dan perjuangannya, dalam buku digital diharapkan dapat berguna agar peserta didik meresapi nilai-nilai kepahlwanan dari yang telah dibaca. Selain itu penggunaan buku digital juga akan memudahkan peserta didik dalam mengingat dan memahami apa yang ingin penulis sampaikan, yaitu nilai kepahlawanan yang menggabungkan unsur audio visual, akan menarik dan tidak menjenuhkan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga dengan begitu buku digital sejarah merupakan sebuah solusi dan alternatif yang tepat dalam pembelajaran dari rumah, karena kelebihan buku digital akan lebih mudah membantu guru dalam mengajarkan nilai-nilai kepahlawanan kepada peserta didik dan mendorong peserta didik untuk dapat menyerap dan mengamalkannya, sehingga nilai-

nilai kepahlawanan dapat tertanam pada diri peserta didik, untuk bekal dalam kehidupan keseharian mereka.

SIMPULAN

Penggunaan buku digital sejarah dalam pembelajaran merupakan suatu inovasi baru dalam dunia pendidikan yang menggabungkan antara teknologi dan pembelajaran. Perubahan sistem pendidikan yang dilakukan pemerintah yaitu dengan melakukan kebijakan penerapan merdeka belajar yang diharapkan mampu menghasilkan pengetahuan tanpa batas mengenai informasi. Dalam hal ini di saat kondisi pandemi yang diharuskan melakukan pembelajaran dari rumah, buku digital merupakan alternatif dan solusi yang tepat untuk pembelajaran sejarah kepahlawanan dalam mendukung program pelaksanaan merdeka belajar. Melalui media buku digital sejarah, peserta didik akan mudah dalam mendapatkan informasi, mereka tertarik untuk melihat foto atau video yang disertai dengan tulisan-tulisan sehingga pembelajaran sejarah akan tersampaikan dengan mudah walaupun pembelajaran dilakukan secara daring dari rumah. Penggunaan buku digital ini juga akan memudahkan peserta didik dalam mengingat tentang penyampaian materi nilai kepahlawanan yang menggabungkan unsur audio visual, sehingga akan menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hadirnya buku digital ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang terkendala jarak karena tidak bisa berhadapan langsung dengan peserta didiknya. Keunggulan buku digital yang praktis dan dapat di buka dimana saja akan memudahkan peserta didik untuk dapat membaca dan diharapkan peserta didik dapat meresapi nilai-nilai kepahlwanan dari yang telah dibaca. Sehingga dengan begitu media buku digital akan lebih mudah mengajarkan nilai-nilai kepahlawanan kepada peserta didik dan mendorong peserta didik untuk dapat menyerap dan mengamalkannya, walaupun pembelajaran berlangsung secara jarak jauh dengan buku digital sejarah, nilai-nilai kepahlawanan akan dapat tertanam pada diri peserta didik, untuk bekal dalam kehidupan keseharian mereka.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, zainal. (2016). *pemanfaatn media sosial sebagai ruang belajar siber pada pendidikan di era digital*. jakarta pusat : simposium guru 2016, 2016.
- Affan, M. Husen (2016). *Membangun Kembali Sikap Nasionalisme Bangsa Indonesia Dalam Menangkal Budaya asing di Era Globalisasi*. Jurnal Pesona Dasar, Vol. 3, No. 4
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta, 2006.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Badrun. (2006). *Pahlwan* . Jakarta : *Perspektif*, 2006. Budiyo, Kabul. 2007. *Nilai-nilai Kepribadian dan Kejuangan Bangsa Indonesia*. Bandung : Alfabeta, 2007.
- Budiyo, Kabul. (2007). *Nilai-nilai Kepribadian dan Kejuangan Bangsa Indonesia*. Bandung: Alfabeta.

- Chaerulsyah, Edwin Mirza (2014). *Persepsi Siswa Tentang Keteladanan Pahlawan Nasional Untuk Meningkatkan Semangat Kebangsaan*. IJHE, Vol. 3 No.1
- Divayana, Dewa Gede Hendra, P. Wayan Arta Suyasa, and Agus Adiarta. 2018. "Pelatihan Pembuatan Buku Digital Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Bagi Para Guru Di Smk Ti Udayana." *Abdimas Dewantara*.
- Dwi Prasetya, Didik. *Kesiapan Pembelajaran Berbasis Buku Digital*. || Jurnal Teknologi Elektro Dan Kejuruan Vol. 24, no. 2 (2015).
- Evers, Hans Dieter. (1988). *Teori Masyarakat: Proses Peradaban dalam Sistem Dunia Modern*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogyakarta : AR-Ruzz Media.
- Hasbiyati, Haning. (2020). "ANALISA EFEKTIFITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SMARTPHONE PADA PENINGKATAN HASIL BELAJAR BIOLOGI." *Bio-Lectura*. doi: 10.31849/bl.v7i1.4034.
- Kuswinardi. (2009). Pengembangan Sistem Konten Electronic-Book Terpadu Untuk Media Pembelajaran Berbasis Web. *Jurnal Matematika dan Komputer Indonesia* Vol. 1, No.2 Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kanjuruhan Malang.
- Lase, Delipiter. (2019). *Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*. Jurnal Sudermann.
- Marnawati. 2013. *Kumpulan Pahlawan Indonesia Terlengkap* . Jakarta Timur : Penebar Swadaya Grup, 2013.
- Mustaghfiroh, Siti. (2020). Konsep "Merdeka Belajar" Perspektif Aliran *Progresivisme John Dewey*. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, Vol. 3, No. 1, Maret.
- Sudarmanto, J.B. (2006). *Jejak Jejak Pahlawan Perikat Kesatuan Bangsa Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
- Suryani, Wihdati, and S. Sukarmin. (2012). "Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Pokok Elektrokimia Kelas XII SMA." *Unesa Journal Of Chemical Education*.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik: Konsep, Landasan Teori-Praktis dan Implementasinya*. Prestasi Pustaka : Jakarta.

Manajemen Kecerdasan Emosional Kepala Sekolah: Literature Review

Dea Dwi Amelia*

Jurusan Magister Administrasi Pendidikan Universitas Negeri Lampung Jl. Prof. Dr. Soemantri
Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

*email: deadwiamelia@gmail.com

Abstrak: Pentingnya manajemen kecerdasan emosional untuk kepemimpinan kepala sekolah menarik peneliti untuk menyelidikinya dan artikel ini membahas hasil dari literature review yang dilakukan penulis. Ada beberapa artikel tentang ulasan manajemen kecerdasan emosional kepala sekolah terutama dalam konteks dunia yang dapat ditemukan. Tujuan dari tinjauan ini adalah untuk mengetahui pengaruh manajemen kecerdasan emosional terhadap kepemimpinan kepala sekolah dalam konteks dunia. Berdasarkan hasil tinjauan literatur dari berbagai Negara di dunia, kami penelitian sebagian besar menunjukkan bahwa manajemen kecerdasan emosional memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kepemimpinan kepala sekolah.

Kata kunci: manajemen, kecerdasan emosional, kepala sekolah

PENDAHULUAN

Manajemen adalah proses kegiatan itu dimulai dengan merencanakan program tata kegiatan, melaksanakan kegiatan program, melaksanakan lingkungan dengan memberdayakan sumber daya itu ada, yaitu sumber daya alam serta manusia sumber daya dan melakukan evaluasi terhadap kegiatan program yang telah dilaksanakan baik untuk tujuan organisasi jangka pendek seperti serta mencapai organisasi jangka panjang tujuan (Munawarah, Yusrizal, & Usman, 2020)

Manajemen dan kepemimpinan sangat penting dalam aspek kehidupan sosial dan lebih penting lagi dalam organisasi pendidikan, serta kepuasan kerja staf adalah salah satu masalah yang paling utama dalam manajemen. (Saeed et al., 2012). Tidak mudah bagi organisasi untuk beradaptasi dengan perubahan zaman. Dalam pendekatan manajemen saat ini di mana pengetahuan dan keterampilan serta emosi yang didapat karyawan sangat penting, kepentingan manajer sekarang telah meningkat. Selain peran mereka yang ada, manajer juga harus menjadi manajer emosi. Karena keberhasilan yang ingin diperoleh di organisasi pendidikan diwujudkan oleh orang-orang, bukan oleh mesin. (Güngör & Helvaci, 2020)

Dalam setiap organisasi, seorang pemimpin diharuskan untuk dapat mengarahkan atau mengoordinasikan anggotanya untuk mencapai tujuan yang disepakati bersama. Seorang pemimpin adalah satu orang yang memilih, melengkapi, melatih, dan memengaruhi satu atau lebih pengikut yang memiliki beragam bakat, kemampuan, dan keterampilan serta memfokuskan tindak lanjutnya pada misi dan tujuan organisasi yang menyebabkan para pengikut secara sukarela dan antusias mengeluarkan spiritual, emosional, dan energi fisik dalam upaya terkoordinasi bersama untuk mencapai misi dan tujuan organisasi (Gandolfi & Stone, 2018). Organisasi khususnya sekolah yang dimaksud oleh pemimpin adalah kepala sekolah. Pemimpin selalu diarahkan untuk mengorganisasikan dan mengoordinasikan pekerjaan guru dan personil sekolah lainnya demi mencapai tujuan sekolah (Nyenyembe, Maslowski, Nimrod, & Peter, 2016). Menurut Carlyle mengklaim dalam "teori lelaki agung" bahwa pemimpin dilahirkan dan

bahwa hanya orang-orang yang diberkahi potensi heroik yang bisa menjadi pemimpin. (Nawaz & Khan_ PhD, 2016)

Selain dari itu pemimpin juga harus memiliki kecerdasan emosi yang baik yang dapat menjadi panutan bagi bawahan mereka. Istilah 'kecerdasan emosional' diciptakan oleh Peter Salovey dan John Mayer pada tahun 1990 (Mayer, Roberts, & Barsade, 2008). Mereka mengatakan bahwa ada empat komponen dalam model kecerdasan emosional, yaitu, kemampuan untuk memahami emosi, menggunakan emosi untuk memfasilitasi pemikiran, memahami emosi dan mengelola emosi, bergabung untuk membentuk kecerdasan yang sah yang didasarkan pada teori dan definisi kecerdasan . pada tahun 1995 Goleman mempopulerkan konsep kecerdasan emosional, menggambarkan lima keterampilan yang berkaitan dengan kecerdasan emosional: motivasi diri, regulasi diri, kesadaran diri, keterampilan sosial (manajemen hubungan) dan kesadaran sosial (empati) (Dippenaar & Schaap, 2017). Selanjutnya ditahun 1990 Salovey dan Mayer mendefinisikan kecerdasan emosional sebagai "kemampuan untuk memonitor perasaan dan emosi seseorang dan orang lain, untuk membedakan di antara mereka dan menggunakan informasi ini untuk memandu pemikiran dan tindakan seseorang". Mereka menyarankan bahwa kecerdasan emosional akan lebih mudah dibedakan dari kecerdasan akademik. (Mandell & Pherwani, 2003)

Konseptualisasi kecerdasan emosi didasarkan dalam konteks teori kecerdasan. Teori murni kecerdasan emosi mengintegrasikan ide-ide kunci dari bidang kecerdasan dan emosi. Dari teori kecerdasan muncul ide bahwa kecerdasan melibatkan kemampuan untuk melakukan penalaran abstrak. Mereka mengusulkan bahwa kecerdasan emosional terdiri dari kemampuan untuk memahami, merespons, memanipulasi, memahami dan mengelola informasi emosional tanpa mengalaminya (Ugoani & Amu, 2015).

Dalam penelitiannya Joseph (1998) menemukan bahwa sementara skor IQ tidak memiliki nilai prediktif (korelasi 0,07 dengan kinerja), skor EQ memprediksi 27% dari kinerja pekerjaan. Para pemimpin dinilai berdasarkan kemampuan mereka untuk menangani diri mereka sendiri dan tim. Seorang pemimpin dengan visi dan semangat dapat mencapai hal-hal besar dengan menyuntikkan antusiasme dan energi. Dewasa ini para pemimpin diharapkan untuk membimbing, memotivasi, menginspirasi, mendengarkan, membujuk, dan menciptakan makna. Oleh karena itu berurusan dengan emosi adalah bagian penting dari kesuksesan seorang pemimpin (Mathew & Gupta, 2015).

Manfaat lain dari Kecerdasan Emosional memungkinkan kita menjauhkan diri dari emosi sehingga kita dapat berfungsi pada tingkat yang lebih tinggi. Yang oleh Goleman, dikenal sebagai model "campuran", memiliki 5 komponen utama: kesadaran diri, regulasi diri, keterampilan sosial, empati, dan motivasi (Savel & Munro, 2016).

Dari penjelasan EI di atas, kita dapat memahami bahwa Kecerdasan Emosional sangat penting bagi seorang pemimpin sehingga seorang pemimpin dapat mengelola emosinya dengan baik. Para pemimpin yang efektif memiliki kecerdasan emosi, yaitu kemampuan mengenali dan mengelola emosi dalam diri seseorang dan orang lain. Kecerdasan Emosional Seorang pemimpin memengaruhi kemampuannya dalam mengelola suatu organisasi. Berdasarkan deskripsi diatas, maka perlu diketahui lebih dalam lagi tentang “Bagaimana Manajemen Kecerdasan Emosional Kepala Sekolah dalam Konteks dunia?

METODE

Penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian literature riview, Tujuan melakukan literatur review adalah untuk mendapatkan landasan teori yang bisa mendukung pemecahan masalah yang sedang diteliti. Proses peninjauan dimulai dengan mesin pencari, google cendikia, untuk mencari artikel dengan kata kunci. “Manajemen Kecerdasan Emosional Kepala Sekolah”. Pencarian berkisar adalah dari 2003-2020 dan diidentifikasi total 200 studi dan artikel. Kriteria untuk dimasukkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Hasil kualitatif dari Manajemen Kecerdasan Emosional Kepala Sekolah
- b. Penelitian dilakukan di dunia
- c. Penelitian ini menggunakan bahasa inggris
- d. Disertasi dan tesis dikecualikan

Langkah – langkah dalam Literature Review dari masing-masing variable Manajemen Kecerdasan Emosional Kepala Sekolah antara lain:

Langkah 1: Formulasikan Permasalahan

- Pilihlah topik yang sesuai isu dan minat
- Permasalahan harus ditulis secara lengkap dan tepat

Langkah 2: Cari Literatur

- Cari literatur yang relevan dengan penelitian
- Dapatkan gambaran(overview) topik penelitian
- Sumber sumber penelitian sangat membantu bila didukung pengetahuan topik yang dikaji.
- Sumber sumber tersebut berikan gambaran/ringkasan penelitian sebelumnya.

Langkah 3: Evaluasi Data

- Lihatlah kontribusi apa saja terhadap topik yang dibahas
- Cari dan temukan sumber data yang tepat sesuai kebutuhan guna mendukung penelitian
- Data bisa berupa data kuantitatif, data kualitatif maupun data yang berasal dari kombinasi keduanya

Langkah 4: Analisis dan Interpretasikan

- Diskusikan dan temukan serta ringkas literature

HASIL DAN PEMBAHASAN

Manajemen Kecerdasan Emosional Kepala Sekolah. Bagian ini melaporkan temuan utama yang ditinjau dari beberapa artikel yang sudah penulis baca. Analisis menunjukkan bahwa sebagian besar artikel fokus pada bagaimana Manajmemen Kecerdasan Emosional dan Kepala Sekolah. Artikel yang sudah di ulas adalah penelitian yang dilakukan dalam konteks dunia. Tabel 1 menerangkan hasil literature riview yang dilakukan penulis.

Tabel 1. Manajemen Kecerdasan Emosional Kepala Sekolah

Penulis dan tahun	Judul	Negara	Metode	Sampel	Hasil
Syarifah Hasanaton Munawarah, Yusrizal, Nasir Usman (2020)	Principal Management in Improving the Educational Quality at Elementary School Cluster of Bungong Keupula, Indonesia	Indonesia	Kualitatif	-----	(1) kepala sekolah dipersiapkan sesuai dengan visi, meliputi kualitas bidang kurikulum, bidang pengajaran, peningkatan kualitas dan kinerja guru, pendidikan berkelanjutan untuk guru, dan sebagainya, tetapi tidak semua program didokumentasikan dengan baik
Saeid Farahbakhsh (2012)	The role of emotional intelligence in increasing quality of work life in school principals	Iran	Kualitatif	139 kepala sekolah	emosional intelijen mampu memberikan lingkungan kerja yang lebih baik untuk kepala sekolah dan untuk alasan ini, kinerja mereka tumbuh di perbesar.
Alper Gungor, Mehmet Akif Helvaci (2020)	The Relationship between the emotion management proficiencies of school administrators and the motivation level of the teachers	Turki	Kuantitatif	374 guru	Sudahter capai bahwa ada hubungan yang kuat arah positif antara manajemen emosional dan dan motivasi guru.
Franco Gandolfi and Seth Stone (2018)	Leadership, Leadership Styles, and Servant Leadership	Malaysia	Kualitatif	-----	kepemimpinan pelayan memenuhi kriteria untuk kepemimpinan yang efektif
Fabian W. Nyenyembe1, Ralf Maslowski, Beatrice S. Nimrod, Levina Peter (2016)	Leadership Styles and Teachers' Job Satisfaction in Tanzanian Public Secondary Schools	Tanzania	Kualitatif	180 guru	guru lebih puas dengan pekerjaan mereka ketika kepala sekolah bekerja erat dengan mereka dengan membimbing mereka juga memperhatikan kesejahteraan pribadi mereka
Zakeer Ahmed Khan_PhD, Allah Nawaz Irfanullah Khan_PhD (2016)	Leadership Theories and Styles: A Literature Review	Pakistan	Kualitatif	-----	Para pemimpin transformasional memfokuskan energi mereka pada visi, tujuan jangka panjang, menyelaraskan dan mengubah sistem dan mengembangkan dan melatih orang lain.
Marlene Dippenaar, Pieter Schaap (2017)	The impact of coaching on the emotional and social intelligence competencies of leaders	Afrika Selatan	Metode Campuran	30 pemimpin	pelatihan secara signifikan mempengaruhi emosi dan kompetensi kecerdasan sosial pemimpin dalam hal kecerdasan emosional

Barbara Mandell , Shilpa Pherwani (2003)	Relationship Between Emotional Intelligence and Transformational Leadership Style A Gender comparison	Amerika Serikat	analisis regresi hirarkis	32 pria	Hubungan prediktif yang signifikan ($p < 0,05$) ditemukan antara transformasi gaya kepemimpinan rasional dan kecerdasan emosional.
John N. N. Ugoani, Christain U. Amu, Emenike O. Kalu (2015)	Dimensions Of Emotional Intelligence And Transformational Leadership: A Correlation Analysis	Amerika Serikat	Kuantitatif	47 manajer	Koefisien korelasi Pearson menunjukkan kuat hubungan positif antara kecerdasan emosi dan gaya kepemimpinan transformatif
Molly Mathew and K. S. Gupta (2015)	Transformational Leadership : Emotional Intelligence	India	Kualitatif	300 Pemimpin	pemimpin transformasional pintar dengan perasaan mereka dan mereka menggerakkan emosi mereka mereka memimpin ke arah yang benar.
Richard H. Savel, MD, Cindy L. Munro, RN, PhD, ANP (2019)	Emotional intelligEncE: For thE IEadEr in Us all	Amerika	Kuantitatif	-----	Salah satu yang paling penting dan hal-hal yang mendorong untuk diperhatikan di sini adalah yang itu keterampilan dalam EI dapat meningkat melalui pelatihan, secara sadar usaha, disiplin, motivasi, dan pengulangan
Arifin (2019)	Management of Teachers' Emotional Intelligence in the Industrial Revolution 4.0 Era	Indonesia	Kualitatif	-----	a) para guru dapat mengevaluasi kekuatan dan keterbatasan mereka dalam mengenali dan memahami prosedur kerja sekolah (kesadaran diri); b) para guru mampu mengelola emosi dan negatif mereka impuls ketika berhadapan dengan masalah (manajemen diri); c) para guru mampu menunjukkan empati dan keinginan untuk membantu orang lain (kepedulian sosial); d) para guru didorong oleh motivasi intrinsik untuk menjadi individu yang lebih baik, bekerja keras, percaya pada pengembangan karir, dan beradaptasi dengan lingkungan baru (motivasi diri); e) para guru mampu mempertahankan hubungan yang baik dengan pengawas mereka, sesama guru / staf, siswa, dan orang lain
Muhammad Ilyas, Tamrin Abdullah (2016)	The Effect of Leadership, Organizational	Indonesia		78 guru	(1)Kepemimpinan secara langsung mempengaruhi kinerja guru; (2) Kutipan emosional

	Culture, Emotional Intelligence, and Job Satisfaction on Performance				secara langsung mempengaruhi kinerja guru; (3) Kepuasan Kerja berpengaruh langsung terhadap gurukinerja; (4) Kepemimpinan secara langsung mempengaruhi kepuasan kerja; (5) Budaya Organisasi secara langsung mempengaruhi kepuasan kerja; (6) Emosional Kutipan langsung mempengaruhi kepuasan kerja
Aya Hayashi and Alan Ewert (2006)	Outdoor Leaders' Emotional Intelligence and Transformational Leadership	USA	Kuantitatif	46 orang	ada ahubungan moderat dan positif antara kecerdasan emosional dan transformasional kepemimpinan
Colleen J. Butler dan Paul S. Chinowsky (2006)	Emotional Intelligence and Leadership Behavior in Contruccion Executives	Istanbul	Kuantitatif	130 eksekutif	Para pemimpin memang telah membuktikan bahwa suatu hubungan telah berakhir. Tidak hanya memang ada hubungan, tetapi yang kuat seperti yang diukur oleh social standar peneliti sains
R.A Harun,N. M. Ishak, N. Yusoff S. Amat (2017)	Emotional Intelligence and Leadership Profiles among Students' Representative Council of Malaysia Public Universities	Malaysia	Kuantitatif	238 anggota	Temuan pada mereka kualitas kepemimpinan menunjukkan bahwa mereka memperoleh skor tinggi di semua tujuh faktor yang diukur yaitu Strategi dan Model Kepemimpinan, Rekrut, Tinjau Kinerja dan Kehormatan, Sebarkan Secara Strategis,Mengembangkan, Melibatkan dan Mempertahankan dan Membangun Kemampuan / Jalur SDM Kepemilikan. Skor keseluruhan untuk kualitas kepemimpinan ditemukan tinggi.
Nadeem Ahmad Bashir (2017)	Leadership Connection to Emotional Intelligence and Stress at Workplace	Saudi Arabia	Kualitatif	-----	Dengan demikian, kecerdasan emosional membuat para pemimpin memenuhi syarat untuk menghadapi situasi yang penuh tekanan, dan kecerdasan umum dapat dilanjutkan segera setelah pemimpin mengatasi stres lingkungan Hidup.
Yogi Irfan Rosyadi, Pardjono (2015)	Roles Of The Principal As A Manager In The Improvement Of The Quality Of Education At SMP 1 Cilawu, Garut Regency	Indonesia	Kualitatif		menunjukkan kepala sekolah sebagai seorang manajer berperan: (1) merencanakan program dengan merinci kebutuhan pendidik dan tenaga kependidikan yang akan menjalankan tugas, merencanakan kurikulum yang

					akan dijalankan, merencanakan kebijakan penambahan mata pelajaran bimbingan konseling dengan waktu dua jam per minggu; (2) membuat struktur organisasi yang melibatkan orang tua murid melalui komite sekolah dan melengkapi sarpras yang dibutuhkan; (3) Memberi contoh yang baik dan tenang dalam bekerja, memberi motivasi dan penghargaan terhadap personilnya baik moril maupun materil, meningkatkan kesejahteraan, mengikutsertakan pendidik dan tenaga kependidikan dalam diklat-diklat dan memotivasi guru senior agar memiliki semangat life long education; (4) mengawasi output, PBM, dan peserta didik mulai dari proses penerimaan sampai selesai sekolah
Muh. Fitrah (2017)	Peran Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan	Indonesia	Kualitatif	----	Tugas kepala sekolah bukan hanya memimpin upacara, menunggu surat masuk ditandatangani tetapi juga membuat kualitas pendidikan yang baik di sekolah.

Diskusi

Beberapa artikel yang telah penulis baca Analisis menunjukkan bahwa sebagian besar artikel utama berfokus pada bagaimana manajemen kecerdasan emosional dan bagaimana terhadap kinerja kepala sekolah untuk memimpin. Artikel yang sudah ada di atas adalah penelitian yang dilakukan di dunia. Berdasarkan artikel yang mengulas, ada berbagai cara pengumpulan data, metode penelitian yang akan digunakan dalam penyusunan artikel ini adalah penelitian survei dengan pendekatan kualitatif. Survei penelitian yang dimaksud adalah menjelaskan hubungan kami dan menguji hipotesis. Pengumpulan data menggunakan kuesioner, yang telah masuk dan melengkapi skor pada setiap item. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik analisis tugas linier sederhana dan korelasi ganda. Berdasarkan hasil penelitian, wawancara dan observasi.

Penelitian tentang manajemen kecerdasan emosional kepala sekolah di dunia telah dilakukan di berbagai negara. Tabel 1 menunjukkan bahwa penelitian telah dilakukan di sekolah-sekolah, universitas. Hasil dari penelitian sebagian besar menunjukkan bahwa manajemen kecerdasan emosional yang kuat dapat secara positif dan signifikan memengaruhi kepemimpinan kepala sekolah. Diperkuat oleh saeid dan farakhbakhsh dalam penelitiannya menyatakan bahwa “emosional intelijen mampu memberikan lingkungan kerja yang lebih baik untuk kepala sekolah”(Farahbakhsh, 2012) . Penilitan Marlene dan Pieter mengasilkan bahwa “pelatihan secara signifikan mempengaruhi emosi dan kompetensi kecerdasan sosial pemimpin dalam hal kecerdasan

emosional”(Dippenaar & Schaap, 2017). Selanjutnya hasil dari penelitian Nadeem “Dengan demikian, kecerdasan emosional membuat para pemimpin memenuhi syarat untuk menghadapi situasi yang penuh tekanan”(Bashir, 2017). Maka dari itu dapat dinyatakan bahwa hasil penelitian manajemen kecerdasan emosional berpengaruh terhadap kepemimpinan kepala sekolah.

SIMPULAN

Kesimpulan yang luas bahwa ketika kita mempertimbangkan semua studi yang ditinjau tentang manajemen kecerdasan emosional kepala sekolah yang dilakukan berbagai Negara di dunia, ada hubungan yang signifikan antara dua variabel. Kecerdasan emosional memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kepemimpinan kepala sekolah. Seperti halnya ulasan ini memiliki keterbatasan antara lain; Pertama, artikel yang ditinjau hanya dalam bahasa Inggris jadi yang lain penelitian tidak ditinjau karena keterbatasan. Kedua, disertasi dan tesis tidak dibahas dalam artikel ini dikarenakan dapat menyebabkan bias publikasi dalam hasil, Ketiga ruang lingkup artikel yang ditinjau masih sangat terbatas, dan sangat sulit mendapatkan literatur yang menggabungkan dua variabel.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, A. (2019). *Management of Teachers' Emotional Intelligence in the Industrial Revolution 4.0 Era*. Paper presented at the 5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019).
- Bashir, N. A. (2017). Leadership Connection to Emotional Intelligence and Stress at Workplace. *Journal of Management Research*, 9(1), 46-47. doi:10.5296/jmr.v9i1.9338
- Butler, C. J., & Chinowsky, P. S. (2006). Emotional intelligence and leadership behavior in construction executives. *Journal of management in engineering*, 22(3), 119-125. doi:10.1061/(ASCE)0742-597X(2006)22:3(119)
- Dippenaar, M., & Schaap, P. (2017). The impact of coaching on the emotional and social intelligence competencies of leaders. *South African Journal of Economic and Management Sciences*, 20(1), 1-16. doi:10.4102/sajems.v20i1.1460
- Farahbakhsh, S. (2012). The role of emotional intelligence in increasing quality of work life in school principals. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 46, 31-35.
- Feng, D. (2020). The Policy Regarding Principal Management. In *Understanding China's School Leadership* (pp. 41-70): Springer.
- Fitrah, M. (2017). Peran kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 3(1), 31-42.
- Gandolfi, F., & Stone, S. (2018). Leadership, leadership styles, and servant leadership. *Journal of Management Research*, 18(4), 261-269.
- Güngör, A., & Helvacı, M. A. (2020). The Relationship Between the Emotion Management Proficiencies of School Administrators and The Motivation Level of The Teachers. *International Journal of Curriculum and Instruction*, 12, 387-421.
- Harun, R., Ishak, N., Yusoff, N., & Amat, S. (2017). Emotional Intelligence and Leadership Profiles among Students' Representative Council of Malaysian Public

- Universities. *International Journal of Educational and Pedagogical Sciences*, 11(5), 1334-1338. doi:doi.org/10.5281/zenodo.1131669
- Hayashi, A., & Ewert, A. (2006). Outdoor leaders' emotional intelligence and transformational leadership. *Journal of Experiential Education*, 28(3), 222-242. doi:10.1177%2F105382590602800305
- Ilyas, M., & Abdullah, T. (2016). The Effect of Leadership, Organizational Culture, Emotional Intelligence, and Job Satisfaction on Performance. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 5(2), 158-164.
- Mandell, B., & Pherwani, S. (2003). Relationship between emotional intelligence and transformational leadership style: A gender comparison. *Journal of business and psychology*, 17(3), 387-404. doi:10.1023/A:1022816409059
- Mathew, M., & Gupta, K. (2015). Transformational leadership: Emotional intelligence. *SCMS Journal of Indian Management*, 12(2), 75.
- Mayer, J. D., Roberts, R. D., & Barsade, S. G. (2008). Human abilities: Emotional intelligence. *Annu. Rev. Psychol.*, 59, 507-536. doi:10.1146/annurev.psych.59.103006.093646
- Munawarah, S. H., Yusrizal, Y., & Usman, N. (2020). Principal Management in Improving the Educational Quality at Elementary School Cluster of Bungong Keupula, Banda Aceh, Indonesia. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 10(1), 146-153.
- Nawaz, Z., & Khan_ PhD, I. (2016). Leadership theories and styles: A literature review. *Leadership*, 16, 1-7.
- Nyenyembe, F. W., Maslowski, R., Nimrod, B. S., & Peter, L. (2016). Leadership Styles and Teachers' Job Satisfaction in Tanzanian Public Secondary Schools. *Universal Journal of Educational Research*, 4(5), 980-988. doi:10.13189/ujer.2016.040507
- Rosyadi, Y. I., & Pardjono, P. (2015). Peran kepala sekolah sebagai manajer dalam meningkatkan mutu pendidikan di smp 1 cilawu garut. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 3(1), 124-133. doi:10.21831/amp.v3i1.6276
- Saeed, R., Azizollah, A., Zahra, A., Abdolghayoum, N., Zaman, A., & Peyman, Y. (2012). Effect of Female Principal's Management Styles on Teacher's Job Satisfaction in Isfahan-Iran, Girls High Schools. *International Education Studies*, 4(3), 124-132. doi:10.5539/ies.v4n3p124
- Savel, R. H., & Munro, C. L. (2016). Emotional intelligence: for the leader in us all. In: AACN.
- Ugoani, J., & Amu, C. (2015). Dimensions of emotional intelligence and transformational leadership: A correlation analysis. *Independent Journal Of Management & Production (IJM&P)* v. 6. doi:10.14807/ijmp.v6i2.278

Estetika Cangget Pilangan Dalam Upacara Perkawinan Pineng Ngerabung Sanggar

Dewi Asmarawati^{1*}, Iing Sunarti², Sumarti³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

* e-mail: dewiasmarawati1969@gmail.com

Abstrak: *Pineng Ngerabung Sanggagh* merupakan prosesi adat perkawinan paling sempurna dalam keadatan Lampung Pepadun yang dilaksanakan dengan proses Begawi Cakak Pepadun di kediaman pihak pengantin pria dan wanita. Cangget Pilangan pada prosesi Pineng Ngerabung Sanggar dilakukan oleh gadis (*muli*) dan bujang (*meghanai*) untuk melepas masa lajang calon pengantin wanita yang akan menikah dan pergi meninggalkan kampung halaman. Cangget Pilangan memvisualisasikan nilai-nilai tradisi masyarakat Pepadun dengan keindahannya yang khas sebagai identitas masyarakat Abung Siwo Migo. Estetika yang muncul dalam tari Cangget Pilangan tidak terlepas dari nilai dan norma adat istiadat masyarakat Abung Siwo Migo, sehingga secara etika dan logika tari Cangget Pilangan direpresentasikan sebagai identitas masyarakat Abung Siwo Migo. Hasil penelitian ini mendiskripsikan nilai estetika Cangget Pilangan yang terlihat pada gerak, rias dan busana, pola lantai, iringan dan *stage* properti yang digunakan oleh gadis (*muli*) dan bujang (*meghanai*). Ritme atau pola irama Cangget Pilangan berlangsung tenang dan perlahan. Gerak yang dihadirkan hanyalah lengan bagian bawah dengan patokan yang ketat yaitu tidak diperkenankan mengangkat tangan melebihi bahu. Pola lantai Cangget Pilangan ialah dua kelompok *muli* yang saling berhadapan berbanjar dengan urutan kedudukan tertinggi, kemudian diikuti oleh *muli* lain yang berderet di belakangnya sesuai dengan kelompok mereka di dalam adat. Cangget Pilangan diiringi dengan musik *talo balak* yang memiliki keistimewaan saat mengiringi *Penyimbang Marga*, *Penyimbang Tiyuh*, dan *Penyimbang Suku*.

Kata kunci: *Estetika, Tari Cangget Pilangan, Pineng Ngerabung Sanggar*

PENDAHULUAN

Masyarakat Lampung dibedakan menjadi dua kelompok besar yaitu masyarakat beradat Pepadun dan masyarakat beradat Saibatin. Masyarakat adat Pepadun sendiri terdiri dari lima bagian besar yaitu Abung Siwo Migo (Abung sembilan Marga), Pubian Telu Suku (Pubian tiga suku), Megow Pak Tulang Bawang (Marga empat Tulang Bawang), Sungkai Bunga Mayang dan Way Kanan Lima Marga. Marga Subing adalah salah satu bagian dari masyarakat adat Abung Siwo Migo yang berada di Kabupaten Lampung Timur Provinsi Lampung, dan menganut prinsip garis keturunan bapak (patrilineal), dimana anak laki-laki tertua dari keturunan tertua (*Penyimbang*) memegang kekuasaan adat yang mewarisi kepemimpinan ayah sebagai kepala keluarga atau kepala kerabat keturunan.

Upacara adat perkawinan masyarakat Abung Siwo Migo salah satunya ditetapkan melalui prosesi *Pineng Ngerabung Sanggagh*. *Pineng Ngerabung Sanggagh* adalah sebuah prosesi perkawinan yang paling sempurna dalam keadatan Lampung Pepadun, karena menggunakan sarana dan prasarana adat yang lengkap dan memerlukan biaya besar dalam pelaksanaannya. *Pineng Ngerabung Sanggagh* sebagai upacara perkawinan dilaksanakan

dengan proses Begawi adat Lampung yang dilaksanakan di kediaman pihak pengantin pria dan wanita. *Pineng* artinya langkah-langkah, cara *Ngerabung* artinya memancing atau memotong, sedangkan *Sanggagh* artinya tempat ayam bertelur/sangkar. Salah satu rangkaian acara dari *Pineng Ngerabung Sanggagh* adalah *Cangget Pilangan* atau diartikan sebagai *Cangget* perpisahan. *Cangget* secara sempit berarti tari dan secara luas berarti peristiwa perkawinan. *Cangget* adalah ciri dari perkawinan Lampung, sebaliknya peristiwa perkawinan merupakan satu-satunya tempat di mana *Cangget* dipertunjukkan. (Rina Martiara, 2020). Umumnya yang dikenal oleh orang Lampung sebagai ‘tari’ adalah, *Cangget* sebagai tarian wanita dan *Igol* sebagai tarian laki-laki. *Cangget Pilangan* adalah *Cangget* yang dilakukan untuk melepas calon mempelai wanita yang akan berubah statusnya menjadi seorang istri. Saat itulah *Cangget* terakhir bagi calon mempelai wanita untuk menari di sesat mewakili kepenyimbangan ayahnya, karena setelah menikah seorang wanita ditabukan untuk menari.

Cangget Pilangan pada prosesi *Pineng Ngerabung Sanggar* dilakukan oleh gadis (*muli*) dan bujang (*meghanai*) untuk melepas masa lajang calon pengantin wanita yang akan menikah dan pergi meninggalkan kampung halaman. Pada akhir pelaksanaan *Cangget Pilangan*, calon pengantin wanita dan calon pengantin pria masing-masing secara bergantian akan menari di depan seluruh gadis (*muli*) dan bujang (*meghanai*). *Cangget Pilangan* sebagai sebuah tarian masih mempertahankan pola-pola budaya tradisi dalam penyajiannya karena seluruh rangkaian prosesnya terikat dengan ketentuan adat. *Cangget Pilangan* memvisualisasikan nilai-nilai tradisi masyarakat Pepadun dengan keindahannya yang khas sebagai identitas budaya bagi masyarakat, hal ini sejalan dengan pernyataan Rina Martiara (2014) bahwa *Cangget* merupakan identitas kultural masyarakat Lampung sebagai bagian dari keragaman Budaya Indonesia.

Sebagai sebuah karya seni yang merupakan hasil karya cipta manusia, tari *Cangget Pilangan* memiliki unsur artistik dan estetika. Hal ini tidak dapat dipungkiri, sebab sebuah karya seni berhubungan dengan rasa atau perasaan manusia. Artinya karya seni diciptakan bermula dari gagasan yang kemudian diimplementasikan oleh manusia melalui wujud ciptaannya dengan proses penciptaan antara pikiran dan perasaan. Dari imajinasi yang berkembang dipikirkan dengan logika, pada akhirnya dinilai dan dirasakan bentuknya melalui rasa. Sehingga karya seni memiliki unsur estetika, disamping unsur logika (Indrayuda, 2001: 17). Tari *Cangget Pilangan* sebagai sebuah kesenian merupakan hasil karya manusia yang menumbuhkan keindahan. Kesenian merupakan produk budi daya manusia yang sarat dengan unsur estetis sehingga kesenian dapat memunculkan suatu nilai-nilai keindahan yang berkaitan erat dengan kebiasaan hidup manusia. Estetika yang muncul dalam tari *Cangget Pilangan* tidak terlepas dari nilai dan norma adat istiadat masyarakat Abung Siwo Migo, sehingga secara etika dan logika tari *Cangget Pilangan* direpresentasikan sebagai identitas masyarakat Abung Siwo Migo.

Sebagai sebuah identitas, saat ini masyarakat Abung Siwo Migo masih tetap mempertahankan keberlangsungan upacara *Cangget* serta prosesi *Pineng Ngerabung Sanggar*. Meskipun modernisasi dan kemajuan teknologi informasi terus berkembang, namun aktivitas tersebut masih digunakan dan difungsikan oleh masyarakat Abung Siwo Migo dalam kegiatan yang berhubungan dengan upacara adat. Meskipun dibanyak sisi, terdapat penurunan frekwensi aktivitas dan jumlah pelaku yang mengelola dan memerankannya sebagai sebuah tradisi adat. *Cangget Pilangan* sebagai tarian upacara yang hanya dipentaskan pada acara adat, berdampak pada perkembangan dan ruang geraknya dalam kehidupan masyarakat. Keterbatasannya untuk disaksikan langsung oleh

masyarakat luas menyebabkan banyak generasi muda yang tidak mengetahui estetika dan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam pertunjukannya.

Upacara Cangget serta prosesi Pineng Ngerabung Sanggar perlu dilestarikan sebagai bagian dari kebudayaan bangsa Indonesia, karena adat budaya dalam perkawinan, pada saat ini kurang dikenal dan dihayati oleh generasi muda. Kurangnya literatur dan data tertulis lainnya menyebabkan masyarakat kurang memahami keistimewaan suatu nilai adat istiadat sebagai usaha investarisasi unsur-unsur budaya agar dapat dikenal dan dihayati sebagai pembinaan ketahanan kebudayaan nasional. Masyarakat Abung Siwo Migo adalah masyarakat dinamis yang selalu terbuka terhadap kemajuan dan perkembangan zaman. Hasil pengamatan dan beberapa literatur mengungkapkan bahwa, saat ini terdapat kecenderungan memudarnya nilai-nilai budaya pada setiap segi kehidupan masyarakatnya. Perubahan tersebut wajar saja terjadi mengingat kebudayaan tidaklah bersifat statis, dan selalu berubah tanpa adanya gangguan yang disebabkan oleh masuknya unsur budaya baru. Salah satu upaya untuk mengurangi dan meminimalisir dampak negatif dari perubahan sosial budaya adalah dengan cara menggali, mengkaji, dan membina serta mengembangkan kembali nilai-nilai luhur dalam kebudayaan masyarakat Abung Siwo Migo. Atas dasar hal tersebut, maka penting artinya untuk mendokumentasikan dan mengkaji unsur-unsur estetika Tari Cangget Pilangan pada prosesi Pineng Ngerabung Sanggar yang keberadaannya masih terus dilestarikan hingga saat ini. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui estetika tari Cangget Pilangan dalam upacara perkawinan Pineng Ngerabung Sanggar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Dalam penelitian ini, metode deskriptif digunakan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana estetika tari Cangget Pilangan dalam upacara perkawinan Pineng Ngerabung Sanggar. Pada dasarnya Cangget Pilangan sebagai tarian upacara yang hanya dipentaskan pada acara adat berdampak pada perkembangan dan ruang geraknya dalam kehidupan masyarakat. Keterbatasannya untuk disaksikan langsung oleh masyarakat luas menyebabkan banyak generasi muda yang tidak mengetahui estetika dan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam pertunjukannya. Dalam rangka melestarikan keberadaan tari Cangget Pilangan, saat ini masyarakat Abung Siwo Migo masih tetap mempertahankan keberlangsungan upacara cangget serta prosesi Pineng Ngerabung Sanggar. Meskipun modernisasi dan kemajuan teknologi informasi terus berkembang, namun aktivitas tersebut masih digunakan dan difungsikan oleh masyarakat Abung Siwo Migo dalam kegiatan yang berhubungan dengan upacara adat. Meskipun dibanyak sisi, terdapat penurunan frekwensi aktivitas dan jumlah pelaku yang mengelola dan memerankannya sebagai sebuah tradisi adat. Oleh karena itu penelitian ini akan menganalisis nilai estetika serta mendorong masyarakat pemilik budaya dan masyarakat luas untuk mengenal, melestarikan dan mengembangkan tari Cangget Pilangan. Selain itu, tingkatan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah berkembangnya pementasan tari Cangget Pilangan tidak hanya terbatas pada acara adat tetapi juga pada acara-acara tidak resmi sebagai referensi pembelajaran di sekolah.

Penelitian ini dilaksanakan di desa Rajabasa Lama kec. Labuhan Ratu Kabupaten Lampung timur pada tahun 2019 tepatnya pada saat acara Cangget Pilangan berlangsung. Acara Cangget Pilangan pada prosesi Pineng Ngerabung sanggar ini jarang sekali dijumpai pelaksanaannya dalam masyarakat adat Lampung, khususnya di desa ini selama

kurang lebih 70 th. Data dalam penelitian ini dikumpulkan berdasarkan observasi langsung, wawancara dengan tokoh adat dan panitia pelaksana Pineng Ngerabung Sanggar, serta dokumentasi dari pelaksanaan Cangget Pilangan. Proses analisis data dilakukan dengan mengidentifikasi seluruh aspek yang ada Tentang tari Cangget Pilangan, Tentang pertunjukan tari Cangget Pilangan dalam prosesi Pineng Ngerabung Sanggar, Tentang masyarakat yang berperan dan terlibat dalam prosesi Pineng Ngerabung Sanggar, Tentang Bagaimana unsur teks dan konteks yang terkandung dalam tari Cangget Pilangan. Dari hasil evaluasi tersebut yang telah diuraikan akan mendapatkan suatu kesimpulan mengenai nilai-nilai keindahan/ estetika yang terkandung dalam pertunjukan tari Cangget Pilangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pineng Ngerabung Sanggar

Penelitian ini dilakukan di Desa Rajabasa Lama Kec. Labuhan Ratu Kab. Lampung Timur. Desa ini merupakan salah satu desa yang masyarakatnya merupakan suku Lampung asli yang beradat Abung Siwo Migo dan masih tetap mempertahankan tradisi upacara adat Begawi Cakak Pepadun. Masyarakat adat Lampung Pepadun komunitas adat Buay Subing yang tinggal di Desa Rajabasa Kec. Labuhan Ratu Lampung Timur masih melaksanakan tradisi dan budaya yang diwariskan oleh nenek moyang terdahulu. Salah satu tradisi pernikahan yang hingga saat ini masih dilaksanakan adalah upacara adat *begawi*. *Begawi* merupakan upacara adat yang dilakukan untuk mengambil gelar adat atau adok yang dirangkaikan bersamaan dengan upacara perkawinan. Dalam rangkaian acara begawi terdapat salah satu rangkaian acara adat yang tidak dapat dipisahkan yang dinamakan cangget agung dan merupakan salah pengesah serta pelengkap dari seluruh rangkaian upacara perkawinan. Sebuah *gawi* adat dapat menjadi tolak ukur, dan prasyarat adat untuk menaikkan kedudukan seseorang didalam masyarakat adatnya. Untuk itu, wujud dari sebuah ungkapan harga diri, adalah sebuah pesta adat yang digelar semeriah mungkin. Pesta adat besar ini disebut *cakak pepadun* (naik tahta adat), yang biasanya dilaksanakan bersamaan dengan perkawinan adat, terlebih apabila yang menikah tersebut adalah anak sulung dari sebuah keluarga. Upacara adat perkawinan masyarakat Abung Siwo Migo salah satunya ditetapkan melalui prosesi *Pineng Ngerabung Sanggagh* yaitu upacara memecahkan sangkar pada upacara perkawinan adat. *Pineng Ngerabung Sanggagh* adalah sebuah prosesi perkawinan yang paling sempurna dalam keadatan Lampung Pepadun, karena menggunakan sarana dan prasarana adat yang lengkap dan memerlukan biaya besar dalam pelaksanaannya. *Pineng Ngerabung Sanggagh* sebagai upacara perkawinan dilaksanakan dengan proses *Begawi* adat Lampung yang dilaksanakan di kediaman pihak pengantin pria dan wanita.

Pineng artinya langkah-langkah, cara *Ngerabung* artinya memancing atau memotong, sedangkan *Sanggagh* artinya tempat ayam bertelur/sangkar. Adapun persiapan alat-alat dan keperluan dalam upacara *Pineng Ngerabung Sanggagh* antara lain;

- a. *Lunjuk* (sarana untuk melakukan upacara temu dan turun mandi)
- b. *Rato* (alat pengangkut kebesaran adat pepadun)
- c. *Ijan titi* (tangga yang dibuat dari bambu yang dianyam)
- d. *Kuto maro* (semacam puade, beratap dan berdinding, yang dibuat dari kain warna putih)
- e. *Payung lepas* (payung dengan empat warna dalam bentuk kecil)

- f. *Ranjang disesat*, *anggar* atau *sanggar* (yang nantinya akan diperebutkan oleh *hulubalang* kedua belah pihak dan harus dapat dimenangkan oleh *hulubalang* pihak laki-laki)
- g. *Payan* atau tombak (disediakan oleh *perwatin* adat pihak si gadis dan dipergunakan dalam acara serah terima mempelai wanita di *lunjuk*)
- h. *Kutting* (berbentuk jung atau perahu yang merupakan tempat barang perhiasan, yang merupakan barang hantaran atau pengantak, dari keluarga sang laki-laki yang diperuntukkan bagi sang gadis) dan sarana untuk arak-arakan, seperti : *Kandang rarang*, *awan telapah*, *jejalan andah*, *payung agung*, *talo balak*, dan *talo lunik*, serta seperangkat alat kulintang.



Gambar 1. Prosesi Ngerabung Sanggar

Pelaksanaan upacara di tempat keluarga sang gadis umumnya dilakukan di siang hari, diatur oleh *perwatin* adat dan sebagai panitia pelaksana dalam acara ini disebut *penglaku* (panitia yang dibentuk oleh *perwatin* adat *bebidang suku*) yang terdiri dari *penglaku tuho* (panitia dari perwakilan tua-tua adat) dan *penglaku maghanai* (panitia perwakilan bujang) dan dibantu oleh *pangawo* muda (Panitia perwakilan adat yang baru menikah) serta *pemattuan* (Panita perwakilan bujang gadis). Disini terdapat juga rangkaian acara yang memerlukan waktu lebih kurang dua hari dua malam. Kegiatan tersebut adalah *ngekughuk balak*, *cangget pilangan*, dan temu di *lunjuk* atau *patcah aji*. *Ngerukuk balak* adalah upacara menerima calon mempelai laki-laki serta tamu-tamu dari pihak yang diundang, dan acara bepadu dari pihak keluarga calon mempelai laki-laki kepada *perwatin* adat pihak keluarga calon mempelai wanita, Upacara ini ditutup dengan acara *pangan kibau* (makan daging kerbau secara bersama-sama).



Gambar 2. Prosesi Upacara Cangget Pilangan

Cangget Pilangan

Cangget Pilangan pada prosesi Pineng Ngerabung Sanggar dilakukan oleh gadis (*muli*) dan bujang (*meghanai*) untuk melepas masa lajang calon pengantin wanita yang akan menikah dan pergi meninggalkan kampung halaman. Pada akhir pelaksanaan Cangget Pilangan, calon pengantin wanita dan calon pengantin pria masing-masing secara bergantian akan menari di depan seluruh gadis (*muli*) dan bujang (*meghanai*). Cangget Pilangan sebagai sebuah tarian masih mempertahankan pola-pola budaya tradisi dalam penyajiannya karena seluruh rangkaian prosesnya terikat dengan ketentuan adat. Cangget Pilangan sebagai bagian dari upacara adat memiliki peraturan yang harus ditaati oleh para penghadir atau tamu. Upacara ini akan dipimpin oleh para tetua adat yang disebut dengan *purwatin*, dan akan memberikan sanksi atau denda adat bagi siapapun yang dianggap melanggar aturan adat pada acara cangget tersebut. Seorang *muli* yang turun *cangget agung* ke sesat adalah putri dari punyimbang yang ada dikampung tersebut dan kampung lainnya. Menurut Suttan Puset Mergo Subing, gadis yang turun cangget agung belum memiliki status pernikahan dan merupakan anak atau keturunan atau perwakilan yang ditunjuk oleh punyimbang adat tersebut. Ketika sang punyimbang tidak memiliki anak perempuan maka dia harus menurunkan *muli* yang berasal dari kemenakannya, atau anak dari saudarasaudaranya. Apabila sang punyimbang memiliki anak gadis namun sudah menikah, maka ia harus mengambil anak gadis lain yang belum menikah untuk turun cangget agung atas nama *punyimbang* tersebut dengan memakai gelar atau adok yang dimiliki oleh anak gadisnya yang sudah menikah.

Meghanai (bujang) yang turun *igol* adalah putra *punyimbang* yang ada dikampung tersebut atau dari kampung lainnya. *Meghanai* yang turun *igol* akan dipasangkan dengan *muli* yang sederajat kepunyimbangannya. Apabila tidak, maka biasanya akan menimbulkan perasaan tersinggung yang berhubungan dengan harga diri (*piil*). Menurut Suttan Puset, saat acara cangget agung tempat duduk antara bujang dan gadis terpisah. Ketika para *muli* menari cangget agung, mereka berdiri berhadapan sedangkan untuk *meghanainya* berdiri ditengah-tengah. Semua gadis yang menari cangget agung adalah putri-putri *punyimbang* adat. *Muli* yang turun cangget agung harus dipasangkan dengan *muli* lain yang sederajat dengan kepunyimbangannya, begitu juga dengan bujangnya. Apabila sang ayah merupakan *punyimbang* tiyuh/kampung, maka putrinya harus

dipasangkan juga dengan putri *punyimbang* tiyuh/kampung lainnya. Cangget pilangan adalah upacara menari para *penyimbang* dan para bujang gadis. Acara ini dilakukan pada malam hari setelah upacara *ngekughuk balak*. Pada keesokan harinya diselenggarakan acara temu di *lunjuk* atau *patcah aji* (pertemuan di atas singgasana yang telah disediakan), dan pada acara pertemuan inilah, prosesi perkawinan menurut adat yang dilakukan di atas *lunjuk* oleh *tuwalo anaw*, yaitu isteri dari *penyimbang* asal yang hadir dan ditunjuk oleh *purwatin* adat. Kegiatan di sini adalah mempertemukan ibu jari kaki sebelah kanan dari mempelai laki-laki dengan ibu jari kaki sebelah kiri mempelai wanita di atas kepala kerbau.



Gambar 3. Calon Pengantin wanita (*muli*) menari untuk terakhir kali

Dengan dilakukan acara pertemuan ini maka resmiah pengukuhan perkawinan tersebut menurut adat, yang dirangkaikan dengan acara *musek* (penyuapan kepada kedua mempelai). Setelah acara pertemuan tersebut selesai, masih ada beberapa acara lagi, yaitu mencanangkan *amai* dan *adek* (mengumumkan tutur panggilan dan gelar), selanjutnya *paradu mulei* (kata-kata perpisahan dari mempelai wanita) dan terakhir adalah *peliwagan* (perpisahan). Dengan demikian acara serah terima ini selesai, maka dapat dilangsungkan akad nikah menurut ketentuan agama. Pelaksanaan upacara perkawinan umumnya dilakukan di tempat kediaman pihak laki-laki, yang disebut upacara *turun mandai* dan *cakak* atau *kughuk*. Upacara *turun mandai* merupakan bahasa istilah adat dari kegiatan yang fokus pada kegiatan upacara *ngekughuk balak cangget turun mandi* dan upacara *turun mandi* itu sendiri. Upacara *ngerukuk balak* adalah penyambutan keluarga, penyimbang/purwatin adat dari pihak mempelai wanita. Disini keluarga mempelai wanita menyerahkan barang-barang bawaan, yaitu *sigeh pungutan* (berisi rokok, tembakau), *urai cambai* (sirih- pinang), *juadah* atau kue dodol, *daw ba'i* atau *pedatong* (sejumlah uang atau turunan adat *purwatin* adat dari pihak mempelai wanita, dan sesan, yaitu barang bawaan perkawinan dari mempelai wanita yang dapat berupa alat rumah tangga, perhiasan dan sebagainya).

Pada malam harinya diadakan *cengget turun mandi*, acara ini disebut juga dengan acara *penganggik* (acara keluarga besar kedua mempelai yang akan meresmikan putra-putri mereka). Apabila acara ini telah usai, maka pada esok harinya dilakukan acara *turun mandi*, yang merupakan rangkaian pada acara *ngegattung buah penyaraw*, *nginyaw bias*, (mencuci beras), *besurah/buasah* (acara pesan-pesan mendidik), melobangi telinga dan mengasah gigi yang dilakukan secara simbolis, temu di *lenjuk* dan *mesuk*, *igel pegrhadu kemeghiyanan* (tari peresmian mengakhiri masa bujang), turun mandi (menyucikan diri untuk pihak wanita) dan *ngeruruh buah menyaghau* atau (menggambil perabotan yang di gantung di atas kayu/pohon pinang sebagai bagian dari sarana upacara pineng).

Nilai Estetika dalam Prosesi Cangget Pilangan

Nilai estetik Cangget Pilangan terbentuk dari berbagai elemen pertunjukan. Keselarasan dengan sistem nilai berupa simbol-simbol dan nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat pendukungnya, serta fungsional bagi pemenuhan kebutuhan hidup masyarakat Lampung Pepadun. Cangget Pilangan difahami sebagai sebuah pertunjukan yang seluruh rangkaianannya terikat dalam upacara adat. Cangget Pilangan merupakan sarana ekspresi masyarakat Lampung Pepadun sebagai sarana pengenalan status sosial seseorang dalam masyarakat adatnya melalui upacara perkawinan. Nilai estetik Cangget Pilangan terlihat pada gerak, rias dan busana, pola lantai, iringan dan *stage* properti yang digunakan oleh gadis (*muli*) dan bujang (*meghanai*). Cangget Pilangan dilaksanakan pada malam hari dan berlangsung semalam suntuk dari ba'da isya sampai terbit fajar. Pelaku yang terlibat dalam Cangget Pilangan adalah gadis (*muli*) dan bujang (*meghanai*), dan pengatur acara atau protokol (*pengelaku*) yang terdiri dari: *pengelaku meranai*, *pengelaku panggawo*, dan *pengelaku penyimbang*. *Muli* dan *meghanai* yang mengikuti Cangget Pilangan merupakan perwakilan dari anak *penyimbang* yang ada di kampung. Setiap *penyimbang* yang ada di kampung tersebut diwajibkan untuk menurunkan putrinya atau gadis yang mewakilinya di *sesat*. Bila tidak, maka ia dianggap melanggar adat dan mendapat denda adat atas kelalaiannya.

Aturan Cangget Pilangan adalah sebagai berikut: sebelum menari, *pengelaku* akan menentukan dan mempersilakan *muli* yang harus menari. *Pengelaku* akan mengawali dengan membacakan pantun-pantun sebagai bagian awal pertunjukan. Setelah itu *muli* yang ditunjuk untuk menari akan mengenakan siger dengan dibantu oleh kerabatnya (biasanya nenek, ibu, atau saudara wanitanya), kemudian ia berdiri perlahan-lahan menuju ke tengah arena pertunjukan. Perlengkapan adat yang ia bawa berupa nampun emas akan diletakkan sesuai pada tempat di mana *muli* tersebut akan berdiri. *Pengelaku* akan mempersilakan kepada kelompok pemusik untuk memulai tabuhan. Ia juga yang akan mengatur berakhirnya tari. Untuk mengakhiri tari ia akan berteriak '*balik*', dan penabuh akan membunyikan tabuh *mirul bekekes*, sebagai tanda berakhirnya tari. *Muli* akan mengakhiri tari dan kembali ke tempat duduknya masing-masing, dengan dibantu oleh pengiringnya. Pada saat akan kembali ke tempat duduk, ia tidak diperkenankan membalikkan badan, melainkan mundur teratur.

Ritme atau pola irama Cangget Pilangan berlangsung tenang dan perlahan karena seorang gadis yang menari tidak diperkenankan menggerakkan anggota tubuh bagian bawah. Posisi tegak dengan pandangan lurus ke depan. Gerak yang dihadirkan hanyalah lengan bagian bawah dengan patokan yang ketat pula, yaitu tidak diperkenankan mengangkat tangan melebihi bahu yang akan menyebabkan ketiak terlihat. Ekspresi

wajah tenang. Tubuh yang tegak dan gerak yang minimal bertujuan menjaga keseimbangan tubuh agar siger tidak terjatuh. Pola gerak cangget secara umum terdiri atas beberapa istilah yang dapat pula berbeda menyebutnya. Oleh karena keikutsertaan menari merupakan keharusan, maka tidak dipentingkan bagaimana seseorang itu menari, melainkan lebih ditekankan pada siapa yang menari, sehingga pola gerakanya pun sangat sederhana.

Pola gerak Cangget merupakan rangkaian gerak tangan yang terdiri dari gerak *kenuy melayang*, *tutup malu*, *ukel kilat mundur*, *ngecum*, dan kembali kepala gerak *kenuy ngelayang* yang dilakukan berulang-ulang. Pola lantai dalam Cangget Pilangan dilakukan dengan saling berhadap-hadapan, menyebabkan mereka dapat saling melihat dan saling mencontoh gerak satu sama lain, atau menirukan gerak *muli* yang dianggap paling senior. Bahkan terkadang nenek atau ibu si *muli* memberi komando gerakan dari arah samping (temat duduk) mereka. Pola lantai *cangget pilangan* adalah dua kelompok *muli* yang saling berhadapan berbanjar ke belakang. Dua *muli* saling berhadapan adalah mereka yang memiliki kedudukan tertinggi pada upacara itu, yang kemudian diikuti oleh *muli* lain yang berderet di belakangnya sesuai dengan kelompok mereka di dalam adat. Pada saat *muli Cangget*, akan turun *Igol* dua orang laki-laki yang juga memiliki kedudukan seimbang.

Kenuy adalah elang, sedangkan *melayang* adalah ketika sang elang terbang tanpa mengepakkan sayap. Pola gerak yang ada adalah mengembangkan tangan dan digerakkan ke depan dan ke belakang, menyerupai elang. Burung elang bagi masyarakat Lampung adalah binatang yang dikagumi dan merupakan lambang dari dunia atas. Gerak *kenuy melayang* merupakan ekspresi bagaimana alam menjadi sumber penciptaan bagi masyarakat Lampung. Gerak *tutup malu* adalah gerak tangan di depan pusar dengan telapak tangan menghadap ke depan. Telapak tangan diputar ke luar dan ke dalam beberapa hitungan, dilanjutkan pada gerak *ukel kilat mundur*. *Ukel kilat mundur* adalah gerak *ukel* yang dilakukan dengan cepat (sehingga dianggap seperti kilat), kemudian jari tengah dan ibu jari dipertemukan (disebut gerak *ngecum*), kemudian kedua tangan ditarik ke belakang sehingga dada tertarik ke depan (membusung), kemudian kedua tangan kembali pada posisi *kenuy melayang*. Nilai estetika dalam gerak dapat terlihat sebagai berikut.

Gerak sembah mengandung makna kesopanan serta penghormatan penari terhadap tamu agung atau orang yang menyaksikan acara tersebut. Gerak *ukel kilat mundur* adalah gerak yang dilakukan dengan cepat sehingga dianggap seperti kilat, mengandung makna kesiagaan dalam menghadapi marabahaya. Gerak *ngecum* adalah gerak yang dilakukan dengan menyatukan jari tengah dan ibu jari kemudian ditekuk ke arah dalam, yang mengandung makna kelembutan hati dari seorang penari. Gerak *tutup malu* adalah gerak yang dilakukan dengan menyatukan kedua lengan ke arah depan tubuh, telapak tangan diputar keluar dan ke dalam dengan beberapa hitungan, mengandung makna keteguhan dan kesucian hati seorang penari. Gerak *kenuy melayang* adalah gerak yang dilakukan dengan merentangkan kedua tangan kesamping tubuh sejajar dengan perut, yang melambangkan keagungan dari acara adat tersebut. Gerak *igel* atau *igol* adalah gerak yang dilakukan para *penglaku* atau *penyimbang* yang melambangkan keperkasaan dari laki-laki tersebut.

Diketahui bahwa alat musik yang mengiringi tari Cangget Pilangan disebut dengan istilah *talo balak*. Pada alat musik *talo balak* terdapat unsur keindahannya yang terlihat pada saat mengiringi tari-tarian adat seperti tari cangget agung. Hal ini terlihat dari para

penabuhnya kompak dalam memulai dan berhenti dalam tiap-tiap tabuhnya, keterampilan menabuh *talo balak* terlihat pula pada saat peralihan antar prosesi, dan menghasilkan irama yang tenang sehingga para penari dan yang hadir larut dalam suasana musik tersebut. Adapun peralatan musik yang digunakan untuk mengiringi tari cangget diantaranya: untuk penyimbang marga diiringi oleh canang 4 dan kelintang 4, penyimbang tiyuh diiringi oleh canang 4 kelintang 2, penyimbang suku diiringi oleh canang 2 kelintang 2. Hal ini mengandung makna sebagai pembeda karena penyimbang marga adalah penyimbang yang paling tinggi kedudukannya dalam adat dibandingkan dengan penyimbang tiyuh dan penyimbang suku.

SIMPULAN

Upacara adat perkawinan masyarakat Abung Siwo Migo salah satunya ditetapkan melalui prosesi *Pineng Ngerabung Sanggagh* yaitu upacara memecahkan sangkar pada upacara perkawinan adat. *Pineng Ngerabung Sanggagh* adalah sebuah prosesi perkawinan yang paling sempurna dalam keadatan Lampung Pepadun, karena menggunakan sarana dan prasarana adat yang lengkap dan memerlukan biaya besar dalam pelaksanaannya. *Pineng Ngerabung Sanggagh* sebagai upacara perkawinan dilaksanakan dengan proses *Begawi* adat Lampung yang dilaksanakan di kediaman pihak pengantin pria dan wanita. Cangget Pilangan pada prosesi *Pineng Ngerabung Sanggar* dilakukan oleh gadis (muli) dan bujang (meghanai) untuk melepas masa lajang calon pengantin wanita yang akan menikah dan pergi meninggalkan kampung halaman. Cangget Pilangan memvisualisasikan nilai-nilai tradisi masyarakat Pepadun dengan keindahannya yang khas sebagai identitas masyarakat Abung Siwo Migo. Estetika yang muncul dalam tari Cangget Pilangan tidak terlepas dari nilai dan norma adat istiadat masyarakat Abung Siwo Migo, sehingga secara etika dan logika tari Cangget Pilangan direpresentasikan sebagai identitas masyarakat Abung Siwo Migo.

DAFTAR RUJUKAN

- Djelantik, A.A.M. (1990). Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid I, II Estetika Instrumental. Denpasar: STSI.
- Dharsono. (2007). Estetika. Bandung: Rekayasa Saen.
- Fuji Astuti. (2004). Perempuan dalam Seni Pertunjukan Minangkabau: Suatu Tinjauan Gender. Yogyakarta: Kalika.
- Indrayuda. (2001). "Estetika tari Minangkabau". Padang: Tantra Dance Teater. Disampaikan dalam Sarasehan Tari Nasional di Taman Budaya Padang, tanggal 20 April 2001.
- Maleong, Lexy. P. (1981). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: CV. Remaja Karya.
- Purwatiningsih. (1999). Pendidikan Seni Tari-Drama. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah dasar.
- Mustika Wayan, 2011, Sekilas Budaya Lampung dan Seni Tari Pertunjukan Tradisionalnya, Bandar Lampung: Buana Cipta.
- Martiana, R. (2014). Cangget: Identitas kultural Lampung sebagai bagian dari keragaman budaya Indonesia (Vol. 1, No. 1). BP ISI Yogyakarta.
- Martiana, R. (2012). Nilai dan Norma Budaya Lampung: Dalam Sudut Pandang Strukturalisme (Vol. 1, No. 1). Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Praktek Kepemimpinan Intruksional Di Sekolah A Literature Review In The Asia Context

Dian Novita Dewi^{1*}, Sowiyah², Bujang Rahman³, Hasan Hariri⁴

Magister Administrasi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl.
Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

* e-mail: ziazurazila3dara@gmail.com¹, sowi.unila@gmail.com², bujang.suropati@gmail.com³,
hasan.hariri@staff.unila.ac.id⁴

Abstrak: Pentingnya praktek kepemimpinan intruksional disekolah menarik peneliti untuk meneliti, dan artikel ini digunakan untuk menguji bagaimana praktek kepemimpinan intruksional di sekolah. Proses peninjauan dimulai dengan mesin pencari, google cendikia, untuk mencari artikel dengan kata kunci, kepemimpinan intruksional. Ada beberapa artikel tentang ulasan praktek kepemimpinan intruksional terutama dalam konteks Asia, yang dapat ditemukan. Tujuan dari tinjauan ini adalah untuk mengetahui praktek kepemimpinan intruksional disekolah dalam konteks Asia. Berdasarkan hasil tinjauan literature dari berbagai Negara di Asia, kami menemukan bahwa praktek kepemimpinan instruksional yang kuat dapat menciptakan struktur untuk memfasilitasi pekerjaan guru dengan cara memperkuat sistem kepercayaan organisasi dan faktor-faktor ini bersama-sama mendorong pembelajaran siswa.

Kata kunci: Kepemimpinan Intruksional, konteks Asia, penerapan, literature review

PENDAHULUAN

Di era revolusi industry 4.0 perubahan terjadi begitu cepat, transformasi dalam sistem pendidikan harus dilakukan untuk memastikan bahwa pendidikan dalam suatu bangsa berupaya memberikan pendidikan terbaik kepada generasi mendatang. Sejalan dengan perkembangan tersebut, hampir sebagian besar negara di dunia sedang melakukan perbaikan dan mengevaluasi kembali sistem pendidikan yang ada di negara mereka. Oleh karena itu, penekanan pada kualitas pemimpin sekolah adalah salah satu kunci perubahan untuk memobilisasi transformasi pendidikan (Blase & Blase, 1999). Kepemimpinan di sebuah lembaga, tak terkecualinya disekolah merupakan hal yang penting dan signifikan dalam menentukan efektifitas dan keberhasilan proses pendidikan. Terkait dengan hal tersebut telah diketahui ada beberapa penelitian telah meneliti pentingnya kepemimpinan instruksional dalam mengelola perubahan di dunia pendidikan (Goddard, Goddard, Sook Kim, & Miller, 2015; Le Fevre & Robinson, 2015; Ng, Nguyen, Wong, & Choy, 2015; Usman, 2015).

Kepemimpinan sekolah abad 21 dianggap sebagai pemimpin instruksional (Rigby, 2014). Kepemimpinan instruksional kepala sekolah menempatkan guru sebagai komponen utama yang perlu dikembangkan sehingga kepemimpinan instruksional kepala sekolah membangun dan mendorong munculnya kreativitas guru yang profesional, inovatif, dan kreatif dalam proses pembelajaran (Hidayat, Herawan, & Prihatin, 2016; Southworth, 2002). Kepemimpinan instruksional merupakan perintah pada proses belajar-mengajar dan guru telah melakukan tugas mereka berkonsentrasi

pada pedagogi, bukan administrasi dan delegasi dengan orang lain, berfokus pada siswa belajar dan memberikan bentuk praktis untuk visi sekolah (Philip Hallinger, 2003; Phillip Hallinger & Lee, 2014; Niqab, Sharma, Wei, & Maulod, 2014)

Kepemimpinan instruksional memiliki hubungan yang positif dengan *citizenship behavior* guru. Dalam penelitiannya Mehmet Sisman menjelaskan bahwa, melalui berbagai dukungan terhadap guru dan pemecahan masalah yang efektif menjadikan guru lebih sukses dan produktif. Selain itu, guru juga sibuk dengan pekerjaannya dan mampu bekerja sama dengan rekan kerja mereka di lingkungan sekolah. Hal ini menekankan pentingnya peran kepala sekolah dalam mengelola guru dan memberikan dukungan profesional bagi kegiatan pembelajaran yang efektif dan mencapai hasil pembelajaran siswa secara maksimal. Kepemimpinan instruksional kepala sekolah menempatkan guru sebagai komponen utama yang perlu diberikan perhatian penuh dan dikembangkan. Sebagai konsep kepemimpinan yang fokus pada kegiatan pembelajaran dan perilaku guru dalam melayani siswa, maka kepala sekolah sebagai pemimpin instruksional memfokuskan pada upaya peningkatan kualitas pendidikan dan memengaruhi perilaku *extra-role* atau CB guru, agar guru melakukan tugasnya dengan penuh semangat dan mengerahkan seluruh kemampuannya dalam menjalankan tugasnya. Berdasarkan deskripsi diatas, maka perlu diketahui lebih dalam lagi tentang Bagaimana Praktek Kepemimpinan Instruksional di Sekolah dalam Konteks Asia”?

METODE

Tinjauan pustaka ini fokus pada praktek kepemimpinan intruksional di sekolah

Metode Pencarian dan Tinjauan

Proses peninjauan dimulai dengan mesin pencari, google cendikia, untuk mencari artikel dengan kata kunci. “kepemimpinan intruksional”. Pencarian berkisar adalah dari 2015-2019 dan diidentifikasi total 150 studi dan artikel. Kriteria untuk dimasukkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Hasil kualitatif dari praktik kepemimpinan intruksional di sekolah
- Penelitian dilakukan di asia
- Penelitian ini menggunakan bahasa inggris
- Disertasi dan tesis dikecualikan.

Tabel 1. Praktek Kepemimpinan Instruksional Di Sekolah

Penulis dan Tahun	Judul	Negara	Metode	Sampel	Hasil
Felipe Aravena, 2017	Destructive Leadership Behavior: An Exploratory study In Chile	Chile	Kualitatif	--	Pemimpin memiliki dampak pada persepsi guru tentang proses kepemimpinan.
Joseph Blase Jo 2014	Principals' And Instructional Blasé, Leadership And Teacher Development:	Amerika Serikat	Kualitatif	guru laki-laki 251, perempuan = 558 dari pedesaan (n = 275),	Dalam interaksi kepala sekolah dan guru yang efektif tentang pengajaran, proses seperti penyelidikan, refleksi, eksplorasi, dan hasil eksperimen: guru membangun repertoar alternatif yang fleksibel dari

Penulis dan Tahun	Judul	Negara	Metode	Sampel	Hasil
	Teachers' Perspectives			pinggiran kota (n = 291), dan lokasi sekolah perkotaan (n = 243).	pada mengumpulkan prosedur dan metode pengajaran yang kaku
Jared Boyce, Alex J. Bowers, 2017	Toward Evolving concept of Instructional Leadership for Learning	An Amerika Serikat	Kuantitatif	52 kepemimpinan instruksional	Pertama, kami telah mengidentifikasi empat faktor kepemimpinan instruksional yang paling banyak diteliti di 109 studi kuantitatif: kepemimpinan dan pengaruh kepala sekolah, otonomi dan pengaruh guru, perkembangan orang dewasa, dan iklim sekolah. kedua, kami telah mengidentifikasi tiga faktor energi yang paling sering diteliti dalam kaitannya dengan tema-tema ini dalam literatur ini: kepuasan guru, komitmen guru, dan retensi guru. ketiga, kami telah menggambarkan hubungan antara faktor-faktor instruksional dan yang muncul ini dan menilai bukti terkait masing-masing hubungan ini. keempat, kami telah mengintegrasikan hubungan ke dalam satu model tunggal yang memetakan bagaimana faktor-faktor dan hubungan saling cocok
Melanie Brooks, Jeffrey Brooks, 2018	Culturally &(Ir)Relevant School Leadership: Ethno-Religious Conflict And Administration In Thephilippines	Australia	Kualitatif	-	Kepala sekolah di northernmindanao adalah pemimpin yang tidak relevan secara budaya. mereka mengabadikan status quo marjinalisasi terhadap siswa dari berbagai latar belakang. akibatnya, beberapa siswa menerima kesempatan untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas sementara yang lain tidak.
Diya Geert Devos, Martin Valcke, 2016	Dou, The Relationships Between school AndAutonomy Gap, Principalleadership, Teachers' Jobsatisfaction And Organizationalcommitment	China	Kuantitatif	528 guru dan 59 kepala sekolah dan asisten kepala sekolah ikut serta.	Signifikan kepemimpinan instruksional dan transformasional pada kepuasan kerja guru dan komitmen organisasi, dimediasi oleh dampak tidak langsung dari iklim sekolah dan efikasi diri guru.
Eve Eisenschmidt, Kuusisto, Katrin Poom-Valickis, Kirsi Tirri, 2019	Virtues That Create Purpose For Ethical Leadership: Exemplary Principals From Estonia &And Finland	Finlandia	Kualitatif		Kepala sekolah menunjukkan kebijakan kebijaksanaan dan pengetahuan dalam menciptakan ketentuan jangka panjang untuk sekolah mereka dan membangun sekolah untuk generasi mendatang
Roger Goddard, Yvonne Goddard,	A Theoretical And Empirical Analysis Of Theroles Of	Amerika	Kuantitatif	93 sekolah dasar	Kepemimpinan instruksional yang kuat dapat menciptakan struktur untuk memfasilitasi pekerjaan guru dengan cara yang memperkuat sistem kepercayaan

Penulis dan Tahun	Judul	Negara	Metode	Sampel	Hasil
Eun Sook Kim, 2015	Instructional Leadership, Teachercollaboration, And Collective Efficacybeliefs In Support Of Student Learning				organisasi, dan, bersama-sama, faktor-faktor ini mendorong pembelajaran siswa.
Phillip Hallinger And Moosung Lee, 2014	Mapping Instructionalleadership In Thailand:Has Education Reformimpacted Principal Practice?	Thailand	Kualitatif		Ekspektasi sistem baru untuk prinsip bertindak sebagai pemimpin instruksional, orientasi dominan kepala sekolah thailand tetap tidak berubah
Angela Urick, 2015	Examining Principalperception Of Multiple Leadershipstyles Used To Practice Sharedinstructional Leadership	UsAmerika Serikat	Kuantitatif	8,524 kepala sekolah umum	Kepala sekolah harus memiliki pengaruh yang sama tinggi terhadap sumber daya, keselamatan dan fasilitas terlepas dari tingkatannya kepemimpinan instruksional bersama karena tugas-tugas ini menekankan kebutuhan sekolah dasar
Thang Dinh Truong, Philip Hallinger And Kabini Sanga, 2016	Confucian Values And Schoolleadership In Vietnam:Exploring The Influence Ofculture On Principal Decisionmaking	Vietnam	Kualitatif		Pengaruh kuat jarak kekuasaan dan kolektivisme terhadap pengambilan keputusan kepala sekolah vietnam
Jessica Rigby, 2014	G.Three Logics OfInstructional Leadership	Amerika Serikat	Metodologi Analisis Konten		Tiga konsepsi kepemimpinan instruksional dalam lingkungan kelembagaan yang saya istilahkan sebagai logika kewirausahaan, kewirausahaan, dan keadilan sosial
Haiyan Qian Allan Walker Xiaojun Li, 2017	The West Wind Vs The East Wind: Instructional Leadership Model In China	China	Kualitatif		Praktik kepemimpinan perlu dipahami dalam kaitannya dengan konteks sejarah, budaya dan sosial yang berbeda.
Foo David Thanh Dong Nguyen, Koon Benjamin Wong andKim Weng William Choy, 2015	SeongNg,leadership practices in Singapore	Singapura	Kualitatif		Kepala sekolah menengah terutama mengerahkan pengaruhnya pada pembelajaran dan kualitas pengajaran melalui organisasi mereka tentang iklim sekolah, daripada interaksi terperinci. Selain Itu mata pelajaran di sekolah menengah lebih terspesialisasi daripada mata pelajaran di sekolah dasar. Ini membawa kompartemen yang lebih dalam dalam konteks sekolah menengah. Selain itu, guru mata pelajaran di sekolah menengah bahkan mungkin memiliki

Penulis dan Tahun	Judul	Negara	Metode	Sampel	Hasil
Kenneth Seven Leithwood, Almasuccessful Harrisband leadership David d Hopkins, 2019	strongLondon about school revisite	London	Kualitatif	-	lebih banyak konten dan pengetahuan pedagogis daripada kepala sekolah penelitian tentang kepemimpinan sekolah telah menghasilkan beberapa klaim yang kuat. Alasan utama yang dikutip untuk kesenjangan ini dalam pengetahuan kami adalah kurangnya penelitian terprogram; kurangnya bukti yang terkumpul dari studi berskala kecil dan besar, [kegagalan untuk menggunakan] berbagai desain penelitian, dan kegagalan untuk memberikan bukti jumlah yang tidak mencukupi dan kualitas yang memadai untuk dijadikan panduan yang kuat untuk kebijakan dan praktik
Deidre M. Le and Viviane M. Robinson, 2014	The Interpersonal Challenges Of Instructional Leadership: Principals' Effectiveness In Conversations About Performance Issues	Zaeland	Kuantitatif	30 Kepala sekolah	Kepala sekolah menunjukkan tingkat keterampilan yang rendah hingga sedang secara konsisten di kedua percakapan. Biasanya, kepala sekolah lebih terampil dalam mengadvokasi posisi mereka sendiri daripada secara mendalam menyelidiki dan memeriksa pemahaman mereka tentang pandangan orang tua atau guru.
Philip Hallinger, Allan Walker, Dao Hong Nguyen, Thang Truong, Thi Thinh Nguyen, 2016	Perspectives On Instructional Leadership In Vietnam: A Preliminary Model	Vietnam	Kualitatif	27 Kepala Sekolah	Model awal kepemimpinan instruksional utama di Vietnam. Model penulis membuktikan kesamaan dengan model barat kepemimpinan instruksional dengan memasukkan dimensi yang berfokus pada menetapkan arah, mengelola kurikulum dan instruksi dan mengembangkan iklim pembelajaran sekolah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini melaporkan temuan utama yang ditinjau dari beberapa artikel yang sudah penulis baca. Analisis menunjukkan bahwa sebagian besar artikel fokus pada bagaimana praktek kepemimpinan intruksional di sekolah. Artikel yang sudah di ulas adalah penelitian yang dilakukan di Asia. Berdasarkan artikel yang diulas, ada berbagai cara pengumpulan data terkait dengan kepemimpinan intruksional di sekolah, yang paling umum digunakan yaitu dengan menggunakan wawancara dan observasi.

Penelitian tentang praktek kepemimpinan intruksional di sekolah di Asia telah dilakukan di berbagi Negara. Tabel 1 menunjukkan bahwa penelitian telah dilakukan di sekolah, universitas. Hasil dari penelitian sebagian besar menunjukkan bahwa kepemimpinan instruksional yang kuat dapat menciptakan struktur untuk memfasilitasi pekerjaan guru dengan cara memperkuat sistem kepercayaan organisasi dan faktor-faktor ini bersama-sama mendorong pembelajaran siswa. Namun dalam penelitian yang

dilakukan oleh Diya Dou, Geert Devos And Martin Valcke menunjukkan bahwa signifikan kepemimpinan instruksional dan transformasional pada kepuasan kerja guru dan komitmen organisasi, dimediasi oleh dampak tidak langsung dari iklim sekolah dan efikasi diri guru. (Dou et al., 2017), hal ini menunjukkan bahwa dalam mempraktekkan kepemimpinan intruksional pada kepuasan kerja guru dimediasi oleh dampak tidak langsung dari iklim sekolah dan efikasi diri guru.

Kepala sekolah selalu melibatkan guru-guru dalam mengembangkan dan menerapkan tujuan dan sasaran pembelajaran serta kepala sekolah pun mengacu pada kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah dalam pembelajaran, kepemimpinan instruksional dapat menjadi narasumber bagi guru dan stafnya, kepala sekolah dalam mengimplementasikannya selalu bekerja sama dengan guru untuk memperbaiki program pembelajaran dalam kelas sesuai dengan kebutuhan siswa, kemudian membuat program pengembangan pembelajaran selain itu kepemimpinan instruksional dapat mengkomunikasikan visi dan misi sekolah terhadap guru dan staf. Kepala sekolah mensosialisasikan dan menanamkan isi dan visi sekolah dengan baik. Kepala sekolah mampu membangun kebiasaan-kebiasaan berbagi pendapat dalam menentukan visi dan misi sekolahnya, dan kepala sekolah selalu menjaga agar visi dan misi sekolah yang telah disepakati oleh warga sekolah hidup subur dalam mengimplementasikannya sebab konsep kepemimpinan instruksional fokus pada kegiatan belajar mengajar dan pada perilaku guru dalam melayani siswa. Di dukung oleh Roger Goddard, Yvonne Goddard, Eun Sook Kim, yang menunjukkan bahwa kepemimpinan instruksional yang kuat dapat menciptakan struktur untuk memfasilitasi pekerjaan guru dengan cara memperkuat sistem kepercayaan organisasi, dan, mendorong faktor-faktor untuk meningkatkan mutu pendidikan. (Goddard et al., 2015).

Kesimpulan luasnya adalah ketika penulis mempertimbangkan semua ulasan studi tentang praktek kepemimpinan intruksional di sekolah yang dilakukan di berbagai Negara di dunia, menunjukkan bahwa kepemimpinan dan gaya kepemimpinan kepala sekolah sangat penting bagi suatu organisasi termasuk lembaga pendidikan memiliki dampak positif dan negatif karean berpengaruh terhadap akademik dalam bidang pendidikan. Seperti halnya penelitian, ulasan ini memiliki keterbatasan. Pertama, artikel yang ditinjau hanya dalam bahasa inggris jadi yang lain penelitian tidak ditinjau karena keterbatasan. Kedua, disertasi dan tesis tidak di bahas dalam artikel ini dikarenakan dapat menyebabkan bias publikasi dalam hasil, Ketiga, ruang lingkup artikel yang ditinjau masih sangat terbatas, dalam makalah ini cakupannya hanya terbatas pada penelitian yang dilakukan di negara-negara Asia, sedangkan variasi negara-negara Asia yang ditinjau masih kurang. Keterbatasan terakhir adalah tidak ada ukuran tunggal yang mampu membandingkan seluruh studi.

Hasil penelitian disajikan dalam bentuk grafik, tabel, atau deskriptif. Analisis dan interpretasi hasil ini diperlukan sebelum dibahas. Hasil berupa gambar, atau data yang dibuat gambar/skema/grafik/ diagram, pemaparannya juga mengikuti aturan yang ada; judul atau nama gambar ditaruh di bawah gambar, dari kiri, dan diberi jarak 1 spasi Sebagai contoh, dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.

SIMPULAN

Kepemimpinan kepala sekolah sangat penting untuk keberhasilan organisasi sekolah karena pemimpin menciptakan perubahan positif dalam pendidikan dengan mendorong staf yang ada disekolah untuk mengambil inisiatif dan perubahan. Hasil dari literatur ini menunjukkan bahwa kepemimpinan dan gaya kepemimpinan kepala sekolah sangat penting bagi suatu organisasi termasuk lembaga pendidikan memiliki dampak positif dan negatif karean berpengaruh terhadap akademik dalam bidang pendidikan dikarenakan kepemimpinan instruksional merupakan model kepemimpinan yang berpengaruh terhadap efikasi diri dalam mengajar, meningkatkan pembelajaran di kelas melalui guru dan secara positif berpengaruh terhadap pengetahuan/ pemahaman, pelaksanaan mengajar, kompetensi serta efikasi guru secara individu maupun secara kolektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Afrina, D. (2019). Hubungan Kepemimpinan Instruksional Kepala Sekolah Dan Efikasi Diri Dengan Kinerja Mengajar Guru . *MANAJER PENDIDIKAN*, 13(2), 146-157.
- Afrina, D., Rohiat, R., & Zakaria, Z. (2018). Hubungan Kepemimpinan Instruksional Kepala Sekolah dan Efikasi Diri dengan Kinerja Mengajar Guru SMP Negeri di Kecamatan Pinang Raya. *MANAJER PENDIDIKAN*, 12(3).
- Aravena, F. (2019). Destructive leadership behavior: An exploratory study in Chile. *Leadership and Policy in Schools*, 18(1), 83-96. doi:10.1080/15700763.2017.1384501
- Ardana, I., Mujiati, N. W., & Utama, I. W. M. (2012). Manajemen Sumber Daya Manusia. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Azizah, A. L., Latief, A. M., & Tumanggung, A. (2018). Efektivitas Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Mengembangkan Budaya Literasi. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 1(02), 199-219. doi:10.37542/iq.v1i02.16
- Bass, B. M., & Avolio, B. J. (1990). The implications of transactional and transformational leadership for individual, team, and organizational development. *Research in organizational change and development*, 4(1), 231-272.
- Blase, J., & Blase, J. (1999). Principals' instructional leadership and teacher development: Teachers' perspectives. *Educational Administration Quarterly*, 35(3), 349-378. doi:10.1177/0013161X99353003
- Brooks, M. C., & Brooks, J. S. (2019). Culturally (ir) relevant school leadership: Ethno-religious conflict and school administration in the Philippines. *International Journal of Leadership in Education*, 22(1), 6-29. doi:10.1080/13603124.2018.1503819
- Chapman, J. B. (1975). Comparison of male and female leadership styles. *Academy of Management Journal*, 18(3), 645-650.
- Dou, D., Devos, G., & Valcke, M. (2017). The relationships between school autonomy gap, principal leadership, teachers' job satisfaction and organizational commitment. *Educational Management Administration & Leadership*, 45(6), 959-977. doi:10.1177/1741143216653975

- Eisenschmidt, E., Kuusisto, E., Poom-Valickis, K., & Tirri, K. (2019). Virtues that create purpose for ethical leadership: Exemplary principals from Estonia and Finland. *Journal of Beliefs & Values*, 40(4), 433-446. doi:10.1080/13617672.2019.161815
- Goddard, R., Goddard, Y., Sook Kim, E., & Miller, R. (2015). A theoretical and empirical analysis of the roles of instructional leadership, teacher collaboration, and collective efficacy beliefs in support of student learning. *American Journal of Education*, 121(4), 501-530. doi:10.1086/681925
- Hallinger, P. (2003). Leading educational change: Reflections on the practice of instructional and transformational leadership. *Cambridge Journal of education*, 33(3), 329-352.
- Hallinger, P., & Lee, M. (2014). Mapping instructional leadership in Thailand: Has education reform impacted principal practice? *Educational Management Administration & Leadership*, 42(1), 6-29. doi:10.1177/1741143213502196
- Hallinger, P., Walker, A., Nguyen, D. T. H., Truong, T., & Nguyen, T. T. (2017). Perspectives on principal instructional leadership in Vietnam: a preliminary model. *Journal of Educational Administration*. doi:10.1108/JEA-11-2015-0106
- Herawan, E. (2016). Kepemimpinan Mutu Kepala Sekolah Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan. *PEDAGOGIA*, 12(2), 51-59.
- Hidayat, S. N., Herawan, E., & Prihatin, E. (2016). Pengaruh Kepemimpinan Instruksional Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Mengajar Guru SMK Se-Kecamatan Bojongloa Kidul Kota Bandung. *Jurnal ADPEND Tata Kelola Pendidikan*, 1(1), 102-118.
- Ithnin, A., & Abdullah, Z. (2018). Kepemimpinan Instruksional Pengetua Seberang Perai Selatan, Pulau Pinang
JuPiDi: Jurnal Kepimpinan Pendidikan, 5(3), 72-94.
- Kouzes, J. M., & Posner, B. Z. (2002). The leadership practices inventory: Theory and evidence behind the five practices of exemplary leaders. *Unpublished document*. Retrieved February, 12, 2010.
- Kudisch, J. (2010). Using Assessment Center Methodology to Accelerate Executive MBA Leadership Development—: Presentation to the 35th.
- Kurniadin, D., Machali, I., & Sandra, M. (2013). Manajemen pendidikan: konsep & prinsip pengelolaan pendidikan.
- Le Fevre, D. M., & Robinson, V. M. (2015). The interpersonal challenges of instructional leadership: Principals' effectiveness in conversations about performance issues. *Educational Administration Quarterly*, 51(1), 58-95. doi:10.1177/0013161X13518218
- Leithwood, K., Harris, A., & Hopkins, D. (2008). Seven strong claims about successful school leadership. *School leadership and management*, 28(1), 27-42. doi:10.1080/13632434.2019.1596077
- Masaong, A. K., & Tilomi, A. A. (2011). Kepemimpinan Berbasis Multiple Intelligence. *Bandung: Alfabeta*.
- McNeill, K. L., Lowenhaupt, R. J., & Katsh-Singer, R. (2018). Instructional leadership in the era of the NGSS: Principals' understandings of science practices. *Science Education*, 102(3), 452-473. doi:10.1002/sce.21336
- Ng, F. S. D., Nguyen, T. D., Wong, K. S. B., & Choy, K. W. W. (2015). Instructional leadership practices in Singapore. *School Leadership & Management*, 35(4), 388-407. doi:10.1080/13632434.2015.1010501

- Niqab, M., Sharma, S., Wei, L. M., & Maulod, S. B. A. (2014). Instructional Leadership Potential among School Principals in Pakistan. *International Education Studies*, 7(6), 74-85.
- Noe, R. A., Hollenbeck, J. R., Gerhart, B., & Wright, P. M. (2010). Manajemen sumber daya manusia mencapai keunggulan bersaing. *Human Resources Management: Gaining a Competitive Advantage*, 1-799.
- Qian, H., Walker, A., & Li, X. (2017). The west wind vs the east wind: instructional leadership model in China. *Journal of Educational Administration*. doi:10.1108/JEA-08-2016-0083
- Rigby, J. G. (2014). Three logics of instructional leadership. *Educational Administration Quarterly*, 50(4), 610-644. doi:10.1177/0013161X13509379
- Setiyati, S. (2014). Effect of principal leadership, work motivation, and school culture on teacher performance. *Journal of Technology and Vocational Education*, 22(2), 200-206. doi:10.21831/jptk.v22i2.8931
- Sidupa, J. N. (2018). Efektivitas Kepemimpinan Kepala Sekolah: Studi Kasus Pada Sekolah Internasional X Di Bali *Jurnal Pendidikan*, 19(2), 117-132.
- Sobahi, K. dkk. 2010. *Manajemen Pendidikan*. Bandung.
- Sopan Adrianto, S. (2019). *Leadership Must Be Innovative*: Elex media komputindo.
- Southworth, G. (2002). Instructional leadership in schools: Reflections and empirical evidence. *School Leadership & Management*, 22(1), 73-91.
- Sunyoto, D. (2015). Manajemen dan Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Yogyakarta: CAPS*.
- Sutikno, S. (2014). Pemimpin & Kepemimpinan: Tips Praktis untuk Menjadi Pemimpin yang Diidolakan. *Cet. I. Lombok: Holistika*.
- Thoha, M. (2013). *Kepemimpinan Dalam Manajemen*, Edisi 1, Cetakan 17: Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Truong, T. D., Hallinger, P., & Sanga, K. (2017). Confucian values and school leadership in Vietnam: Exploring the influence of culture on principal decision making. *Educational Management Administration & Leadership*, 45(1), 77-100. doi:10.1177/1741143215607877
- Urlick, A. (2016). Examining US principal perception of multiple leadership styles used to practice shared instructional leadership. *Journal of Educational Administration*. doi:10.1108/JEA-07-2014-0088
- Usman, H. (2015). Model kepemimpinan instruksional kepala sekolah. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 34(3). doi:10.21831/cp.v3i3.7338
- Winardi, J., Nurkolis, N., & Yuliejantiningih, Y. (2017). Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah Dan Kompetensi Profesional Guru Terhadap Sekolah Efektif Pada Smp Negeri Rayon Patebon Kabupaten Kendal *Jurnal Manajemen Pendidikan (JMP)*, 6(2).
- Yukl, G. (2010). Kepemimpinan dalam organisasi, edisi kelima. *Jakarta: PT. Indeks*.

***Project Based Learning* dalam Belajar Bahasa Prancis**

Diana Rosita*, Setia Rini

Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung,
Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia
*e-mail:diana.rosita@fkip.unila.ac.id

Abstrak: Tujuan dalam penelitian ini, ialah untuk mengetahui prestasi berbicara Bahasa Prancis, dan mengetahui perbedaan yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran Project Based Learning dengan model ceramah pada keterampilan berbicara bahasa Prancis bagi siswa SMA Negeri 16 Bandar Lampung T.P. 2020/2021. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *true experimental design*. Dalam model ini terdapat dua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dimana pengambilan sampel dilakukan secara random. Hasil tes berbicara bahasa Prancis di kelas eksperimen memiliki skor terendah 66, skor tertinggi 84, sehingga skor rata-rata yang didapat adalah 74,75 dengan standar deviasi 4,494, sedangkan pada kelas kontrol menghasilkan skor terendah 52, dan skor tertinggi 64, sehingga skor rata-rata yang didapat adalah 58,25 dengan standar deviasi 3,856. Skor rata-rata prestasi belajar Bahasa Prancis pada kedua kelas sampel adalah 66,5. Bila dikaitkan dengan tolok ukur penilaian pada Bab III, skor tersebut masuk dalam rentang 66-70 yang bermakna Baik kurang (B-). Sampel yang representatif tersebut membuat populasi yang diwakilinya juga representatif. Jadi, tingkat kemampuan atau prestasi belajar berbicara bahasa Prancis siswa Kelas XI di Kelas Peminatan Bahasa Prancis SMA Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2020/2021 masuk dalam kategori baik.

Kata Kunci: Berbicara, *Project Based-Learning*, Bahasa Prancis

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru bidang studi bahasa Prancis di Bandar Lampung tahun 2019, menghasilkan beberapa informasi yaitu:

- (1) bahwa hasil belajar bahasa Prancis sudah masuk dalam kategori cukup, tetapi kompetensi keterampilan berbicara dan menulis masuk dalam kategori minim;
- (2) terbatasnya durasi tatap muka di kelas bahasa Prancis mengakibatkan jarang nya kompetensi menyimak dilakukan;
- (3) penekanan pada keterampilan berbicara masih membutuhkan proses yang panjang. Hal ini terjadi karena adanya perbedaan antara tulisan dan pengucapan dalam kaidah bahasa Perancis. Pengucapan yang berbeda dengan tulisan, membuat guru harus aktif mendengar dan memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dibuat siswanya satu per satu. Hal ini jelas tidak dapat dilaksanakan mengingat waktu tatap muka terbatas;
- (4) Kenyataan bahwa guru bahasa Prancis lebih banyak memanfaatkan waktu belajar untuk mempelajari tata bahasa dan kosakata Bahasa Prancis saja, seperti belajar konjugasi dan membuat kalimat-kalimat Bahasa Prancis, dan membaca, serta kurang menekankan pada menyimak, berbicara dan menulis, hal ini belum sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013 yang menekankan pada penyajian pembelajaran bahasa secara terintegrasi dalam keempat keterampilan berbahasa, yaitu membaca, menyimak, berbicara, dan menulis;
- (5) guru lebih cenderung memilih model ceramah dalam proses pemenuhan capaian pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang ditawarkan dalam Kurikulum 2013 ialah *Project Based Learning*. *Project Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dianggap mampu menaikkan kompetensi siswa dalam belajar bahasa Prancis. Model pembelajaran ini adalah model pembelajaran yang berbasis proyek atau kegiatan yang dirancang guru sebagai media belajar. Dalam pemenuhan tujuan belajarnya, siswa melakukan aktifitas eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan menelusuri informasi untuk menghasilkan produk atau hasil belajar. Pemberian masalah kepada siswa merupakan langkah awal kegiatan dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa diharapkan mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru mereka. Proses belajar siswa dengan berbasis proyek menekankan pada pengalaman siswa dalam beraktifitas secara nyata. Penelusuran informasi yang dilakukan siswa pada model belajar ini tidak lepas dari teknologi informasi. Pembiasaan belajar dengan bantuan teknologi informasi diharapkan mampu mengarahkan siswa agar kompeten dalam mengolah data dan informasi yang didapat sesuai dengan kemajuan era Abad 21. Pemilihan *Project Based Learning* dalam penelitian ini dianggap sangat penting karena bahasa Prancis sebagai mata pelajaran di sekolah ditantang untuk kompeten dalam menyajikan pelajaran bahasa Prancis secara ilmiah, menarik, dan sesuai dengan zaman.

Penyajian pembelajaran yang sejalan dengan kompetensi guru merupakan keharusan bagi guru bahasa Prancis untuk memenuhi tuntutan kerja. Upaya yang dijalankan oleh para guru, salah satunya berupa ikutnya para guru pada pelatihan-pelatihan tentang kependidikan. Namun, setelah mengikuti banyak pelatihan, para guru masih terkendala saat di sekolah, kendala tersebut dapat berupa fasilitas yang ada di sekolah belum memadai dan sedikitnya waktu dalam tatap muka yang bermuara pada tidak digunakannya pendekatan saintifik dalam kegiatan pembelajaran di kelas, karena model ceramah masih dianggap mampu menjawab langsung kebutuhan akan pembelajaran. Lalu, adanya pandemi Covid-19 membawa dampak pada proses pembelajaran di sekolah. Sekolah melaksanakan belajar daring di rumah bagi para siswanya, hal ini membawa dampak kurang terpenuhinya capaian pembelajaran siswa, khususnya pembelajaran bahasa Prancis, terutama dalam Keterampilan berbicara, sehingga penggunaan model belajar *Project Based Learning* dianggap mampu menjawab permasalahan yang ada.

Berdasarkan pernyataan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini ialah mencari perbedaan yang signifikan dari penggunaan model *Project Based Learning* dan model ceramah dalam meningkatkan prestasi siswa dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis bagi siswa di Kelas Peminatan bahasa Prancis, yaitu kelas XI di SMA Negeri 16 Bandar Lampung T.P. 2020/2021.

Adapun tujuan dalam penelitian ini ialah :

1. untuk mengetahui prestasi belajar siswa dalam keterampilan berbahasa Prancis (keterampilan berbicara) di SMA Negeri 16 Bandar Lampung T.P. 2020/2021,
2. untuk mengetahui perbedaan yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dibanding dengan model ceramah dalam keterampilan bahasa Prancis (berbicara) bagi siswa SMA Negeri 16 Bandar Lampung T.P. 2020/2021.

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

- 1) menambah wawasan penulis selaku pendidik dan pengajar bahasa Perancis dalam menguasai model belajar *Project Based Learning*,

- 2) sebagai bahan referensi dan informasi bagi penulis yang akan meneliti masalah yang berkaitan dengan penelitian ini,
- 3) memberikan pemahaman baru kepada guru, agar berani mencoba model-model belajar dengan pendekatan saintifik, khususnya *Project Based Learning*, meskipun durasi tatap muka terbatas.
- 4) memberikan pengalaman langsung bagi guru bahasa Prancis dalam menyajikan pembelajaran bahasa Prancis dengan menggunakan model belajar *Project Based Learning*,
- 5) menginspirasi guru untuk memodifikasi model belajar *Project Based Learning* sesuai dengan kebutuhan kelas bahasa Prancis dalam Kurikulum 2013.

Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari penelitian terdahulu yang berjudul “Implementasi Model *Discovery Learning* dalam keterampilan Berbahasa Perancis”. Pelaksanaan tahun 2014 dan telah masuk dalam Prosiding Penelitian dan Pengabdian Unila yang diselenggarakan oleh LP2M tahun 2015. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan (1) tingkat prestasi yang signifikan, yang membuktikan bahwa model *discovery learning* lebih efektif dibanding model ceramah, (2) bahwa model *discovery learning* menjadi model pilihan yang tepat dalam Kurikulum 2013 dengan catatan bahwa guru harus mempersiapkan siswa-siswanya dengan baik dan jelas, agar mereka siap belajar dengan model di atas (Rosita, 2015).

Penelitian yang relevan dapat dilihat dari penelitian berjudul “Pengembangan *Project-Based Learning* dalam Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran di PGSD Bumi Siliwangi UPI tahun 2017. Penelitian ini menyimpulkan bahwa, persepsi mahasiswa terhadap PBL Berdasarkan pengolahan data penulis menganalisis dan memaknai bahwa terjadi perubahan kearah positif dalam hal persepsi mahasiswa terhadap PBL sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan di lapangan. Hal tersebut menunjukkan bahwa PBL efektif untuk dilaksanakan dalam meningkatkan prestasi mahasiswa dalam mata kuliah Evaluasi Hasil Belajar terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis kelompok yang diajar menggunakan model *project-based learning* dengan kelompok yang diajar menggunakan model *cooperative learning* tipe STAD (<https://ojs.unm.ac.id/JSdPF/article/view/2033>).

Persamaan antara kedua penelitian di atas dengan penelitian ini ialah ketiganya menggunakan *Project Based Learning* sebagai variabel bebas dan perbedaannya terletak pada variabel terikat, yaitu keterampilan berbicara setara dengan tingkat A1 pada CECR. Lalu, proses dalam penggunaan model *Project Based-Learning* dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis menjadi hal yang baru, karena model ini dilaksanakan di masa Kebiasaan Baru saat Pandemi Covid-19 masih melanda dunia.

Project Based Learning merupakan satu dari beberapa model belajar yang berproses dengan cara menyelesaikan masalah. Upaya dalam menyelesaikan masalah dalam belajar, sangat tergantung pada kemampuan siswa dalam berpikir kreatif, berpikir kritis, dan dalam mengambil keputusan.

Konsep berpikir kreatif menurut beberapa ahli, adalah sebagai berikut.

“*Creativity is the interaction among aptitude, process and environment by which an individual or group produces a perceptible product that is both novel and useful as defined within a social context*” oleh Plucker, Beghetto, dan Dow dan “*Creativity is the ability to produce work that is both novel (i.e., original, unexpected) and appropriate (i.e., useful, adaptive concerning task constraints)*” oleh Sternberg dan Lubart dalam Sani (2018:7)

Jadi, dapat diartikan bahwa kreatifitas merupakan perpaduan antara kecakapan, proses, dan lingkungan di mana individu berada dan menghasilkan suatu produk yang orisinal dan tepat guna sesuai dengan tugas yang diberikan kepada individu tersebut.

Konsep berpikir kritis merupakan komponen kedua yang harus terpenuhi, bila belajar dengan model *Project Based Learning*. Definisi berpikir kritis menurut Halpern (2014) dalam Sani (2018:14) menyatakan, bahwa:

“Critical thinking is the use of those cognitive skills or strategies that increase the probability of a desired outcome. It is used to described thinking that is purposeful, reasoned, and goal directed-the kind of thinking involved in solving problems, formulating inferences, calculating likelihoods, and making decisions, when the thinker is using skills that are thoughtful and effective for the particular context and type of thinking task”.

Pernyataan di atas, dapat diartikan, bahwa berpikir kritis adalah strategi kognitif yang digunakan secara sistematis dalam menentukan tujuan, alasan, rumusan, simpulan, kemungkinan, dan keputusan, serta dituntut berpikir bijak dan efektif dalam permasalahan yang dihadapi.

Model Pembelajaran *Project Based Learning* menurut Sani (2018:220), ialah “Pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) dilakukan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dengan cara membuat karya atau proyek yang terkait dengan materi ajar dan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh peserta. Proyek yang dibuat sebaiknya terkait dengan kebutuhan masyarakat...”, sedangkan Daryanto dan Karim (2017:128) mengungkapkan, “Metode Proyek adalah cara penyajian pelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah, kemudian dibahas dari berbagai segi yang berhubungan sehingga pemecahannya secara keseluruhan dan bermakna”. Kedua pendapat di atas dapat dikatakan bahwa, model belajar *Project Based Learning* ialah model belajar yang dilakukan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dengan bertitik tolak pada suatu masalah, dan kemudian dibahas bersama, sehingga menghasilkan suatu karya hasil kerja bersama.

Tahapan dalam melaksanakan suatu kegiatan atau proyek yang menjadi capaian dalam *Project Based Learning*, adalah sebagai berikut.

Tahap pertama pembelajaran adalah menyampaikan tujuan pembelajaran, kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik, dan materi ajar yang harus dikuasai. Selanjutnya, peserta didik membentuk kelompok belajar dan mengidentifikasi permasalahan yang ada di lingkungan atau masyarakat yang terkait dengan tujuan pembelajaran atau materi pembelajaran. Kelompok belajar membuat rencana atau rancangan karya untuk mengatasi permasalahan atau menjawab pertanyaan yang diidentifikasi. Kemudian mereka mengerjakan proyek dan berupaya memahami konsep serta prinsip yang terkait dengan materi ajar secara mendalam. Tahap terakhir dari pembelajaran berbasis proyek adalah menampilkan atau memamerkan proyek yang telah dibuat pada khalayak ramai...(Sani, 2018:221).

Sebagai sebuah model belajar, *Project Based Learning* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model belajar ini, yaitu:

- a) dapat memperluas pemikiran peserta didik yang berguna dalam menghadapi masalah kehidupan,
- b) dapat membina peserta didik dengan kebiasaan menerapkan pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari,
- c) metode ini sesuai dengan prinsip-prinsip didaktik modern.

Sedangkan kekurangan model belajar ini, yaitu:

- a. kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini, baik secara vertikal maupun horisontal belum menunjang pelaksanaan metode ini;
- b. pemilihan topik unit yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik, cukup fasilitas dan sumber-sumber belajar yang diperlukan, bukanlah pekerjaan yang mudah.
- c. bahan pelajaran sering menjadi luas, sehingga dapat mengaburkan pokok unit yang dibahas (Daryanto dan Karim, 2017:129).

Keterampilan berbicara bahasa Prancis di tingkat SMA sederajat telah disetarakan dengan tingkat A1 dalam CECR. CECR merupakan Kerangka Acuan Umum Eropa yang menjadi standar dalam kompetensi berbahasa, khususnya dalam bahasa Eropa. Menurut Council de l'Europe dalam buku yang berjudul "Le Cadre Europeen Commun de Référence Pour Les Langues: Apprendre, Enseigner, Evaluer (2001:9), menyatakan, "Le Cadre européen commun de référence offre une base commune pour l'élaboration de programmes de langues vivantes, de référentiels, d'examens, de manuels, etc. en Europe. Il décrit aussi complètement que possible ce que les apprenants d'une langue doivent apprendre afin de l'utiliser dans le but de communiquer; il énumère également les connaissances et les habiletés qu'ils doivent acquérir afin d'avoir un comportement langagier efficace. La description englobe aussi le contexte culturel qui soutient la langue. Enfin, le Cadre de référence définit les niveaux de compétence qui permettent de mesurer le progrès de l'apprenant à chaque étape de l'apprentissage et à tout moment de la vie. Yang diartikan, bahwa CECR merupakan Kerangka Acuan Umum Eropa dalam memberikan dasar pengembangan kurikulum bahasa, tolok ukur, ujian, buku teks, dan lain-lain, serta menjelaskan apa yang perlu dipelajari pebelajar dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang dipelajari, mencakup pengetahuan dan keterampilan yang terukur sesuai dengan tingkat keterampilan berbahasa di setiap tahap pembelajaran, dan yang berlaku seumur hidup.

Kompetensi berbicara dalam bahasa Prancis sesuai acuan CECR pada tingkat A1 dalam buku CECR Volume Complémentaire Avec Des Nouveaux Descripteurs, menyatakan "Peut produire des expressions simples isolées sur les gens et les choses" (Council de l'Europe, 2018:72). Yang diartikan, bahwa Kompetensi berbicara pada tingkat A1 sesuai dengan CECR mengukur pada kemampuan pebelajar dalam memproduksi beberapa ekspresi tunggal terisolasi tentang orang-orang dan benda-benda di sekitarnya. Kemampuan berbicara ini telah sejalan dengan silabus pada Kurikulum 2013 untuk SMA sederajat.

Proses pelaksanaan pembelajaran bahasa di sekolah telah diatur dalam Peraturan Menteri no. 37 tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dalam kurikulum 2013. Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas telah ditegaskan, bahwa proses pelaksanaan pembelajaran bahasa Prancis di tingkat SMA/SMK harus diberikan secara terintegrasi, tetapi dalam kemampuan yang diharapkan tetap berdasar atas keempat aspek berbahasa.

Model *Project Based Learning* merupakan salah satu model belajar yang dianjurkan di dalam Kurikulum 2013. Model belajar ini dianggap mampu membuat siswa aktif dalam melakukan proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan pada Revolusi Industri 4.0 yang mengacu kepada siswa sebagai pusat pembelajaran yang aktif memenuhi tujuan pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator. Siswa belajar dengan berproses, sehingga diharapkan pengetahuan dan keterampilan yang didapatnya sendiri mampu bertahan lebih lama dalam ingatan siswa. Model *Project Based Learning* memerlukan banyak waktu dalam proses

pembelajarannya, sedangkan model ceramah masih dianggap model belajar yang mampu memenuhi capaian pembelajaran dengan cepat dan sumber belajarnya masih berpusat pada guru.

Berdasarkan kerangka fikir di atas, hipotesis dalam penelitian ini, ialah “Model *Project Based Learning* lebih efektif terhadap peningkatan kemampuan berbahasa Perancis siswa, baik kemampuan membaca, menyimak, menulis dan berbicara, daripada belajar dengan model ceramah”. Hipotesis ini dioperasional sebagai berikut. Skor rata-rata kemampuan berbahasa Perancis siswa yang diajar dengan menggunakan model *Project Based Learning* lebih tinggi daripada skor rata-rata kemampuan berbahasa Perancis siswa yang diajar dengan model ceramah. Hipotesis statistiknya (Sugiyono, 2006:229) adalah

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Kriteria uji :

Tolak H_0 jika t hitung $> t(1 - \alpha)$ ($dk = n_1 + n_2 - 2$)

Dalam hal selain itu H_0 diterima.

METODE

Desain, Populasi dan Sampel. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *true experimental design*. Dalam model ini terdapat dua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dimana pengambilan sampel dilakukan secara random. Populasi penelitian ini ialah siswa Kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung yang memilih kelas bahasa Prancis sebagai kelas peminatan tahun akademik 2020/2021 dengan jumlah keseluruhan 120 siswa Kelas XI. Sampel yang diambil dalam penelitian ini sebanyak dua kelas, yaitu dari kelas Peminatan Bahasa Prancis Kelas XI MIPA 1 berjumlah 31 siswa, dan XI MIPA 2 berjumlah 32 siswa. Kelas XI MIPA 1 menjadi kelas Kontrol dan Kelas XI MIPA 2 sebagai Kelas Eksperimen. Pengambilan dan penetapan sampel diambil secara acak dengan menggunakan teknik ganjil genap sesuai dengan nomor urut presensi di kelas masing-masing. Siswa di Kelas XI MIPA 1 yang nomor presensinya ganjil menjadi sampel di Kelas Eksperimen, dan siswa di Kelas XI MIPA 2 yang nomor presensinya genap menjadi sampel di Kelas Kontrol. Setelah dilakukan pengambilan sampel, maka didapat 16 siswa di kelas eksperimen, dan 16 siswa di kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 16 Bandar Lampung, yang beralamat di Jl. Jl. Darussalam, Susunan Baru, Kec. Tj. Karang Bar., Kota Bandar Lampung, Lampung 35111.

Waktu dan Tempat Penelitian. Pengambilan data penelitian dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021, yaitu pada Bulan Agustus-September 2020 setelah Masa New Normal diberlakukan. Selain dari jumlah dan usia siswa, kedua kelas sampel merupakan kelas yang belum pernah mendapatkan bahan ajar tentang “meminta dan mengemukakan pendapat (*demandeur et proposer des opinions*)”, dan belum pernah belajar menggunakan *Project Based Learning*, sehingga pengetahuan bahasa Prancis yang dimiliki relatif sama.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data. Teknik yang digunakan teknik tes, berupa tes lisan yang menggunakan materi KD 3.1 dan 4.1 tentang “meminta dan mengemukakan pendapat (*demandeur et proposer des opinions*)”. Tes lisan dilaksanakan dua kali, yaitu tes awal (pretest) yang diberikan sebelum perlakuan dan tes akhir (posttest) diberikan setelah dilakukan perlakuan. Tes lisan dilakukan guna mengetahui tingkat penguasaan bahasa Prancis siswa dalam Keterampilan Berbicara

dengan menggunakan Model Belajar *Project Based Learning*. Berikut Kisi-Kisi Instrumen Penilaian

Tabel 1. Kisi Evaluasi Tes Lisan (Grille d'évaluation de la Production Orale)

No.	Variable mesurée	Indicateurs mesurés	Durée
1	Entretien dirigé,	Le candidat est capable de réagir et de répondre très simplement à des questions portant sur son état civil (nom, prénom, nationalité, âge, lieu d'habitation).	10 minutes/ personne
2	Échange d'informations,	Le candidat peut poser des questions personnelles simples sur des sujets familiers et concrets et manifester qu'il/elle a compris la réponse.	
3	Dialogue simulé en utilisant le sujet "la famille imaginaire",	Le candidat peut demander et proposer des opinions sur famille dans la photo.	
4		Il peut établir un contact social de base en utilisant les formes de politesse les plus élémentaires.	
5	Capacité à se faire globalement comprendre et à interagir,	Le candidat se fait globalement comprendre même si les faux-départs, les pauses et les hésitations peuvent être nombreux. Il peut exprimer son incompréhension et chercher à remédier aux difficultés rencontrées dans la communication par des mimiques, le recours à une langue étrangère ou en sollicitant l'aide de l'interlocuteur.	
6	Notions lexicales,	Il possède des mots isolés ou des expressions mémorisées lui permettant de répondre à des questions simples.	
7	Notions grammaticales,	Le candidat tente de produire quelques structures très simples de type "déterminant + nom", "sujet + verbe", "et/ou des présentatifs ("c'est...", "il y a ..."), mais ne les maîtrise pas. L'examineur ne le sanctionne pas sur une erreur de genre ("le jupe"), de nombre ("mes enfants fait"), ou de conjugaison ("je aimer").	
8	Prononciation.	Le candidat peut prononcer un nombre très limité de mots ou d'expressions isolés à condition que l'interlocuteur soit particulièrement bienveillant et fasse un effort de compréhension dans la communication avec des personnes pour qui le français est une langue étrangère ou seconde.	

(diambil dari Girardeau dan Mous, 2008:86-87 dan Veltchef dan Hilton, 2003)

Teknik Analisis Data. Teknik analisis yang dilakukan adalah (1) untuk mengetahui apakah sampel diambil secara random, digunakan uji runtun; (2) untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pada uji normalitas ini digunakan uji Kolmogorov-Smirnov; (3) untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang homogen, digunakan uji homogenitas varians; (4) untuk mengetahui perbandingan prestasi bahasa Perancis siswa yang diajar dengan model *Project Based Learning* dan model ceramah digunakan uji perbedaan dua rata-rata dengan menggunakan rumus uji t-tes (Noor,2014) terakhir menguji hipotesis. Indikator penilaian dalam penelitian ini menilai kemampuan berbahasa (berbicara) secara mandiri, dan tolok ukur yang digunakan untuk penilaian kompetensi berbahasa mengacu kepada sistem penilaian CECR tingkat A1 yang telah ditetapkan sebagai standar kompetensi berbahasa Prancis untuk siswa SMA sederajat. Kompetensi berbicara bahasa

Prancis, yaitu: *“Parler: Peut produire des phrases élémentaires, en utilisant des expressions simples sur les gens et les choses. Il peut, par exemple, dire qu’il est se présenter, se décrire, présenter quelqu’un et décrire ce qu’il/elle fait, ainsi que son lieu d’habitation. Il peut aussi demander quelque chose à quelqu’un et commencer à se débrouiller avec les chiffres”* (Tagliante,2005:115). Yang diartikan, bahwa keterampilan berbicara meliputi kemampuan dalam menghasilkan kalimat dasar dengan menggunakan ungkapan sederhana tentang orang dan benda, mampu memperkenalkan dirinya, menggambarkan dirinya sendiri, memperkenalkan seseorang, dan menggambarkan apa yang dia lakukan, serta menceritakan tempat tinggalnya, mampu bertanya dan menghitung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil. Hasil tes kemampuan berbicara bahasa Prancis pada kelas eksperimen memiliki skor terendah 66, skor tertinggi 84, skor rata-rata 74,75 dengan standar deviasi 4,494. Pengujian pada kelas kontrol menghasilkan skor terendah 52, skor tertinggi 64, skor rata-rata 58,25 dan standar deviasi 3,856. Hasil tes tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini yang menggunakan SPSS 16.0.

Tabel 2 Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre test Eksperimen	16	24	42	31.87	4.470
Pre test Kontrol	16	22	40	31.12	5.265
Post test Eksperimen	16	66	84	74.75	4.494
Post test Kontrol	16	52	64	58.25	3.856
Valid N (listwise)	16				

Tabel di atas menyatakan, bahwa skor rata-rata prestasi belajar Bahasa Prancis dalam keterampilan berbicara pada kelas eksperimen 74,75 dan skor rata-rata prestasi belajar Bahasa Prancis dalam keterampilan berbicara di kelas kontrol 58,25. Hal ini bermakna, bahwa kemampuan berbicara Bahasa Prancis pada kelas eksperimen lebih tinggi, daripada kemampuan berbicara Bahasa Prancis di kelas kontrol.

Setelah dilakukan Uji Normalitas Distribusi, sampel dalam penelitian ini dinyatakan berdistribusi normal, karena nilai signifikansi yang diperoleh $p = 0.200$, sehingga $p > \alpha$ (taraf signifikansi uji sebesar 0.05). Dengan demikian, sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 3 Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil Belajar Siswa	Pre test Eksperimen	.176	16	.198	.952	16	.529
	Post test Eksperimen	.203	16	.077	.953	16	.539
	Pre test Kontrol	.105	16	.200*	.960	16	.669
	Post test Kontrol	.220	16	.037	.892	16	.061

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui homogenitas varians dari sampel penelitian, dan data diambil dari kedua sampel berdasarkan hasil Post-test dan Pre-test di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tabel berikut merupakan hasil Uji Homogenitas Varians yang dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 16.0

Tabel 4 Uji Homogenitas Post-test Eksperimen dan Kontrol

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa Based on Mean	.000	1	30	1.000
Based on Median	.000	1	30	1.000
Based on Median and with adjusted df	.000	1	25.482	1.000
Based on trimmed mean	.000	1	30	1.000

Tabel 5 Uji Homogenitas Pretest Eksperimen dan Kontrol

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa Based on Mean	.517	1	30	.478
Based on Median	.494	1	30	.488
Based on Median and with adjusted df	.494	1	29.922	.488
Based on trimmed mean	.517	1	30	.478

Dua atau lebih populasi data dapat dinyatakan homogen, jika nilai signifikansi atau Sig. > 0,05 (taraf signifikansi), maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen), atau sebaliknya, jika nilai Sig. < 0,05, maka varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama/tidak homogen. Berdasarkan persamaan di atas, maka varians populasi dari kedua tabel di atas dinyatakan homogen, karena Sig. dalam tabel 4.3 dan 4.4 semua bernilai lebih besar dari taraf signifikansi 0,05.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas, dan sebuah variabel terikat. Sebagai variabel bebas, adalah Model Belajar *Project Based Learning*, dan model belajar ceramah, sedangkan variabel terikatnya, ialah prestasi belajar berbicara Bahasa Prancis. Jadi, hipotesis yang dikemukakan adalah “Skor rata-rata prestasi belajar yang diajar menggunakan model *Project Based Learning* lebih tinggi daripada skor rata-rata prestasi belajar berbicara Bahasa Prancis siswa yang diajar dengan model ceramah”. Perhitungan hasil uji perbedaan dua rata-rata dicantumkan pada tabel berikut.

Tabel 6 Uji Perbedaan rata-rata

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Kelas Eksperimen	16	74.750	4.4944	1.1236
Kelas Kontrol	16	58.250	3.8557	.9639

Berdasarkan tabel *output* di atas, diketahui jumlah data hasil belajar untuk Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol sama, yaitu masing-masing terdiri dari 16 siswa. Nilai rata-rata hasil belajar siswa atau Mean untuk Kelas Eksperimen 74.750, dan kelas Kontrol sebesar 58.250, sehingga secara deskriptif statistik dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata prestasi belajar berbicara Bahasa Prancis antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol. Lalu, untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut signifikan/nyata, maka kita dapat melihat dari tabel *output Independent Samples Test* berikut ini.

Tabel 7 *Independent Samples Test*

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	.015	.904	-27.055	30	.000	-42.875	1.585	-46.112	-39.638
Equal variances assumed									
Equal variances not assumed			-27.055	29.999	.000	-42.875	1.585	-46.112	-39.638

Berdasarkan *output* di atas, diketahui nilai Sig. *Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar $0,904 > 0,05$, maka dapat diartikan varians data antara Kelas Eksperimen dengan kelas Kontrol adalah homogen atau sama, sehingga penafsiran tabel *output Independent Sample Test* di atas berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel *Equal variances assumed*. Selanjutnya, dari tabel di atas diketahui nilai “Mean Difference” adalah sebesar -42.875. Nilai tersebut menunjukkan selisih antara rata-rata hasil belajar siswa pada Kelas Eksperimen dengan rata-rata hasil belajar siswa pada Kelas Kontrol, atau $74.750 - 58.250 = 16.500$ dan selisih perbedaan tersebut adalah -46.112 sampai -39.638 (*95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper*).

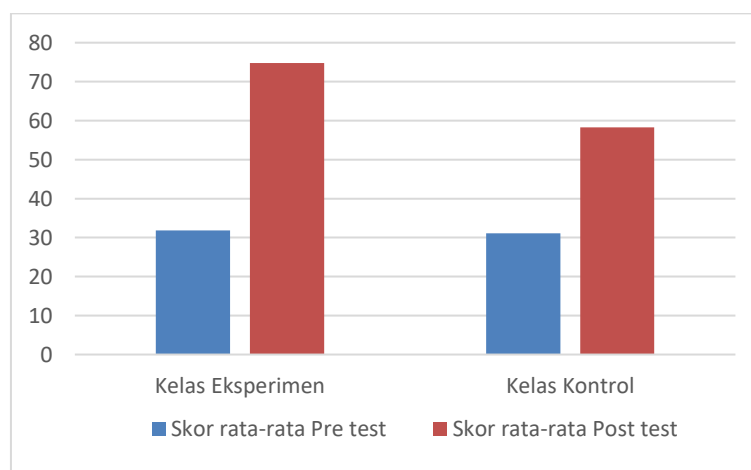
Adapun pengambilan keputusan berdasarkan perbandingan nilai t-hitung dengan t-tabel dalam uji *independent sample t-test* ini berpedoman pada:

Jika nilai t-hitung $<$ t-tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Jika nilai t-hitung $>$ t-tabel maka H_0 ditolak, dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol (Sarwono.2015: 152). Diketahui t_{hitung} sebesar 16,500, dan nilai t_{tabel} mengacu pada rumus $\alpha/2;(df)$ sama dengan $0,025;30$. Setelah di cari pada distribusi nilai t tabel statistik, ditemukan bahwa nilai t_{tabel} sebesar 2,042, sehingga nilai t_{hitung} sebesar $16,500 > t_{tabel}$

2,042, maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak, dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, atau dapat dikatakan, bahwa penggunaan model *Project Based Learning* dengan model ceramah mendapatkan hasil belajar yang berbeda. Dengan demikian, pernyataan hipotesis dalam penelitian ini, bahwa “Model *Project Based Learning* lebih efektif terhadap peningkatan kemampuan berbahasa Prancis siswa (kemampuan berbicara), daripada belajar dengan model ceramah”. Hipotesis diterima dengan taraf kepercayaan 95%. Skor rata-rata yang diperoleh dari tes kemampuan Bahasa Prancis yang diajar menggunakan model *Project Based Learning* adalah 74,750. Bila dihubungkan dengan tabel tolok ukur pada Bab III, skor tersebut terletak pada rentang 71-75 bermakna baik. Skor yang bermakna baik menggambarkan, bahwa sampel yang diambil cukup representatif dan tingkat kemampuan sampel tersebut juga berlaku untuk populasi. Dengan demikian, tingkat kemampuan Bahasa Prancis yang dalam hal ini adalah berbicara pada siswa Kelas XI Peminatan Bahasa Prancis SMA Negeri 16 Bandar Lampung tergolong baik.

Pembahasan. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas Varians yang telah dikemukakan menunjukkan bahwa sampel yang diambil berasal dari populasi dengan varians yang homogen, dan berdistribusi normal. Hal ini menyatakan adanya suatu indikasi, bahwa sampel yang diambil representatif, menampakkan karakteristik populasinya, dapat disimpulkan, bahwa sampel yang diteliti telah mewakili populasi. Pengujian hipotesis telah menghasilkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dengan perbandingan $16,500 > 2,042$ dengan taraf signifikansi 95% ($\alpha = 0,05$). Hal ini menunjukkan, bahwa hipotesis yang dikemukakan teruji. Kelas yang diajar dengan model *Project Based Learning* memiliki skor rata-rata prestasi Belajar lebih tinggi dibanding siswa di Kelas model ceramah. Perbandingan prestasi belajar Bahasa Prancis di kedua kelas tersebut terdapat pada diagram berikut.



Gambar 1. Skor Rata-Rata *Pre-test* dan *Post-test*

Perbandingan hasil kedua tes terlihat dalam diagram di atas menunjukkan skor rata-rata prestasi belajar Bahasa Prancis siswa di Kelas Eksperimen meningkat dari 31,87 menjadi 74,75, dan pada Kelas Kontrol terjadi peningkatan skor rata-rata dari 31,12 menjadi 58,25. Berdasar atas perbandingan itu terlihat peningkatan prestasi belajar Bahasa Prancis di kedua kelas, tetapi pada Kelas Eksperimen yang diajar dengan model *Project Based Learning* memiliki peningkatan yang lebih tinggi dibanding Kelas Kontrol yang diajar dengan model ceramah. Selisih peningkatan skor rata-rata yang terjadi di Kelas Eksperimen adalah 42,88 lebih tinggi dari Kelas Kontrol, yaitu 27,13.

Pengalaman belajar yang didapat siswa di masing-masing kelas tentu berbeda. Pengalaman di Kelas Eksperimen yang menggunakan model *Project Based Learning* telah melalui beberapa tahap belajar yang baru, dibanding dengan Kelas Kontrol. Perubahan cara belajar dan apresiasi atas apa yang dipelajari memegang peranan penting dalam pemerolehan prestasi dari masing-masing siswa di kelas yang berbeda. Berikut merupakan uraian dari empat pertemuan yang telah dilaksanakan, baik secara luring dan daring. Tatap muka dilaksanakan melalui luring dan daring, yang dipilih berdasarkan kebutuhan penelitian dengan mematuhi aturan kesehatan yang ditetapkan dalam masa pandemi di *Era New Normal*. Pertemuan luring dilaksanakan saat *Pre-test* dan *Post-test*, sedangkan pertemuan daring dilaksanakan saat proses belajar dengan menggunakan aplikasi *google classroom* dan dibantu dengan aplikasi *Whatsapp* sebagai sarana komunikasi langsung, dan diskusi bagi peneliti dan siswa, baik di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Tabel 7 Hasil Pengamatan di Kelas Eksperimen

Pertemuan	Kegiatan Belajar	Pengamatan	Hasil Kerja
1	Melaksanakan Pre-test	<p><i>Pre-test</i> yang telah dipersiapkan terdiri atas tiga bagian, pertama tentang memperkenalkan diri, kedua tentang tanya jawab mengenai keluarga, dan ketiga dalam bentuk bermain peran.</p> <p>Setelah diamati, sebagian besar siswa atau 80% bisa menjawab dengan baik dan benar pada bagian perkenalan diri.</p> <p>Lalu, pada bagian tes kedua, hanya 25% yang bisa menjawab dua pertanyaan awal, sedangkan pertanyaan berikutnya mereka tidak bisa menjawab.</p> <p>Pada bagian tes ketiga, yang disebut bermain peran, dan dalam peran tersebut mereka diminta untuk mengungkapkan pendapat dan memberikan solusi atas suatu masalah yang ditanyakan. Siswa 100% tidak dapat menjawab dengan benar, walau masih ada beberapa siswa yang berusaha menjawab, tetapi jawaban mereka belum benar, dan tidak sesuai dengan yang ditanyakan.</p>	Hasil Pre-test
2	Menerima Materi	<p>Pemberian materi berupa bahan ajar dan tugas dilaksanakan secara daring dengan menggunakan aplikasi <i>google classroom</i> dan untuk diskusi atau bertanya jawab dengan peneliti menggunakan aplikasi <i>whatsapp</i>.</p> <p>Proses diskusi melalui <i>whatsapp</i> mendapat hasil bahwa siswa setuju untuk melaksanakan tugas berupa pembuatan klip video tentang keluarga yang dibuat secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari lima orang, yang akan berperan sebagai kakek, nenek, ayah, ibu, dan anak. Masing-masing kelompok mendiskusikan persiapan pembuatan klip video tersebut. Diskusi yang mereka lakukan membicarakan peran masing-masing siswa dalam keluarga, skrip dialog berbahasa Prancis (sesuai dengan arahan</p>	Pemberian tugas yang telah disepakati oleh siswa dan peneliti, yaitu berupa klip video yang diunggah melalui youtube.

Pertemuan	Kegiatan Belajar	Pengamatan	Hasil Kerja
		dari peneliti, dialog yang dibuat memperkenalkan peran masing-masing dalam keluarga, pekerjaan, mendeskripsikan wajah dan tubuh mereka, dan hal-hal yang disukai dan tidak disukai).	
3	Melaksanakan kerja tugas	Proses pelaksanaan pembuatan video, dilakukan secara daring, setiap kelompok terlihat mempersiapkan video dengan sungguh-sungguh. Sikap kesungguhan mereka terlihat dari banyaknya diskusi atau keseringan penggunaan whatsapp di dalam kelompok, dan frekuensi bertanya kepada peneliti yang intens dilakukan, bila mereka ingin melaksanakan tahapan pengerjaan video, dan bila ada hal-hal yang mereka belum pahami. Kesungguhan tersebut juga dipacu, karena mereka tidak ingin menghasilkan video yang asal-asalan saja, sehingga mereka terstimulasi untuk berkreasi, agar video mereka dapat hasil yang maksimal. Untuk proses pengerjaan tugas ini, walau telah diberikan secara daring, ada beberapa siswa yang karena antusias ingin bertanya kepada peneliti, mereka datang ke sekolah, walau hanya sebentar untuk meminta pendapat tentang dialog yang telah mereka buat, apakah sudah benar secara tata bahasa dalam Bahasa Prancis, apakah ada yang masih kurang, dan sebagainya.	Dialog yang didiskusikan terlebih dahulu kepada peneliti.
4	Post test	Post test yang telah dipersiapkan terdiri atas tiga bagian, bagian pertama tentang memperkenalkan diri, kedua tentang tanya jawab mengenai keluarga, dan yang ketiga dalam bentuk bermain peran, berdasarkan peran yang diberikan. Setelah diamati, 98% siswa bisa menjawab dengan baik dan benar pada bagian perkenalan diri. Lalu, pada bagian tes kedua, sudah ada peningkatan sekitar 80% mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang keluarga mereka, dan mereka menjawab dengan lancar. Pada bagian tes ketiga, yang disebut bermain peran, dan dalam peran tersebut mereka diminta untuk mengungkapkan pendapat dan memberikan solusi atas suatu masalah yang ada dalam soal. Siswa 65% berhasil mengeluarkan pendapat dan memberi solusi tentang masalah yang ada dalam soal dan mereka sudah dapat berinteraksi dengan baik saat diwawancara. Kalimat dan ekspresi-ekspresi yang mereka ingat dan hasilkan memang belum benar 100%, bila dilihat dari tata bahasa, seperti: penggunaan <i>adjectif possessif</i> , seperti penentuannya masih salah, seperti menyatakan “ma amie” yang seharusnya “mon amie”,	Klip video telah diunggah ke youtube dan hasil Post-test.

Pertemuan	Kegiatan Belajar	Pengamatan	Hasil Kerja
		penggunaan <i>article</i> (le, la, les), misalnya: “la frère” seharusnya “le frère”, tetapi maksud yang diungkapkan sudah dapat dipahami, serta pengucapan yang dihasilkan 60% telah mendekati benar.	

Selanjutnya, hasil pengamatan selama empat pertemuan yang telah dilaksanakan, baik secara luring dan daring di Kelas Kontrol. Tatap muka dilaksanakan bervariasi (luring dan daring) dipilih berdasarkan kebutuhan penelitian dengan mematuhi aturan kesehatan yang ditetapkan dalam masa pandemi di *Era New Normal*. Pertemuan luring dilaksanakan saat *Pre test* dan *Post test*, sedangkan pertemuan daring dilaksanakan saat proses belajar dengan menggunakan aplikasi *google classroom* dan dibantu dengan aplikasi *Whatsapp* sebagai sarana komunikasi dan diskusi bagi peneliti dan siswa, baik di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Tabel 8 Hasil Pengamatan di Kelas Kontrol

Pertemuan	Kegiatan Belajar	Pengamatan	Hasil Kerja
1	Melaksanakan Pre-test	Pre test yang telah dipersiapkan terdiri atas tiga bagian, bagian pertama tentang memperkenalkan diri, kedua tentang tanya jawab mengenai keluarga, dan yang ketiga dalam bentuk bermain peran. Setelah diamati, sebagian besar siswa atau 70% bisa menjawab dengan baik dan benar pada bagian perkenalan diri. Lalu, pada bagian tes kedua, hanya 25% yang bisa menjawab dua pertanyaan awal, sedangkan pertanyaan berikutnya mereka tidak bisa menjawab. Pada bagian tes ketiga, yang disebut bermain peran, dan dalam peran tersebut mereka diminta untuk mengungkapkan pendapat dan memberikan solusi atas suatu masalah yang ditanyakan. Siswa 100% tidak dapat menjawab dengan benar, walau masih ada beberapa siswa yang berusaha menjawab, tetapi jawaban mereka belum benar, dan tidak sesuai dengan yang ditanyakan.	Hasil Pre-test
2	Menerima Materi	Pemberian materi berupa bahan ajar dan tugas dilaksanakan secara daring dengan menggunakan aplikasi <i>google classroom</i> dan untuk diskusi atau bertanya jawab dengan peneliti menggunakan aplikasi <i>whatsapp</i> . Proses diskusi melalui <i>whatsapp</i> dilakukan lebih banyak oleh siswa kepada peneliti, mereka menanyakan tentang maksud dari pertanyaan yang diajukan dalam tugas yang harus mereka selesaikan. Siswa terlihat antusias untuk menanyakan hal-hal yang belum mereka ketahui,	Siswa mengumpulkan tugas tepat waktu.

Pertemuan	Kegiatan Belajar	Pengamatan	Hasil Kerja
		hal ini terlihat dari frekuensi chat yang mereka tujukan kepada peneliti.	
3	Materi lanjutan	Proses pembelajaran dilanjutkan dengan Tanya jawab melalui whatsapp dan pemberian tugas kedua. Sikap kesungguhan mereka terlihat dari banyaknya diskusi atau keseringan penggunaan whatsapp yang ditujukan kepada peneliti mengenai tugas kedua yang diberikan. Pertanyaan-pertanyaan lebih terarah kepada bagaimana membuat kalimat yang benar dalam Bahasa Prancis.	Tugas kedua
4	Post test	Post test yang telah dipersiapkan terdiri atas tiga bagian, bagian pertama tentang memperkenalkan diri, kedua tentang tanya jawab mengenai keluarga, dan yang ketiga dalam bentuk bermain peran, berdasarkan peran yang diberikan. Setelah diamati, 90% siswa bisa menjawab dengan baik dan benar pada bagian perkenalan diri. Lalu, pada bagian tes kedua, sudah ada peningkatan sekitar 70% mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang keluarga mereka, dan mereka menjawab dengan lancar. Pada bagian tes ketiga, yang disebut bermain peran, dan dalam peran tersebut mereka diminta untuk mengungkapkan pendapat dan memberikan solusi atas suatu masalah yang ada dalam soal. Siswa 50% berhasil mengeluarkan pendapat dan memberi solusi tentang masalah yang ada dalam soal dan mereka sudah dapat berinteraksi dengan baik saat diwawancara. Kalimat dan ekspresi-ekspresi yang mereka ingat masih terbatas, berupa subyek dan predikat, masih sedikit ada pelengkap, seperti tanda waktu, kata sifat, kata keterangan, dan lain-lain, walau begitu kalimat yang dihasilkan sudah benar 60%, dan maksud yang diungkapkan sudah dapat dipahami, serta pengucapan yang dihasilkan 60% telah mendekati benar.	Hasil Post test

Kegiatan belajar dalam Kelas Eksperimen yang diajar dengan model *Project Based Learning* memiliki beberapa tahapan dalam pengerjaan tugas yang berupa video untuk masing-masing kelompok. Tahapan pengerjaan tugas terbagi dalam:

- 1) Pengarahan tentang KD dan KI, serta bagaimana proses belajar dengan menggunakan model *Project Based Learning* yang diunggah di *google classroom*, dan bila ada hal yang ditanyakan bisa diskusi melalui *whatsapp*;
- 2) Kesepakatan bersama antara peneliti dan siswa tentang video yang akan digarap;
- 3) Penentuan kelompok, siswa dibebaskan untuk memilih kelompoknya, yang penting berjumlah 5 orang dalam satu kelompok;

- 4) Setelah masing-masing kelompok mendapat 5 anggota, maka ditentukan peran untuk masing-masing anggotanya;
 - 5) Persiapan properti, seperti kostum dan aksesorisnya, meliputi kumis buatan, kacamata, hiasan rambut, dan lain-lain;
 - 6) Persiapan dialog berbahasa Prancis, yang dimulai dengan pengerjaan mandiri (individual), lalu disatukan dalam kelompok, dan dikoreksi bersama-sama, bila ada kesulitan anggota kelompok menchat peneliti melalui whatsapp.
 - 7) Pengambilan video dan dialog;
 - 8) Proses *editing* yang dilakukan oleh anggota kelompok yang dianggap mampu;
 - 9) Pengunggahan video di Youtube.
 - 10) Diskusi tentang video yang diunggah oleh peneliti dan siswa, melalui whatsapp.
- Selanjutnya, Kelas Kontrol yang diajar dengan model ceramah, kegiatan belajar terbagi dalam tahap yang lebih sederhana, tahap-tahap tersebut sebagai berikut.
- 1) Pengarahan tentang KD dan KI, serta bagaimana proses belajar dengan menggunakan model ceramah yang diunggah ke *google classroom*, dan diskusi melalui whatsapp, bila ada hal-hal yang perlu ditanyakan kepada peneliti;
 - 2) Pemberian materi dengan ceramah dalam bentuk video yang telah disiapkan oleh peneliti;
 - 3) Pemberian tugas setiap kali selesai memberi materi;

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan belajar di kedua kelas di atas, proses belajar dengan model *Project Based Learning*, terlihat lebih berwarna. Aktifitas siswa tidak terbatas, hanya dengan memahami materi dan mengerjakan tugas. Siswa terlibat langsung dalam setiap aktifitas mulai dari awal hingga akhir. Mereka terlihat antusias dengan melihat banyaknya *chat whatsapp* yang masuk kepada peneliti, dan bagaimana mereka berkolaborasi dalam menentukan properti dan dialog, sehingga masing-masing anggota dengan sepenuh hati mengambil tanggungjawab dan berusaha mengerjakan dengan sebaik mungkin. Hal ini terlihat dari pertanyaan peneliti tentang hal tersebut, dan mereka beralasan, bahwa merasa malu, bila video yang diunggah hasilnya nanti jelek, sehingga mereka dengan sungguh-sungguh mengerjakannya.

SIMPULAN / CONCLUSION

Berdasarkan hasil analisis data pada Bab IV, simpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut.

- 1) Skor rata-rata kemampuan belajar Bahasa Prancis pada siswa yang diajar dengan model *Project Based Learning* adalah 74,75. Skor rata-rata prestasi belajar Bahasa Prancis pada siswa yang diajar dengan model ceramah adalah 58,25. Skor rata-rata prestasi belajar di Kelas Eksperimen dengan model *Project Based Learning* lebih tinggi dibanding skor rata-rata prestasi belajar di Kelas Kontrol, sehingga menunjukkan, bahwa model *Project Based Learning* lebih efektif daripada model ceramah dalam belajar Bahasa Prancis.
- 2) Skor rata-rata prestasi belajar Bahasa Prancis pada kedua kelas sampel adalah 66,5. Bila dikaitkan dengan tolok ukur penilaian pada Bab III, skor tersebut masuk dalam rentang 66-70 yang bermakna Baik (B-). Hasil tersebut menandakan, bahwa sampel dalam penelitian ini memiliki kemampuan Bahasa Prancis dalam kategori Baik kurang. Sampel yang representatif tersebut membuat populasi yang diwakilinya juga representatif. Jadi, tingkat kemampuan atau prestasi belajar Bahasa Prancis siswa

Kelas XI di Kelas Peminatan Bahasa Prancis SMA Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2020/2021 tergolong baik.

Kesimpulan penelitian ini berlaku untuk seluruh siswa kelas XI di Kelas Peminatan Bahasa Prancis SMA Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2020/2021. Kesimpulan ini dapat diterima secara signifikan pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ (95%). Dengan demikian, usaha-usaha dari pihak guru dalam menyajikan pembelajaran Bahasa Prancis merupakan hal yang wajib dilakukan, agar prestasi belajar siswa dapat meningkat secara signifikan.

Hal-hal yang menarik yang dapat disimpulkan dari proses belajar dengan menggunakan model *Project Based Learning* dari pihak siswa, yaitu:

- a) Siswa memperoleh pengalaman nyata dalam belajar, karena siswa dilibatkan secara aktif untuk menentukan tema video berdasarkan KD dan KI yang diberikan oleh peneliti, hingga menyelesaikan proyek video tersebut;
- b) Komunikasi terjalin dengan sangat baik antara siswa dengan siswa, dan siswa dengan peneliti, dan sebaliknya, walau melalui media aplikasi google classroom dan whatsapp di masa pandemi pada Era New Normal;
- c) Siswa merasa senang bekerja dengan proyek video, karena untuk menggarap proyek, mereka tidak terikat oleh jadwal tatap muka di sekolah, mereka bebas menentukan waktu yang tepat untuk berdiskusi tentang proyek video melalui daring;
- d) Ada kecenderungan sikap peduli terhadap pengerjaan proyek video tersebut;
- e) Ada kecenderungan sikap siswa yang ingin menampilkan video dengan baik dan menarik, karena mereka takut mendapat tanggapan negatif bila unggahan video mereka di youtube kurang menarik.

Perubahan juga terjadi dari pihak guru (peneliti) saat mengajar dengan model *Project Based Learning*, yaitu:

- a. menjadi semakin akrab dengan aplikasi daring, seperti: *google classroom* dan *whatsapp* saat masa pandemi di *Era New Normal*;
- b. sangat memahami, bahwa materi pembelajarannya dengan sebaik mungkin, guna menghindari salah pengertian dari pihak siswa tentang materi yang diberikan, karena materi diunggah di internet;
- c. wajib mengawal siswanya secara berkelanjutan dan intensif, guna menghindari kebingungan siswa dalam mengerjakan proyek yang ditugaskan.

Berdasarkan perubahan sikap di pihak siswa dan guru, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Project Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Prancis sangat mendukung, karena:

- 1) memungkinkan pemenuhan pembelajaran siswa, dengan mengatasi kekurangan durasi waktu tatap muka di sekolah yang sedikit;
- 2) memancing siswa untuk aktif berpartisipasi mulai dari awal hingga akhir pembelajaran;
- 3) memberi kesempatan siswa untuk menentukan sendiri tema pembelajaran sesuai dengan KD dan KI;
- 4) menantang siswa untuk berkreasi secara maksimal, khususnya dalam masa pandemi. Dalam penelitian ini, proyek video yang ditugaskan kepada siswa dan hasil wajib untuk diunggah melalui youtube, memacu siswa untuk menampilkan video dengan hasil maksimal;
- 5) menggiring siswa untuk berkomunikasi dengan siswa lainnya, dan dengan gurunya demi menyelesaikan tugas yang diberikan.

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti menyarankan:

1. Guru Bahasa Prancis untuk sering mencoba model-model belajar yang memfasilitasi siswa untuk bebas menentukan tema dalam belajar, mengatasi kekurangan waktu dalam tatap muka, dan memancing siswa untuk berkreasi, sehingga mereka mencintai apa yang mereka pelajari;
2. Model belajar *Project Based Learning* merupakan model belajar yang mampu memenuhi kebutuhan siswa akan model belajar yang sesuai dengan irama siswa di masa sekarang, terlebih lagi saat pandemi covid-19, sehingga model belajar *Project Based Learning* ini merupakan model yang tepat dalam belajar Bahasa Prancis.

DAFTAR RUJUKAN

- Council de l'Europe. (2001). *Cadre Européen Commun de Référence Pour Les Langues: Apprendre, Enseigner, Evaluer*. Strasbourg: Strasbourg Cedex: Strasbourg
- Council de l'Europe. (2018). *CECR Volume Complémentaire Avec De Nouveaux Descripteurs*. Strasbourg Cedex: Strasbourg.
- Daryanto dan Karim,Syaiful. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Gava Media: Malang
file:///C:/Users/USER/Downloads/Documents/Pengembangan_Project-
Based_Learning_dalam_Mata_Kuliah_Evaluasi_Pembelajaran_di_PGSD_Bumi_
Siliwangi_UPI.pdf
- Girardeau, Bruno dan Mous, Nelly. (2008). *Reussir le DELF A1*. Paris:Didier
<https://www.filenya.com/2017/03/pdf-permendikbud-no-3-tahun-2017.html>
<https://ojs.unm.ac.id/JSdPF/article/view/2033>
<https://jadwalku.files.wordpress.com/2017/02/panduan-penilaian-sma-2017.pdf>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013.*Permendikbud nomor 81A tentang Implementasi Kurikulum 2013*.Jakarta
- Noor, Juliansyah. (2014). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Kencana
- Rosita, Diana. (2015). *Artikel: Implementasi Model Discovery Learning dalam Keterampilan Berbahasa Prancis*.Bandar Lampung: Proceeding Seminar Hasil Penelitian LP2M Dies Natalis Unila.2015.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2019).*Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Tangerang: Tira Smart
- Sarwono, Jonathan. (2015). *Rumus-rumus Populer dalam SPSS 22 untuk Riset Skripsi*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Bandung: Alfabeta
- Tagliante, Christine. (2005). *L'évaluation et le Cadre européen commun*. Paris: CLE International
- Trianto. (2017). *Model Pembelajaran Terpadu*.Jakarta: Bumi Aksara
- Veltcheff, Caroline dan Hilton, Stanley.(2003). *L'évaluation en FLE*. Paris :Hachette Livre

The Development of eXe Learning Media for Chemical Bonds Subject

Dominikus Djago Djoa¹

¹Student of the Doctor of Education Program, Faculty of Teacher Training and Education Lampung University, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia
Email: dominikus.djoa@yahoo.co.id

Abstrack : This study aims to develop an eXe-Learning media for the Chemical Bonds subject to attract students' interest and motivation in learning chemistry. This research used Research and Development Method by adapting the Hannafin and Peck's model, consisting of three stages: (1) needs analysis; (2) design; and (3) implementation. The feasibility of developed eXe-Learning media was validated by chemistry material experts, media experts and practitioners/teachers. Hereinafter, the developed eXe-Learning media was implemented in chemistry learning at two high schools: SMA Negeri 8 Samarinda and SMA Negeri 3 Tenggara, to acquire students' responses toward eXe-Learning media. The results showed that eXe-Learning media was declared feasible with a feasibility percentage of 89% (very valid). Students' responses toward the developed eXe-Learning media is also positive in all aspects (interest, new knowledge and experience, curiosity, and students' learning motivation) with the average number of percentage was 87% (good criteria). Therefore, we conclude that the developed eXe-Learning media for the Chemical Bonds subject can be used as learning media in both online and offline learning.

Keywords: Learning media, eXe-Learning, Chemical Bonds

INTRODUCTION

Learning is one activity that can embrace changes in the way of life and how to communicate. Learning becomes a necessity that can enhance change and transformation in the learning and teaching proses. Changes and transformations that occurred in the industrial era 4.0 are very influential on changes in the way of learning of students who are more dominant using gadgets both online and offline. This change and transformation in learning require the teacher to develop learning strategies that are following the demands of the times, namely using information technology (IT)-based teaching media in their learning. With the use of technology and information for learning, it is expected to be able to encourage a shift in learning from conventional learning to independent learning that can be done anywhere without depending on time and place, so that the impression of learning will be longer understood and remembered by students.

The paradigm shift from conventional learning to independent learning requires teachers to be able to innovate in developing learning strategies, which include models, methods, and learning media, so students can learn optimally both inside and outside the classroom independently (Tompkins et al., 2006). The development of learning media is the actualization of the teachers' ability in the use of technology and media (Suryani et al., 2018)). (Suryani et al., 2018) also stated that there is an interaction between the use of learning media and student characteristics in determining learning outcomes. It means that the development of learning media must be adapted to the needs of students and teachers in order to increase the students' learning outcomes effectively. Additionally, the

developed learning media must also be able to support the teaching and learning process to be more interesting and enjoyable, as well as can motivate students to create interactions in the classroom between students and teachers.

One of the interesting IT-based learning media to be developed to assist independent learning both at school and at home is eXe-Learning media. The eLearning XHTML editor (eXe) is an 'authoring environment' that is designed to help teachers and lecturers develop, build, and disseminate web-based learning materials without having to mess around with the language of HTML programs and the complexity in packaging and deploying web-based applications. eXe is free to use, small in size, open-source, object-oriented, easy to use, and multi-platform. The goal of eXe is to provide software that is intuitive, interactive, and easy to use. eXe is WYSIWYG (What You See Is What You Get), meaning that developers can immediately see the final results of the material developed. eXe does not require an internet connection during the development process. eXe can produce online material formats that can be accepted by various LMS (Learning Management System) platforms (Sofyan, 2015).

Learning with eXe-Learning media takes place by utilizing information technology carried out on a modified computer. The eXe-Learning media can be applied in the learning process to increase student activity and student interaction occurs during the learning process (Bulegon & Tarouco, 2015). In eXe-Learning media, teachers can insert animated videos to explain abstract concepts contained in learning materials, so that eXe-Learning media can be used in chemistry learning to assist teachers in concretizing the abstract chemical concepts. The use of online or offline animation media can improve learning outcomes and learning motivation of students, as well as the interaction between students in the classroom (Rosen, 2009). Based on this research background, we developed the eXe-Learning media for chemistry learning on the subject matter of Chemical Bonds which is feasibly used in the study based on validity, and practicality. The use of developed eXe-Learning media is expected to be able to increase students' interest in chemistry learning and to facilitate students for learning chemistry independently, without reducing the time and place where they are. With the availability of eXe-Learning media, students can learn chemistry and do repetition at home independently so that it is expected to improve students' chemistry learning outcomes, especially on the subject of Chemical Bonds.

METHOD

This study used Research and Development (R & D) method adapting a model developed by Hannafin and Peck's (1988). This model consisted of 3 stages: (1) needs analysis; (2) design; and (3) implementation. In this model, evaluations and revisions were carried out at each stage.

In the first stage (need analysis), we collected data by giving a questionnaire to the teachers for obtaining information about the urgency of development of new learning media based on information technology and information about what learning material needs to be developed in the media. At this stage, we also identified content standards and learning objectives as well as an analysis of the scope of learning material that will be developed in eXe-learning media. The questionnaire data regarding teacher needs for the development of eXe-Learning media were analysed in a descriptive qualitative manner. After all the needs needed for the development of media are eXe-Learning

fulfilled, then an assessment is carried out through discussions with material experts and practitioners.

At the design stage, there were some activities conducted: (1) software setup; (2) designing the initial display media; (3) creating a main menu display materials, exercises and other supporters of the menu; (4) preparing learning materials, and (5) creating interactive tests along with scores of assessment. At this stage, the developed eXe-Learning media were already in the form of learning media that are equipped with the learning materials, simulations, sample questions, and quizzes. In this stage, experts executed validation for the aspect of content, presentation, effects on learning strategies, and overall appearance. Each of these indicators had five level scales started from 5 until 1. The score obtained was then changed into percentage to determine the feasibility of learning media based on Table 1. The media should be revised until expert declared the media was valid. Comments and suggestions provided by the experts were also used in revising the developed *eXe-Learning* media.

Table 1. Validity criteria (Arikunto, 2013)

Percentage (%)	Criteria
21.0 - 36.0	Invalid
37.0 - 52.0	Less valid
53.0 - 68.0	Quite valid
69.0 - 84.0	Valid
85.0 – 100	Very valid

Furthermore, the developed eXe-Learning media was implemented in chemistry learning at two schools: SMAN 8 Samarinda and SMAN 3 Tenggara. The students' responses after implementation of the developed eXe-Learning media in chemistry learning was assessed using questionnaires with the indicators of students' motivation in chemistry learning, curiosity, interest in chemistry learning, ease in chemistry learning, and to add new knowledge and experience. Data on students' response questionnaire measured after the learning process were analysed using the following formula:

$$\text{Value} = \frac{\text{Obtained score}}{\text{Maximum score}} \times 100$$

Table 2. Criteria of Learning Media Practicality (Arikunto, 2013)

Achievement Level	Qualification	Information
$81 \leq x \leq 100$	Very good	Very good and no need to be revised
$61 \leq x \leq 80$	Good	Decent and no need to be revised
$41 \leq x \leq 60$	Fairly good enough	Poor and needs to be revised
$21 \leq x \leq 40$	Not good	Not feasible and needs to be revised

RESULT AND DISCUSSION

Results

Based on the results of need analysis, we obtained information that teachers need a learning media that can help students in concretizing the abstract concept of Chemical Bonds subject. The need for eXe-Learning media is more aimed at being able to assist students in repeating learning independently anywhere at school or at home. Moreover, we developed eXe-Learning media which can be used in chemistry learning independently wherever and whenever either by using a laptop or an android.

In this research, we designed the eXe-Learning media for the Chemical Bonds subject consisting of several pages that were presented in the form of a menu format. This menu format display was intended to ease the students for choosing the material menu they want to learn and ease to be used by students either linearly (sequentially) or nonlinearly (non-sequentially). There were 14 menus available in the developed eXe-Learning media. The first menu is the display intro, which contains a map of the mind (*mind mapping*) regarding chemical bonds material. The Intro display can be seen in Figure 1.

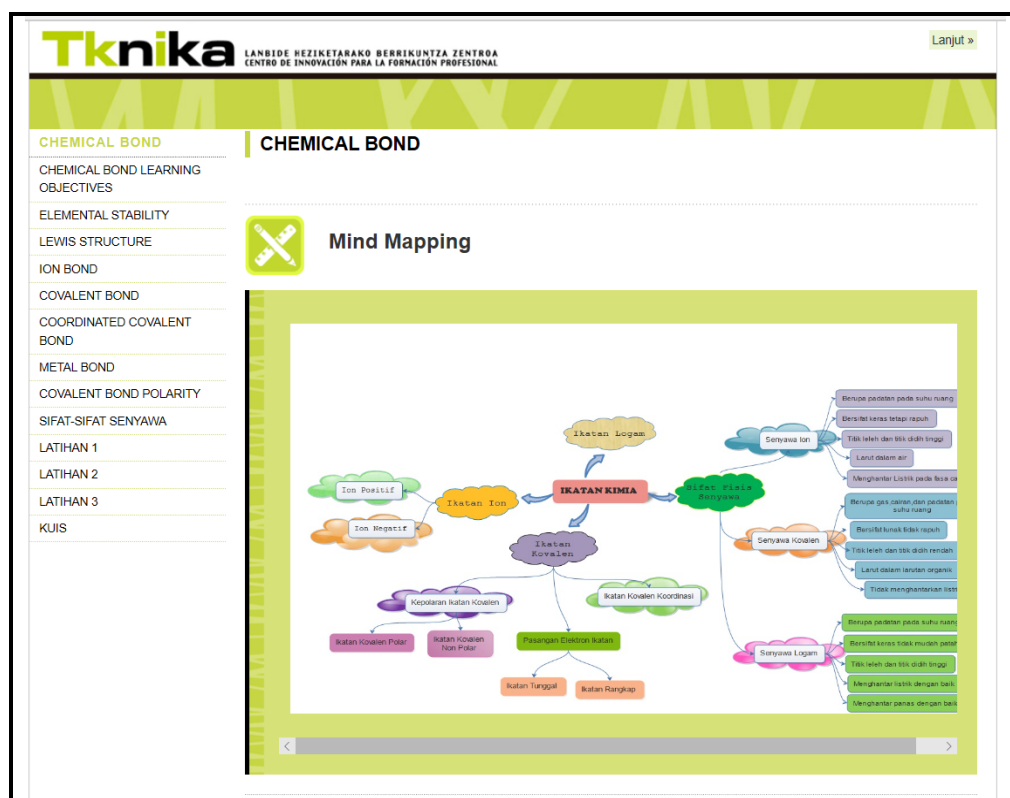
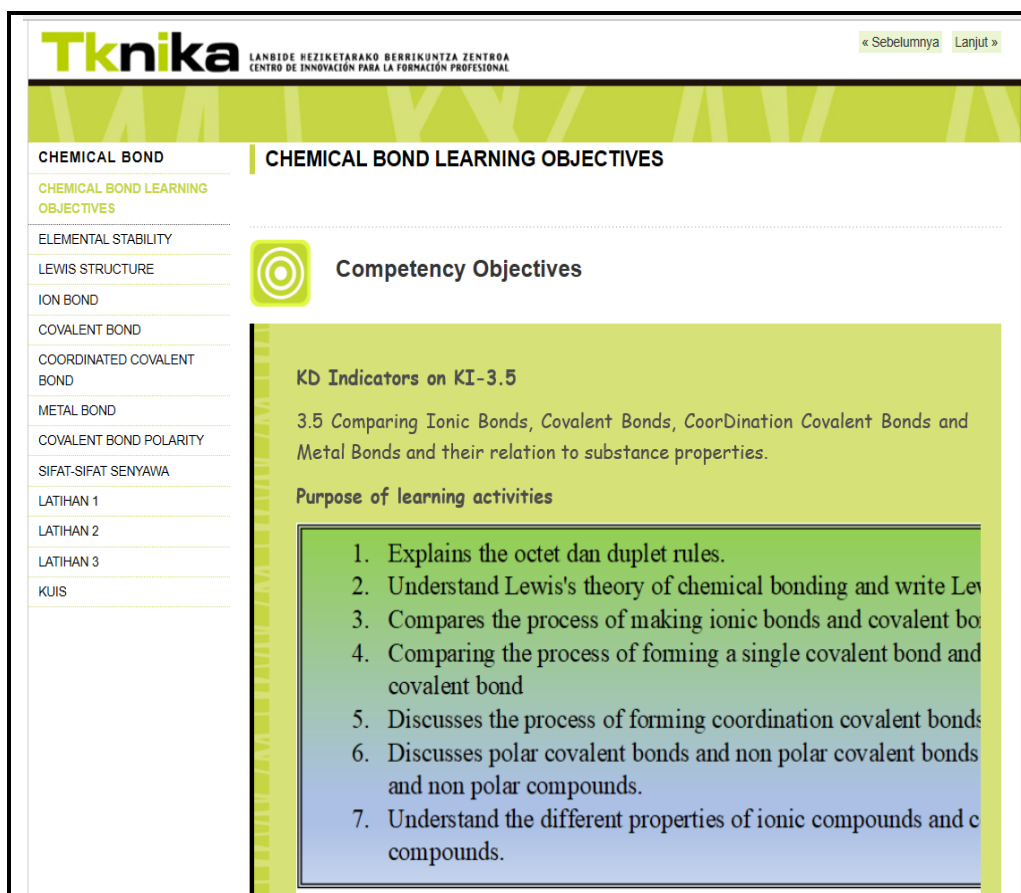


Figure 1. Intro Display

The second menu contains the learning objectives of chemical bonds derived from basic competencies that are expected to be mastered by students after studying the subject of Chemical Bonds. Menu of learning objectives for the Chemical Bonds subject can be seen in Figure 2.



Tknika LANBIDE HEZIKETARAKO BERRIKUNTZA ZENTROA
CENTRO DE INNOVACIÓN PARA LA FORMACIÓN PROFESIONAL

« Sebelumnya Lanjut »

CHEMICAL BOND | **CHEMICAL BOND LEARNING OBJECTIVES**

CHEMICAL BOND LEARNING OBJECTIVES

ELEMENTAL STABILITY

LEWIS STRUCTURE

ION BOND

COVALENT BOND

COORDINATED COVALENT BOND

METAL BOND

COVALENT BOND POLARITY

SIFAT-SIFAT SENYAWA

LATIHAN 1

LATIHAN 2

LATIHAN 3

KUIS

Competency Objectives

KD Indicators on KI-3.5

3.5 Comparing Ionic Bonds, Covalent Bonds, Coordination Covalent Bonds and Metal Bonds and their relation to substance properties.

Purpose of learning activities

1. Explains the octet dan duplet rules.
2. Understand Lewis's theory of chemical bonding and write Lewis structures.
3. Compares the process of making ionic bonds and covalent bonds.
4. Comparing the process of forming a single covalent bond and double covalent bond.
5. Discusses the process of forming coordination covalent bonds.
6. Discusses polar covalent bonds and non polar covalent bonds and non polar compounds.
7. Understand the different properties of ionic compounds and covalent compounds.

Figure 2. Display of learning objectives menu for Chemical Bonds subject

The third to tenth menu contain sub-material Chemical Bonds, consisting of 8 sub-materials: (1) Stability of elements; (2) Lewis structures; (3) Ionic bonds; (4) Covalent bonds; (5) Coordination covalent bonds; (6) Metal bonds; (7) The polarity of covalent bonds; and (8) The properties of compounds (Watoni, 2016). Presentation of sub-material in the eXe-Learning media was carried out in various forms: text/narration, animation, video, and images. One example of display sub-menu material in text form can be seen in Figure 3.

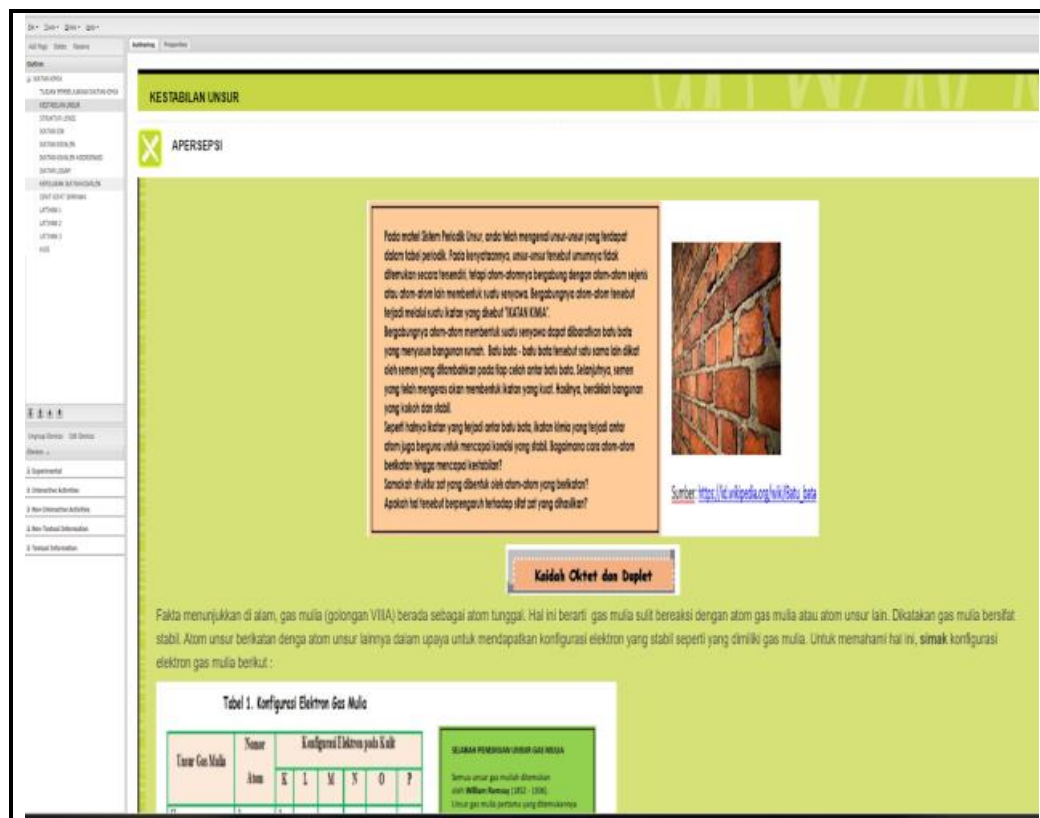
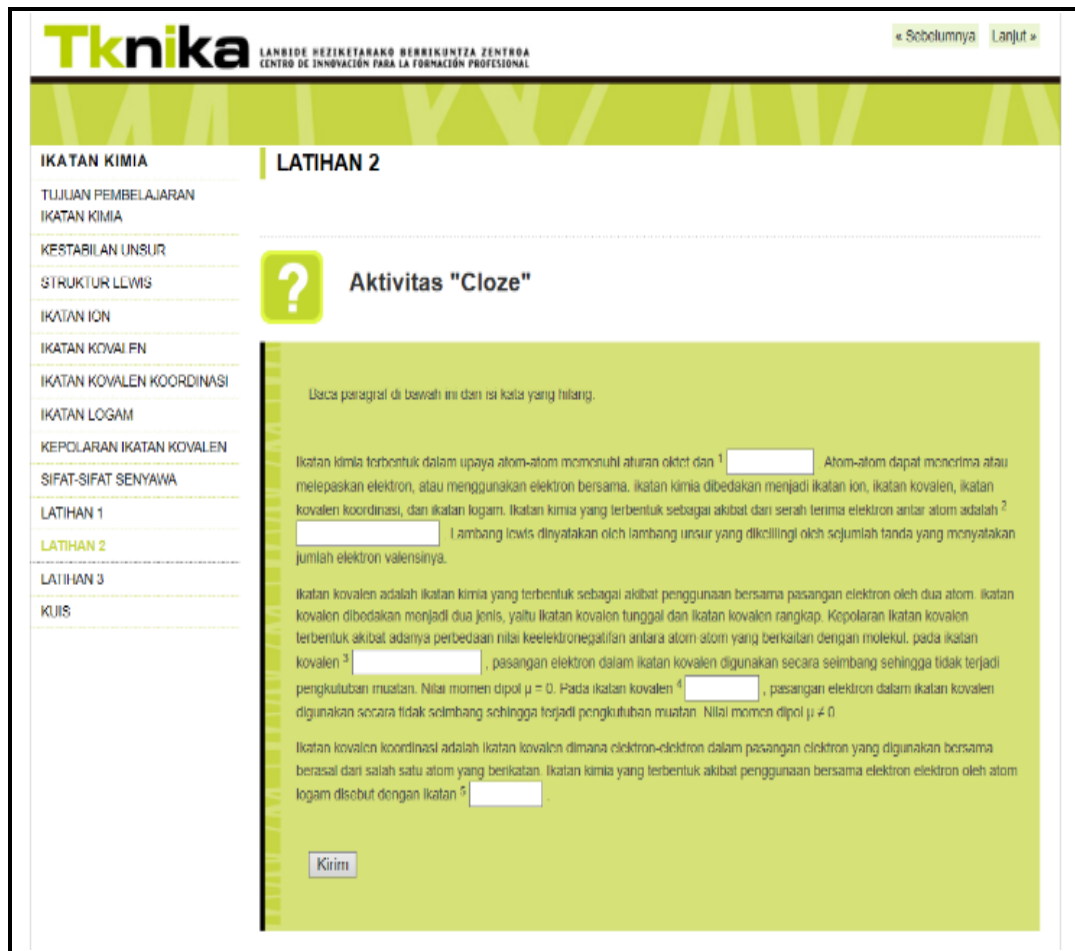


Figure 3. The example of display sub material pages presented in the form of text, tables, and figures.

The presentation of material in the form of videos and animations and pictures is intended to increase students' interest in learning about chemical bonding material. The same thing was also stated by (Nazmi, 2017) that animation media is much more effective in increasing students' interest in learning. (Munadi, 2018) suggested that the presentation of material in the form of animation and video also has a manipulative function that aims to help students understand objects that move too slowly or too fast, so students can understand the material easily.

The eleventh and thirteenth menus were exercises that are accompanied by answer keys, so that students can evaluate for themselves whether the answers they have given are correct or wrong. If wrong, students can find out the right answer. Examples of the appearance of the exercise menu page in the form of a short field can be seen in Figure 4.



The screenshot shows the 'Tknika' website interface. At the top left, the logo 'Tknika' is displayed with the tagline 'LANJUT HEBIKETARAKO BERIKUNTA ZENTROA CENTRO DE INNOVACION PARA LA FORMACION PROFESIONAL'. To the right of the logo are navigation links: « Sebelumnya and Lanjut ».

The main content area is titled 'IKATAN KIMIA' and 'LATIHAN 2'. On the left side, there is a vertical menu with the following items: IKATAN KIMIA, TUJUAN PEMBELAJARAN IKATAN KIMIA, KESTABILAN UNSUR, STRUKTUR LEWIS, IKATAN ION, IKATAN KOVALEN, IKATAN KOVALEN KOORDINASI, IKATAN LOGAM, KEPOLARAN IKATAN KOVALEN, SIFAT-SIFAT SENYAWA, LATIHAN 1, LATIHAN 2 (highlighted), LATIHAN 3, and KUIS.

The main content area features a green header with a question mark icon and the title 'Aktivitas "Cloze"'. Below this, there is a text box containing a cloze exercise. The text reads: 'Usaha pengal di bawah ini dan isi kata yang hilang. Ikatan kimia terbentuk dalam upaya atom-atom memonuhl aturan oktet dan ¹ [] Atom-atom dapat menerima atau melepaskan elektron, atau menggunakan elektron bersama. ikatan kimia dibedakan menjadi ikatan ion, ikatan kovalen, ikatan kovalen koordinasi, dan ikatan logam. ikatan kimia yang terbentuk sebagai akibat dari serahi terima elektron antar atom adalah ² [] I lambang Lewis dinyatakan oleh lambang unsur yang dikelilingi oleh sejumlah tanda yang menyatakan jumlah elektron valensinya. Ikatan kovalen adalah ikatan kimia yang terbentuk sebagai akibat penggunaan bersama pasangan elektron oleh dua atom. ikatan kovalen dibedakan menjadi dua jenis, yaitu ikatan kovalen tunggal dan ikatan kovalen rangkap. Kepolaran ikatan kovalen terbentuk akibat adanya perbedaan nilai keelektronegatifan antara atom-atom yang berikatan dengan molekul. pada ikatan kovalen ³ [], pasangan elektron dalam ikatan kovalen digunakan secara seimbang sehingga tidak terjadi pengkutuban muatan. Nilai momen dipol $\mu = 0$. Pada ikatan kovalen ⁴ [], pasangan elektron dalam ikatan kovalen digunakan secara tidak seimbang sehingga terjadi pengkutuban muatan. Nilai momen dipol $\mu \neq 0$. Ikatan kovalen koordinasi adalah ikatan kovalen dimana elektron-elektron dalam pasangan elektron yang digunakan bersama berasal dari salah satu atom yang berikatan. ikatan kimia yang terbentuk akibat penggunaan bersama elektron elektron oleh atom logam disebut dengan ikatan ⁵ []'. At the bottom of the text box is a 'Kirim' button.

Figure 4. Example of the exercise page menu

The fourteenth menu is a quiz, which contains questions to measure students' understanding of the subject matter they have learned. An example of the appearance of the quiz menu page can be seen in Figure 5.

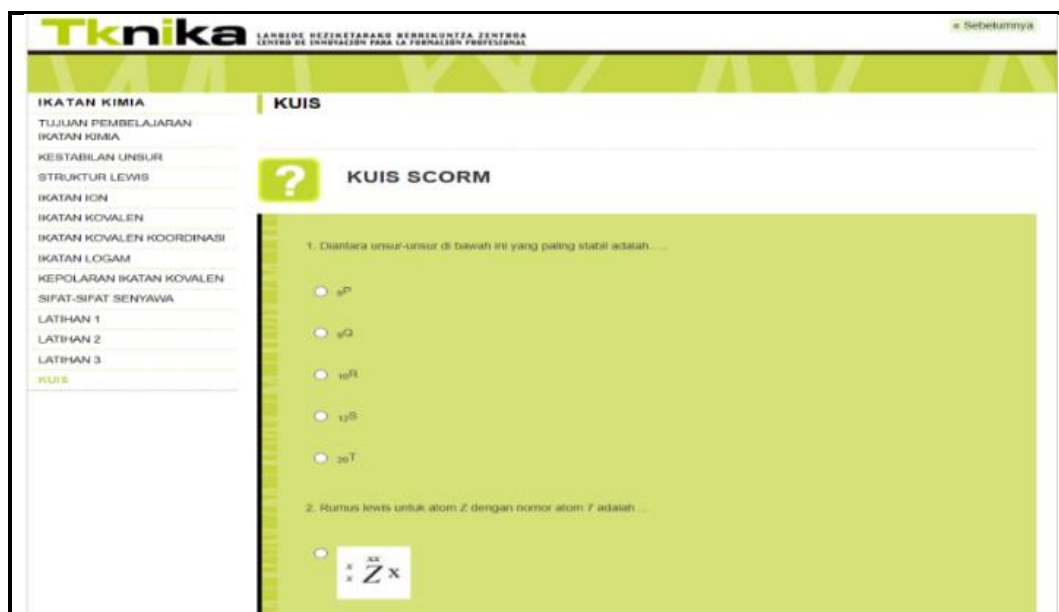


Figure 5. Example of the quiz menu page.

The feasibility of eXe-Learning media developed was assessed by experts, consisting of 2 material experts in the field of Chemistry Education, 2 media experts in the field of Educational Technology, and 2 chemistry teachers as practitioners who had 10 years of teaching experience at school. The assessment of the feasibility of the media includes 4 aspects: (a) aspects of content, (b) aspects of presentation, (c) aspects of the effect of media on learning strategies, and (d) aspects of overall appearance. The results of the feasibility assessment of all aspects are presented in Table 3.

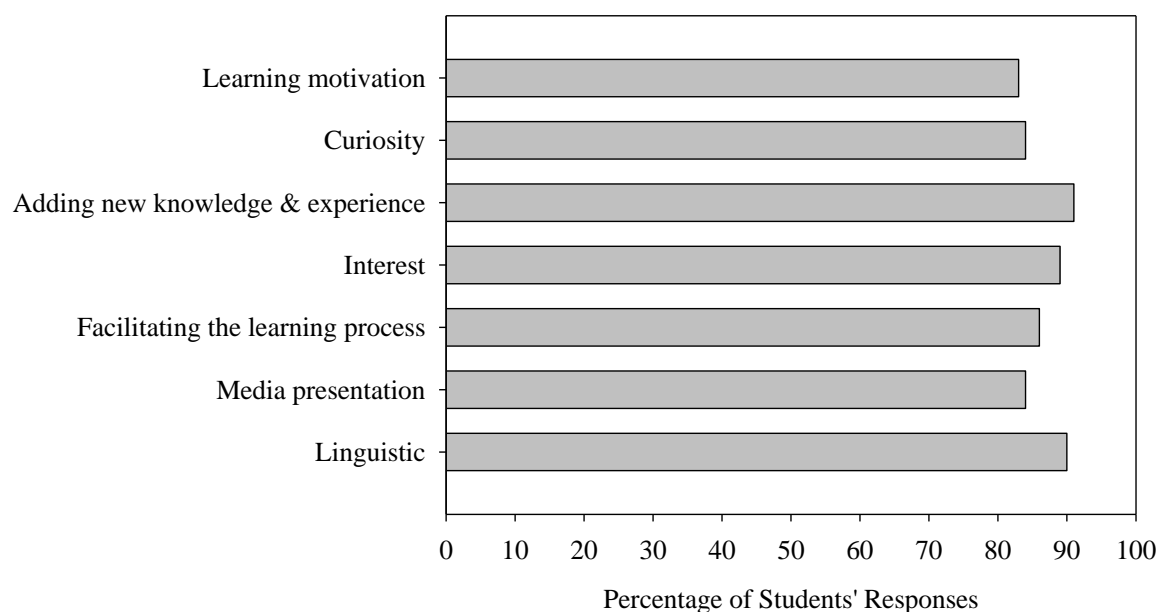
Tabel 3. The validation results of eXe-Learning media by experts

Aspects	Percentage of Validation (Criteria)			Average of percentage (Criteria)
	Material experts	Media experts	Practitioners/ Teachers	
Content	94% (Very Valid)	-	-	94% (Very Valid)
Presentation	80% (Valid)	85% (Very Valid)	95% (Very Valid)	87% (Very Valid)
Effects on Learning Strategies	85% (Very Valid)	90% (Very Valid)	93% (Very Valid)	89% (Very Valid)
Overall Display	85% (Very Valid)	85% (Very Valid)	88% (Very Valid)	86% (Very Valid)

The validation assessment result of all aspects show that the developed eXe-Learning media was declared very valid (feasible) in terms of content with a percentage of validity of 94%, presentation aspects with a percentage of validity of 87%, aspects effects on learning strategies with a percentage of validity of 89%, and aspects of overall appearance with a percentage of validity of 86%, so that as a whole the media does not need to be revised.

After being declared feasible, the eXe-Learning media developed is implemented in chemistry learning at 2 high schools: SMAN 8 Samarinda and SMAN 3 Tenggarong. The implementation of this media was carried out to determine students' responses after using eXe-Learning media in chemistry learning. The analysis results of students' responses showed that the eXe-Learning media was able to improve students' memory towards the mastery of Chemical Bonds subject compared to using only student handbooks. The eXe-Learning media were also able to increase students' motivation towards chemistry subject matter, as shown in figure 6.

Figure 6. Percentage of students' responses toward the developed eXe-Learning media.



After implementation, the teachers also stated that this eXe-Learning media was very helpful in conveying the abstract concept of Chemical Bonds subject. The use of this media was also considered capable of shortening time in delivering the subject matter and increasing students' activity in chemistry learning.

Discussion

The results of this study showed that all experts and practitioners declared the eXe-Learning media developed for the Chemical Bonds subject was very valid. The experts assessed that this media was compatible with learning objective which has determined. All of 14 menus available in this media are very helpful for students to master this learning material.

The mind map presented in the form of a flowchart in the developed eXe-Learning media can play a role as a summary of material or chapters, so it can help students in understanding the material or chapter studied. Through mind maps, students can see a comprehensive picture of the entire topic of the Chemical Bonds and can see detailed red threads based on the grouping of information between the topics or chapters (Wardhani, 2014). This mind map can also attract eye attention, and make it easy to concentrate and remember. (Wardhani, 2014) reported that the use of mind maps can improve students' chemistry learning outcomes in the Chemical Bonds subject.

The presentation of material in the form of videos, animations and pictures were intended to increase students' interest in learning the Chemical Bonds subject. Similarly, (Nazmi, 2017) stated that animation media is much more effective in increasing students' interest in learning. (Munadi, 2018) suggested that the presentation of learning material in the form of animation and video also has a manipulative function that aims to help students understand objects that move too slowly or too fast, so students can understand the learning material easily.

The development of eXe-Learning media is one of the learning innovations carried out as a result of a shift in learning from conventional learning to independent and structured learning. Learning innovation through the development of the eXe-Learning media is believed to be able to increase student mastery toward the concept of chemistry. At the same time, it can make the impression of chemistry learning getting more and more memorable by students. Unlike other applications *e-Learning*, such as *Edmodo*, *Google Classroom*, and *Kahoots* which must be done online, the eXe-Learning media can be run both online and offline. The use of eXe-Learning media is also very flexible because it can be used both using a laptop and an android, depending on needs. If students need a large screen display, then this media can be used using a laptop. However, if students need this media for independent learning and repetition of subject matter wherever and whenever then its use is more practical using Android. This is also one of the considerations (Muchson et al., 2018) in the development of media *Virtual Lab* Android-based because students tend to use *smartphones* as learning media. Android-based learning media development is also carried out by (Pahlifi & Fatharani, 2019) as an alternative learning media and supplement for learning that can improve motivation and cognitive learning outcomes of high school students.

Nevertheless, the developed eXe-Learning media was stated very valid by expert assessment, this media has several shortcomings, namely: there is no sub material about virtual practicum developed in the media, and the amount of video content, animation,

and supporting images is still lacking. However, virtual practice content, videos, animations, and images can be added to the media at any time if needed. The eXe-Learning developed is expected to increase the effectiveness of learning which increases

student chemistry learning outcomes. This indicated that the use of eXe-Learning media which is applied in chemistry learning can attract students to study chemistry and help teachers in achieving learning goals.

CONCLUSIONS AND SUGGESTIONS

The need for developing the eXe-Learning media in this study is to assist teachers and students in teaching and learning the Chemical Bonds subject. Based on the results and discussion above, we conclude that the eXe-Learning media developed for the Chemical Bonds subject in this study is declared very valid by material experts, media experts and practitioners; hence, this media is feasible to be implemented for chemistry learning. The students' responses after implementation at two high schools concluded that the developed eXe-Learning media was very interesting in terms of presentation, could foster a student's sense of interest in chemistry learning, add new knowledge and experience, increase curiosity, as well as being able to increase student motivation to study chemistry.

The results study can be reference for others researchers to develop the eXe-Learning media for other chemistry subjects. Additionally, the Exe-Learning media developed also can be integrated in various learning methods and models for creating variations in the learning process.

ACKNOWLEDGEMENTS

The researcher would like to thank the Faculty of Teacher Training and Education, Mulawarman University, Indonesia and special for Dr. Sugeng and Dr. Pintaka Kusumaningtyas who have helped to finish this research.

REFERENCES

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Rineka Cipta.
- Bulegon, A. M., & Tarouco, L. M. R. (2015). *EXE LEARNING E OBJETOS DE APRENDIZAGEM: EXE LEARNING AND LEARNING OBJECTS: AUTHOR*. November.
- Muchson, M., Munzil, M., Winarni, B. E., & Agusningtyas, D. (2018). Pengembangan Virtual Lab Berbasis Android Pada Materi Asam Basa Untuk Siswa Sma. *J-PEK (Jurnal Pembelajaran Kimia)*, 4(1), 51–64. <https://doi.org/10.17977/um026v4i12019p051>
- Munadi, Y. (2018). *Media Pembelajaran sebuah pendekatan baru*. Gaung Persada Press.
- Nazmi, M. (2017). Penerapan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi di SMA PGII 2 Bandung. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 17(1), 48–57.
- Pahlifi, D. M., & Fatharani, M. (2019). Android-based learning media on human

respiratory system material for high school students. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 109–116. <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i1.25111>

- Rosen, Y. (2009). The effects of an animation-based on-line learning environment on transfer of knowledge and on motivation for science and technology learning. *Journal of Educational Computing Research*, 40(4), 451–467. <https://doi.org/10.2190/EC.40.4.d>
- Sofyan, P. (2015). *Purnama Sofyan PUSDIKLAT KEHUTANAN 2015*.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran* (P. Latifah (ed.)).
- Tompkins, C. J., Larkin, H., & Rosen, A. L. (2006). Guest editorial: an analysis of social work textbooks for aging content: How well do social work foundation texts prepare students for our aging society? *Journal of Social Work Education*, 42(1), 3–23. <https://doi.org/10.5175/JSWE.2006.042110001>
- Wardhani. (2014). The effect of cooperative learning Think Pair Share (TPS) models using the concept map strategy and mind maps on student achievement in the chemical bond material class XI Karanganyar State High School in the academic year 2013/2014. *Journal of Chemical Education, Mulawarman University*.
- Watoni, A. (2016). *Kimia untuk SMA/MA kelas X*. Yrama Widya.

Persepsi Guru dan Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Berbasis *SSI* Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains

¹Dwi Septiawati, ²Sunyono, dan ³Dewi Lengkana

¹Magister Keguruan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro, Bandar Lampung 35145, Indonesia

²Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro, Bandar Lampung 35145, Indonesia

³Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro, Bandar Lampung 35145, Indonesia
e-mail: septiawatidwi@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi guru dan peserta didik pada pembelajaran IPA berbasis *SSI* dalam meningkatkan kemampuan literasi sains. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Populasi penelitian ini adalah sepuluh peserta didik dan satu orang guru dari sepuluh sekolah menengah pertama di Provinsi Lampung. Pengumpulan data menggunakan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi guru terhadap pembelajaran IPA berbasis *SSI* pada tingkat pelaksanaan berada dalam kategori “sedang” hal ini dikarenakan sebagian guru telah mengangkat isu-isu yang berkaitan dengan sains dalam pembelajaran IPA namun persentase guru dalam mengukur literasi sains yang masih dikategorikan “rendah” hal ini dikarenakan guru belum mengukur kemampuan literasi sains dalam pembelajaran IPA berbasis *SSI*. Begitu pula dengan persepsi peserta didik pada pembelajaran IPA berbasis *SSI* “sedang” tetapi pada aspek kemampuan literasi sains berada pada kategori “rendah” hal ini dikarenakan peserta didik belum diberikan penilaian mengenai kemampuan literasi peserta didik pada pembelajaran IPA berbasis *SSI*. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA berbasis *SSI* dibutuhkan guru dan peserta didik dalam mengukur kemampuan literasi sains.

Kata kunci: Pembelajaran IPA, *SSI*, dan Literasi sains

PENDAHULUAN

Abad 21 merupakan era industrialisasi dan globalisasi ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi yang mempengaruhi seluruh aspek kehidupan. Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi tersebut berbanding lurus dengan tantangan-tantangan yang akan dihadapi, dimana tantangan-tantangan yang timbul menjadi semakin kompleks sehingga diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas. Terbentuknya Sumber daya manusia yang berkualitas dapat diperoleh dari peranan dunia pendidikan. Pembelajaran melalui pendidikan dalam menghadapi abad 21 setiap orang harus memiliki keterampilan berpikir kritis, pengetahuan dan kemampuan literasi digital, literasi informasi, literasi media dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi (Frydenberg & Andone, 2011).

Upaya mendorong peserta didik agar menguasai keterampilan abad 21 yang penting dan berguna bagi mereka agar lebih responsif terhadap perubahan dan perkembangan jaman salah satunya melalui pendidikan sains. Menurut Liu (2009)

Salah satu keterampilan yang diperlukan dalam abad 21 adalah literasi sains. Literasi sains merupakan keterampilan untuk hidup di era abad 21 dimana pengetahuan ilmiah menjadi landasan dalam kehidupan sehari-hari (Gultepe & Kilic, 2015). Literasi sains adalah kemampuan menggunakan pengetahuan sains untuk mengidentifikasi permasalahan dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti – bukti dalam rangka memahami serta membuat keputusan tentang alam dan perubahan yang dilakukan terhadap alam melalui aktivitas manusia (PISA, 2000). Selain itu melalui literasi sains, peserta didik diharapkan dapat memiliki kepekaan dalam menyelesaikan permasalahan global seperti halnya permasalahan lingkungan hidup, kesehatan dan ekonomi hal ini dikarenakan pemahaman sains menawarkan penyelesaian terkait permasalahan tersebut (Yuliati, 2017).

Hakikat pembelajaran IPA adalah pembelajaran dalam bentuk proses, pengetahuan, dan produk. Teknologi adalah contoh produk IPA dan pengetahuan IPA harus dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, agar peserta didik dapat memecahkan permasalahannya maka peserta didik harus memiliki literasi sains. Literasi sains mempengaruhi peserta didik dalam pengambilan suatu keputusan baik pribadi maupun sosial. Berkaitan dengan hal tersebut di atas, pembelajaran pada kurikulum 2013 menitik beratkan kepada pencapaian literasi sains dalam menyelesaikan isu-isu sosial secara global adalah pembelajaran yang sesuai dengan hakikat pembelajaran sains yang mana pembelajaran tidak hanya sekedar menekankan pada hafalan pengetahuan saja melainkan berorientasi pada proses dan ketercapaian sikap ilmiah. Saat ini salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam mencapai literasi sains pada peserta didik adalah *Socio Science Issue (SSI)* yang merupakan strategi dalam pembelajaran yang bertujuan untuk menstimulasi perkembangan intelektual, moral dan etika, serta kesadaran perihal hubungan antara sains dengan kehidupan sosial. Sehubungan dengan perkembangan literasi ilmiah, pendekatan *socio scientific issues* adalah konteks yang sesuai untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Sadler dan Zeidler (2004) menyebutkan bahwa *socio scientific issues* dipilih sebagai konteks untuk belajar karena itu dapat digunakan untuk membuat belajar sains lebih banyak relevan bagi peserta didik, mengarahkan pembelajaran hasil seperti pemahaman tentang ilmu alam. beberapa studi menggambarkan potensi pembelajaran *SSI* untuk kebutuhan kontekstualitas pembelajaran serta kecenderungan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Dalam rangka meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik maka salah satunya adalah pembelajaran IPA berbasis *SSI*. beberapa studi menggambarkan potensi pembelajaran *SSI* untuk kebutuhan kontekstualitas pembelajaran serta kecenderungan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik dan berpikir kritis. Namun Survei yang dilakukan oleh *The Trends in International Mathematic and Science Study (TIMSS)* tahun 2015 menyebutkan Indonesia berada pada urutan ke 46 dari 51 negara dengan nilai rata-rata pada penguasaan sains yaitu 397 (OECD, 2016), bukan hanya itu survei yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2015 pada bidang penguasaan sains, Indonesia memiliki poin sebesar 403 dan pada tahun 2018 pada bidang yang sama Indonesia mengalami penurunan skor menjadi 396. Penurunan tersebut menjadikan posisi Indonesia peringkat 70 dari 78 negara dan masih berada dibawah skor rata-rata PISA yaitu 500

(OECD, 2019). Sebagian besar negara yang mengikuti evaluasi PISA, sekitar 2 dari 3 peserta didik tidak dapat mengekstrak informasi yang relevan dari suatu sumber literatur (OECD, 2016) hanya memiliki pengetahuan ilmiah yang memadai untuk memberikan penjelasan yang mungkin dalam konteks menarik kesimpulan berdasarkan investigasi sederhana (OECD, 2015), penarikan kesimpulan yang lemah dalam memecahkan masalah karena peserta didik tidak diarahkan kedalam situasi nyata dan permasalahan lingkungan yang ada (Hasrul, 2016). Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini mendeskripsikan persepsi guru dan peserta didik terhadap pembelajaran IPA berbasis *SSI* dalam meningkatkan literasi sains peserta didik.

METODE

Waktu dan Tempat Penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2019 di sepuluh sekolah menengah pertama dengan jumlah sampel sebanyak 10 guru dan 100 peserta didik.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data. Penelitian ini menggunakan deskriptif dengan metode survei, mendeskripsikan informasi yang terjadi di lapangan tentang pembelajaran IPA berbasis *SSI* dalam meningkatkan literasi sains peserta didik. Jenis data berupa data kualitatif diperoleh berdasarkan kuisioner.

Teknik Analisis Data. Data dianalisis menggunakan penskoran manual, setiap item yang diceklis diartikan guru setuju dengan pernyataan dan kuisioner. Menghitung presentase setiap item angket menggunakan rumus Sudjana (2005) dan dipresentasikan kriterianya menurut Arikunto (2008)

Tabel 1. Tafsiran persentase angket.

Persentase	Kriteria
80,1 - 100,0	Sangat tinggi
60,1 - 80,0	Tinggi
40,1 - 60,0	Sedang
20,1 - 40,0	Rendah
0,0 - 20,0	Sangat rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data pada penelitian ini menyebutkan bahwa secara umum pembelajaran IPA berbasis *SSI* sebagian sudah dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Persepsi Terhadap Pembelajaran IPA berbasis *SSI*

No	Pernyataan (Guru)	Ya	Tidak	Pernyataan (Peserta didik)	Ya	Tidak
1	Pembelajaran IPA menggunakan Media untuk pemahaman peserta didik	50%	50%	Guru menggunakan Media dalam pembelajaran IPA	50%	50%
No	Pernyataan (Guru)	Ya	Tidak	Pernyataan (Peserta)	Ya	

				didik)		
1	Pembelajaran IPA menggunakan Media untuk pemahaman peserta didik	50%	50%	Guru menggunakan Media dalam pembelajaran IPA	50%	50%
2	Menggunakan pendekatan pembelajaran dalam proses belajar	90%	10%	Guru mengangkat fenomena isu-isu sosial dalam Pembelajaran	50%	50%
3	Pembelajaran IPA mengangkat fenomena smengenai isu –isu sosial yang sedang terjadi	50%	50%	Guru mengajar hanya dengan metode ceramah	20%	80%
4	Pembelajaran IPAmenghubungkan dengan lingkungan sekitar	40%	60%	Cara guru mengajar dengan menghubungkan dengan lingkungan sekitar	40%	60%
5	Pembelajaran IPA mengakomodasi peserta didik dalam mencari informasi relevan untuk mendukung pendapat peserta didik	40%	60%	Guru mengakomodasi peserta didik dalam mencari informasi relevan untuk mendukung pendapat peserta didik	30%	70%
6	Pembelajaran IPA mengakomodasi peserta didik dalam melakukan refleksi moral terhadap isu yang diangkat	20%	80%	Guru mengakomodasi peserta didik dalam melakukan refleksi moral terhadap isu yang diangkat	20%	80%
Rata-rata		48	52		35	65

Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa presentase antara jawaban “Ya” dan “Tidak” memiliki perbedaan yang signifikan pada tiap pernyataannya. Guru menggunakan pendekatan SSI dalam kegiatan pembelajaran IPA berkategori “ sedang” .dan persentase peserta didik berada pada kategori “rendah” dalam pembelajaran IPA berbasis SSI. Persepsi kemampuan literasi sains dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Persepsi Terhadap kemampuan Literasi sains

No	Pernyataan (Guru)	Ya	Tidak	Pernyataan (Peserta didik)	Ya	Tidak
1	Srtategi yang diterapkan guru dapat membantu peserta didik memahami materi IPA	50%	50%	Guru sudah melatihkan pembelajaran berbasis isu-isu sosial	50%	50%
2	Sudah menggunakan media untuk membantu peserta didik memahami pelajaran IPA	80%	20%	Sudah melatihkan pemecahan masalah berdasarkan isu-isu sosial yang berakitan dengan sains	40%	60%
3	Guru sudah memberikan soal untuk mengukur kemampuan literasi sains	0%	100%	Guru sudah memberikan soal untuk mengukur kemampuan literasi sains	0%	100%
Rata-rata		43	57		30	70

Berdasarkan Tabel. 3 dapat terlihat bahwa guru belum pernah mengukur kemampuan literasi peserta didik walaupun guru sudah melatihkan kemampuan literasi sains hal ini juga

sesuai dengan Persepsi peserta didik terhadap kemampuan literasi peserta didik juga sangat rendah. Ada beberapa pembahasan pada penelitian ini sebagai berikut.

Persepsi Guru Terhadap Pembelajaran IPA berbasis SSI Dalam Meningkatkan kemampuan Literasi Sains. Berdasarkan analisis data pada Tabel 2. Dapat diketahui bahwa sebagian guru sudah menggunakan isu-isu sosial yang berkaitan dengan sains, dan menghubungkan pembelajaran IPA dengan lingkungan sekitar sehingga pembelajaran IPA berbasis SSI dalam hal ini berada dalam kategori “sedang”, namun konteks pembelajaran IPA berbasis SSI belum dapat dilaksanakan secara utuh dikarenakan guru dalam mengakomodasi peserta didik dalam mencari informasi relevan untuk mendukung pendapat peserta didik serta mengakomodasi peserta didik dalam melakukan refleksi moral terhadap isu yang diangkat masih berada dalam kategori ‘rendah’. Tetapi pendekatan pembelajaran SSI yang diterapkan menghadirkan aktivitas belajar yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berpikir dalam mengkritisi isu-isu sosial yang berkaitan dengan sains berbasis fakta yang ada. Kaitannya dengan keterampilan menanggapi atau membuat keputusan atas persoalan sosio-sains, SSI memberi peluang situasi belajar kontekstual untuk dapat mengembangkan keterampilan argumentatif, penalaran moral (moral reasoning), dan informal reasoning (Sadler, 2004b; Sadler & Zeidler, 2005; Sadler & Donnelly, 2006). Berdasarkan tinjauan tersebut, keterampilan argumentatif yang digunakan siswa dalam mengungkapkan pendapat atau keputusannya terhadap isu sosiosains yang dihadapinya sangat berkaitan dengan proses perolehan pengetahuan atau pemahaman siswa yang melibatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking), khususnya keterampilan berpikir kritis (Subiantoro, 2009). Sebagaimana yang diungkap Simonneaux & Simonneaux (2012), pengembangan atau pembentukan keterampilan berpikir kritis berkaitan dengan kontekstualitas persoalan dalam SSI sebagai jembatan antara fakta atau konsep ilmiah sains dengan tujuan pembelajaran sains.

Persepsi Peserta didik Terhadap Pembelajaran IPA berbasis SSI Dalam Meningkatkan kemampuan Literasi Sains. Berdasarkan analisis pada tabel 3. Dapat diketahui bahwa pada pembelajaran IPA peserta didik sudah melakukan aktivitas belajar yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berpikir dalam mengkritisi isu-isu sosial yang berkaitan dengan sains berbasis fakta yang dan dilatihkan pemecahan masalah berdasarkan isu-isu sosial yang berkaitan dengan sains tersebut sehingga persentase pembelajaran IPA berbasis SSI ada dalam kategori “sedang” akan tetapi siswa belum diberikan soal untuk mengukur kemampuan literasi sains. Pengukuran tingkat literasi sains siswa sangat penting untuk mengetahui sejauh mana kemelekakan siswa terhadap konsep sains yang sudah dipelajarinya (S. N. Pratiwi, 2019) Peserta didik yang memiliki pengetahuan untuk memahami fakta ilmiah serta hubungan antara sains, teknologi dan masyarakat, dan mampu menerapkan pengetahuannya untuk memecahkan masalah – masalah dalam kehidupan nyata disebut dengan masyarakat berliterasi sains (bond, 1989). Literasi sains merupakan salah satu keterampilan yang diperlukan di abad 21 diantara 16 keterampilan yang diidentifikasi oleh world economic forum (wefusa, 2015). Mengingat pentingnya literasi sains maka mendidik masyarakat agar memiliki literasi sains merupakan tujuan utama dalam setiap reformasi pendidikan sains (deboer, 2000).

SIMPULAN

Simpulan pada penelitian ini persepsi Guru Pembelajaran IPA berbasis SSI dalam kategori “sedang” dengan persentase 48% dan persepsi peserta didik Pembelajaran IPA berbasis SSI dalam kategori “rendah” dengan persentase 35%. Sedangkan Persepsi guru dan peserta didik Terhadap kemampuan Literasi sains “rendah” dengan persentase 100%. Oleh karena itu guru dan peserta didik setuju perlu Pembelajaran IPA berbasis SSI dalam meningkatkan literasi sains peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2008). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta
- Bond, D. (1989). In pursuit of chemical literacy: A place for chemical reactions. *Journal of Chemical Education*, 66(2), 157. <http://dx.doi.org/10.1021/ed066p157>
- DeBoer, G. E. (2000). Scientific literacy: Another look at its historical and contemporary meanings and its relationship to science education reform. *Journal of Research in Science Teaching*, 37(6), 582-601.
- Frydenberg, M., & Andone, D. 2011. *Learning for 21 st Century Skills*, 314–318.
- Gultepe, N., & Kilic, Z. (2015). Effect of scientific argumentation on the development of scientific process skills in the context of teaching chemistry. *International Journal of Environmental and Science Education* 111–132. <http://doi.org/10.12973/ijese.2015.234a>
- Hasrul. (2016). Efektifitas Konseling Kelompok dengan Teknik Metafora Berbentuk Healing Stories untuk Meningkatkan Efikasi Diri Akademik Siswa SMA. *Jurnal Realita*. Vol.1, No.1
- Herlanti, Y., et.al. (2012). Kualitas Argumentasi pada Diskusi Isu Sosiosaintifik Mikrobiologi Melalui Weblog. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. Vol 1 (2): 168-177.
- Liu, X. (2009). Beyond science literacy: Science and the public. *International Journal of Environmental and Science Education*, 4(3), 301–311.
- OECD. (2000). PISA 2006: Science Competencies for Tomorrow’s World, <http://www.oecd.org/dataoecd/15/13/39725224>. Pdf, (diakses pada tanggal 09 november 2019).
- OECD. (2016). PISA 2015 Results in Focus. Programme for International Student Assessment, 1–44. <http://doi.org/10.1787/978964208070-en>
- Sadler, T.D. (2004). Informal Reasoning Regarding Socioscientific Issues: A Critical Review of Research. *Journal of Research in Science Teaching*. Vol 41 (5): 513–536.
- Sadler, T.D. & D.L. Zeidler. (2005). Patterns of Informal Reasoning in the Context of Socioscientific Decision Making. *Journal of Research in Science Teaching*. Vol 42 (1): 112–138.
- Sadler, Troy D. & Lisa A. Donnelly. (2006). Socioscientific Argumentation: The Effect of Content Knowledge and Morality. *International Journal of Science Education*. Vol 28 (12): 1463-1488
- Simonneaux, Jean & L. Simonneaux. (2012). Educational Configurations for Teaching Environmental Socioscientific Issues Within The Perspective of Sustainability. *Journal of Research in Science Education*. Vol 42 (1): 75-94.

- Subiantoro, Agung W. & B. Fatkhurohman. (2009). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Biologi Menggunakan Media Koran. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*. Vol. 14 (2): 111-114.
- Sudjana, N. (2005). *Metode Statistika*. Transito. Bandung
- World Economic Forum. (2015). World Economic Forum. (2015). New Vision for Education Unlocking the Potential of Technology. http://www3.weforum.org/docs/WEFUSA_NewVisionforEducation_Report2015.pdf (Retrieved 1st August 2019.)

Manajemen Pertunjukan Virtual: Kreativitas Di Masa Pandemi

Dwiyana Habsary*, Indra Bulan, Afrizal Yudha Setiawan

Pendidikan Tari, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung Indonesia
e-mail: habsarydwiyana@gmail.com

Abstrak: Artikel ini membahas tentang bentuk manajemen seni pertunjukan yang diselenggarakan saat pandemi. Metode penelitian yang digunakan adalah komparatif antara manajemen sebelum pandemi. dan manajemen saat pandemi. Hasil perbandingan yang diperoleh adalah, terdapat beberapa perbedaan yang sangat jelas antara proses, hasil, dan efek dari manajemen pertunjukan virtual terhadap sajian pertunjukan yang disajikan. Hal ini menimbulkan berbagai macam dampak baik negatif maupun positif terhadap seni pertunjukan dan pendidikan seni.

Kata Kunci: Manajemen, dan Virtual

PENDAHULUAN

Manajemen Seni Pertunjukan dapat dikatakan pula sebagai ‘wadah’ produksi perhelatan suatu pertunjukan. Manajemen merupakan pengelolaan atau pengorganisasian sesuatu untuk mencapai sebuah tujuan. (Mulyawan: 2018) Berbagai cabang pertunjukan yang dapat diproduksi dalam naungan sebuah manajemen. Bentuk pertunjukan tersebut antara lain seni tari, seni musik, dan seni teater. Masing-masing materi pertunjukan memiliki karakteristik dan konsentrasi tersendiri saat pelaksanaannya. Oleh sebab itu diperlukan orang-orang yang memahami sistem kerja produksi sebuah pertunjukan. Hal ini dikarenakan suksesnya sebuah pertunjukan tidak akan terlepas dari kerja tim yang solid.

Sebuah produksi pertunjukan memiliki tantangan masing-masing dalam pelaksanaannya. Oleh sebab itu sebuah produksi terdiri dari beberapa tim yang bertanggung jawab atas bagian-bagian tertentu. Tim-tim tersebut saling menunjang satu sama lain dalam pelaksanaannya. Tim yang sangat disoroti saat pertunjukan berlangsung adalah tim artistik. Tim ini terdiri kru *stage*, tim *lighting* dan *sound*, penata rias dan busana. Seluruh personil yang terlibat dalam tim ini dibutuhkan komunikasi yang intens antar tim dan pelaku pertunjukan.

Namun, produksi pertunjukan saat ini mengalami kendala yang membutuhkan sebuah solusi agar produktivitas seni terus berlangsung. Kendala yang dialami produksi pertunjukan saat ini, juga dialami sektor-sektor lainnya. Hal ini disebabkan adanya pandemi Covid-19. Kondisi ini menyebabkan seluruh masyarakat harus menjalankan protokol Kesehatan yang antara lain adalah menjaga jarak dan menghindari keramaian. Dua ketentuan dari sekian banyak ketentuan tersebut merupakan bagian dari protokol Kesehatan yang harus ditaati dan dipahami oleh seluruh masyarakat demi memutus penyebaran virus tersebut.

Adanya protokol tersebut merupakan kondisi yang bertentangan dari sistem produksi pertunjukan. Suatu kondisi yang tidak mungkin, sebuah pertunjukan menerapkan aturan untuk menjaga jarak. Demikian pula, suatu hal yang tidak mungkin, suatu pertunjukan menghindari keramaian. Suatu pertunjukan memerlukan penonton dalam perhelatannya. Ukuran berhasil tidaknya suatu pertunjukan, masih dilihat dari kemampuan pertunjukan tersebut menarik perhatian massa atau penonton. Jumlah

penonton merupakan penentu keberhasilan suatu pertunjukkan atau materi yang disajikan. Penelitian ini menyoroti tentang bagaimana upaya suatu tim produksi dalam menemukan solusi ditengah kondisi pandemi ini. Bagaimana bentuk pertunjukan yang ditawarkan oleh tim produksi dalam mengatasi dan mewartakan proses kreativitas, khususnya dalam bidang seni tari. Kondisi dan kemajuan teknologi inilah yang dapat dimanfaatkan manusia dalam menyelenggarakan suatu pertunjukkan demi lancarnya sebuah proses pembelajaran. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi inilah yang dapat dijadikan sebuah kemampuan dalam menghadapi tantangan era revolusi industry 4.0. (Sofa: 2020)

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dan menggunakan beberapa teknik dalam mengumpulkan data, antara lain:

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan yang dilakukan selama 1 semester (kurang lebih 6 bulan). Pengamatan ini dilakukan pada mahasiswa yang menempuh mata kuliah Manajemen Seni Pertunjukan di Program Studi Pendidikan Tari. Berikutnya adalah wawancara yang dilakukan dengan beberapa tim penanggung jawab dalam tim produksi tersebut. Terakhir adalah dokumentasi, digunakan untuk merekam dan *capture* laman yang digunakan oleh tim produksi dalam menyajikan materi pertunjukan. Ketiga teknik tersebut digunakan untuk mengumpulkan dan melakukan triangulasi data yang diperlukan dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN

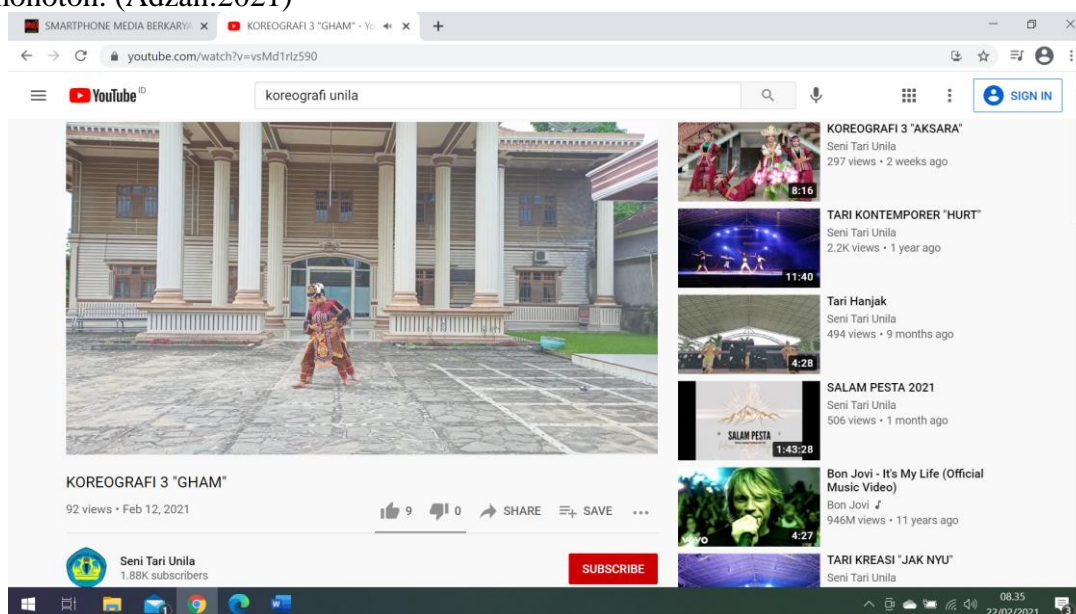
Pertunjukan yang dikemas oleh tim produksi yang dimotori oleh mahasiswa Pendidikan Tari FKIP Unila pada semester ini dikemas dalam suatu pertunjukan virtual. Berdasarkan definisi yang terdapat pada KBBI, yang dikatakan virtual adalah menyajikan sesuatu 'mirip' atau 'dekat' dengan kenyataannya atau aslinya. Definisi tersebut menunjukkan adanya upaya menyajikan sesuatu yang mendekati kenyataannya. Sajian tersebut ditayangkan di dunia maya yang membutuhkan akses internet dan perangkat komputer. (Ed-Tim:2020) Sebelum materi disajikan didunia maya, materi tersebut mengalami beberapa proses yang harus dilalui. Proses tersebut antara lain, proses penciptaan, seleksi, perekaman, dan penayangan. (Deswantori: 2021) Pertunjukkan dapat dinikmati penonton melalui laptop ataupun *smartphone* yang memiliki akses internet. *Smartphone* merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam menikmati karya visual. (Setiaji: 2020)

Proses penciptaan terkait dengan menyiapkan materi pertunjukkan dalam hal ini adalah karya tari. Karya tari yang disiapkan melalui proses perekrutan penari dan latihan. Latihan yang dilalui tentu saja tetap memperhatikan protokol kesehatan. Hal ini dilakukan untuk menghindari tersebarnya virus serta menjaga kondisi penari selama proses. Pentingnya kondisi penari yang fit selama proses penciptaan ini sangat ditekankan oleh seluruh mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah.

Selanjutnya adalah proses seleksi, proses seleksi ini dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah Koreografi Tari. Seleksi ditekankan pada konsep dan perwujudan karya. Konsep dalam sebuah karya seni sangat dibutuhkan karena suatu karya harus dapat dipertanggung jawabkan. Pertanggungjawaban karya dilakukan oleh mahasiswa pada dosen pengampu mata kuliah. Karya yang disajikan tidak sesuai dengan konsep yang dibuat oleh mahasiswa, akan gagal dipertunjukkan.

Selanjutnya adalah perekaman. Proses ini menjadi sangat penting karena mata penonton akan bergantung pada mata kamera. Hal-hal detail yang dapat ditangkap oleh penonton apabila menyaksikan pertunjukan secara langsung, tidak dapat dilakukan jika pertunjukan disajikan secara virtual. Maka, sajian virtual yang bergantung pada perekaman kamera harus dilakukan berdasarkan konsep yang dibuat oleh mahasiswa. Simbol-simbol gerak yang ditangkap akan terbatas oleh tangkapan kamera. Hal-hal yang dianggap penting menjadi sempit tangkapannya sesuai dengan tangkapan kamera.

Selanjutnya adalah proses penayangan. Proses ini dilakukan dengan cara menayangkan secara virtual dengan menggunakan aplikasi YouTube. Tayangan karya dapat dinikmati penonton dengan melihat video yang telah direkam sebelumnya kemudian diunggah oleh tim melalui internet. Meskipun demikian, tayangan tersebut tetap membutuhkan MC yang memandu jalannya pertunjukan. Proses penentuan urutan materi yang ditayangkan sepenuhnya ditentukan oleh tim produksi. Hal ini dapat ditentukan berdasarkan tema dari sebuah materi. Produksi kali ini mengusung materi tradisi dan kontemporer. Maka materi yang disajikan menimbang variasi keduanya agar tidak monoton. (Adzan:2021)



Gambar 1. Salah Satu Bentuk Pertunjukan Virtual Tari Berjudul ‘Gham’

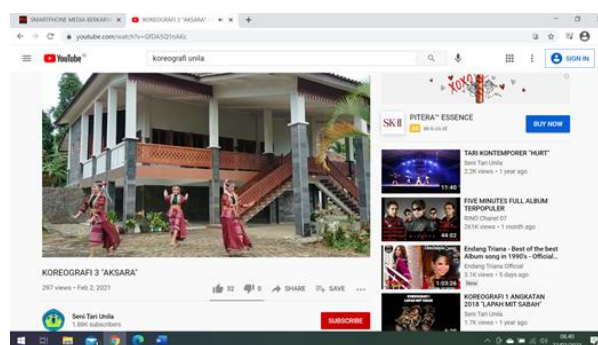
Gambar di atas menunjukkan salah satu bentuk tayangan karya tari secara virtual yang dapat dilihat pada laman YouTube. Keuntungan dari tayangan yang diunggah pada laman ini, penonton dapat melihat kembali tayangan tersebut dengan menggunakan kata kunci sebagaimana tertera pada kolom pencarian, yaitu koreografi unila. Keuntungan lainnya adalah, penyaji atau koreografer dapat secara langsung mengetahui respons penonton terhadap karyanya. Saat tayangan berlangsung, yang dilakukan secara *live*, terdapat kolom *chat* yang disajikan untuk *participant*. Beberapa penonton memberikan respons kepada seluruh karya yang ditayangkan.

Respons penonton yang seperti inilah yang tidak dapat diterima oleh seorang koreografer apabila pertunjukan tersebut diselenggarakan secara ‘normal’. Normal

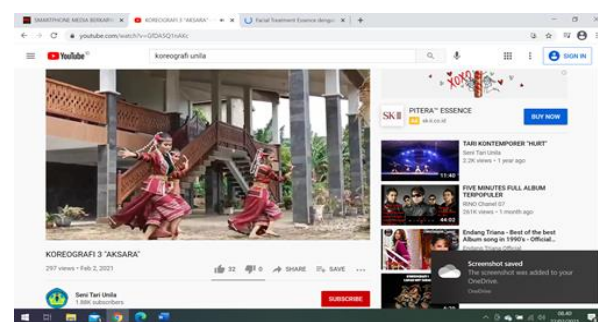
dalam artian tidak ditayangkan secara virtual. Perhatian penonton akan fokus selama pertunjukan berlangsung. Bisa dikatakan, penonton akan berkomentar tetapi hanya diketahui oleh penonton lain yang berada di sekitar penonton tersebut. Hal yang diutarakan penonton tersebut belum tentu akan sampai pada sang koreografer.

Respons penonton yang spontan tersebut memiliki dua dampak baik itu positif maupun negatif. Positif apabila yang disampaikan berupa hal-hal yang dapat membangun dan memberikan dorongan untuk memperbaiki karya. Namun, respons lainnya dapat pula memberi dampak negatif apabila hal yang disampaikan berupa hujatan atau kritikan yang tidak berdasar. Kritikan yang tidak berdasar adalah materi yang disampaikan hanya bertujuan untuk menjatuhkan atau memberikan komentar pedas dan negatif yang berujung pada kondisi yang memanas.

Kelemahan dari pertunjukan virtual ini adalah pandangan penonton sangat bergantung pada kamera. Hal-hal yang dianggap penting dan sudut-sudut penting yang dilihat sangat bergantung dari kamera. Penonton tidak bisa menangkap pandangan lain yang menurut penonton justru penting untuk dilihat. Simbol-simbol yang ditangkap juga sangat bergantung pada pengambilan sudut pandang kamera. Bidikan kamera tidak selamanya menangkap gambar secara keseluruhan seperti apa yang ditunjukkan pada Gambar 2 bagian A. Tetapi ada kalanya bidikan kamera menunjukkan sudut pandang tertentu seperti apa yang ditunjukkan pada Gambar 2 bagian B.



A



B

Gambar 2. Karya Tari Berjudul AKSARA

Pertunjukan ini dilakukan secara urut dan *live* membutuhkan waktu sekitar 150 menit (2jam 30 menit). Hal ini juga berarti bahwa, penonton harus menyiapkan kuota

yang cukup untuk bergabung saat pertunjukkan ini diselenggarakan secara *live*. Hal yang dilakukan tim produksi untuk menarik penonton saat pertunjukkan *live* adalah dengan cara memberikan hadiah pada penonton/ *participant* yang merespons *game-game* yang disediakan oleh tim produksi. Hadiah yang disediakan dapat berupa bingkisan ataupun paket kuota. Cara ini sangat efektif pada saat itu, hal ini ditunjukkan dengan jumlah penonton yang bertahan pada saat pertunjukkan tetap mendekati jumlah 100 *participant*. Jumlah tersebut masih termasuk dikatakan wajar, karena pada awalnya jumlah *participant* adalah sekitar 150.

SIMPULAN

Pertunjukan secara virtual dapat menjadi salah satu cara untuk tetap memfasilitasi proses kreativitas dalam berkesenian. Hal ini sangat baik bagi mahasiswa yang menempuh mata kuliah Koreografi Tari dan Manajemen Pertunjukan. Munculnya cara-cara baru dalam mengemas sebuah pertunjukkan sehingga tidak melulu disajikan secara *offline*. Hal yang menjadi keuntungan besar dalam proses ini dapat meminimalkan kecelakaan-kecelakaan dalam proses produksi. Salah satu kecelakaan yang sangat sering dialami oleh tim produksi adalah, gagalnya merekam video saat proses pertunjukkan berlangsung. Kegagalan dalam merekam pertunjukan merupakan kegagalan tim produksi bidang dokumentasi. Tim produksi tidak dapat mempertanggungjawabkan hasil kerja apabila tidak ada bukti video pertunjukkan yang diproduksinya. Dengan kata lain, pertunjukkan virtual sangat baik dalam sisi pendokumentasian.

Dampak positif lainnya adalah penekanan biaya produksi. Produksi sebuah pertunjukkan sangat membutuhkan dana yang besar. Oleh sebab itu dalam sebuah tim produksi dibutuhkan tim pencari dana pertunjukkan. Tim inilah yang menjadi tulang punggung terselenggaranya pertunjukkan. Salah satu cara tim produksi mencari dana adalah dengan menghubungi beberapa sponsor yang mau mendanai pertunjukan. Cara lainnya adalah dengan cara menjual tiket pertunjukkan kepada penonton. Oleh sebab itu, jumlah penonton sangat menentukan keberhasilan sebuah pertunjukkan. Namun demikian, dengan adanya pertunjukkan virtual ini, dapat memberikan alternatif cara menyajikan sebuah pertunjukkan dengan tidak mengenyampingkan proses kreatif pada materinya, dalam hal ini koreografi tari. Perbedaannya hanya terletak pada cara menyajikan pada penonton.

DAFTAR RUJUKAN

- Editorial Team. (2020). *Apa Itu Virtual*. Diakses pada tanggal 20 Februari 2021, pada laman <https://divedigital.id/apa-itu-virtual/#:~:text=Merujuk%20dari%20beberapa%20hal%20diatas,teknologi%20seperti%20internet%20dan%20komputer.>
- Mulyawan, Erlan Yusuf, dkk. (2018). Manajemen Seni Pertunjukan pada Grup Orkes Senggol. *Jurnal Seni Musik* diakses pada 21 Februari 2021, pada laman <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/26541-Article%20Text-64969-1-10-20190206.pdf>.

Setiaji, Rony siswo. (2020). *Smartphone Media Berkarya Seni Visual Masa Kini*. IMAJI Jurnal Seni dan Pendidikan Seni diakses pada 21 Februari 2021 pada laman <https://journal.uny.ac.id/index.php/imaji/article/view/27826/pdf>.

Sofa, Tresna Maya. (2020). 'Pembelajaran Seni Tari dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0'. IMAJI Jurnal Seni dan Pendidikan Seni diakses pada 21 Februari 2021. Pada laman <https://journal.uny.ac.id/index.php/imaji/article/view/30304/pdf>.

Peran Orang Tua Dalam Peningkatan Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini Pada Masa Covid-19

Eddy Munawar*, Sri Raihan, Eriena Sartika Ayu, Irma Dimiyati

Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Provinsi Aceh, JL. T. Nyak Arief, Banda Aceh
Indonesia

* e-mail: eddymala2009@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran orang tua dalam meningkatkan kualitas pembelajaran daring anak usia dini di PAUD pada masa pandemi Covid-19. Desain penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Jenis data penelitian ini adalah Data Primer (informan) dan Data Sekunder (Sumber Pustaka). Populasi penelitian ini adalah orang tua atau keluarga yang memiliki anak usia dini dan pernah mendapat informasi tentang Parenting skill melalui kelompok Bina Keluarga Balita yang ada di Kota Banda Aceh. Teknik pengambilan sampel atau penentuan informan dalam penelitian ini adalah purposive sampling dengan memperhatikan kriteria informan. Jumlah informan dalam penelitian ini adalah sembilan keluarga yang tersebar pada sembilan kecamatan di Kota anda Aceh. Penelitian ini menunjukkan Semua anak usia dini menginginkan kembali ke sekolah, bermain, dan belajar bersama seperti biasanya. Pentingnya peran orang tua mendampingi anak belajar di rumah. Meski begitu, kesibukan kerja menjadi kendala bagi para orang tua untuk fokus mendampingi anak belajar di rumah. Membangun keintiman komunikasi menjadi faktor penentu keberhasilan orang tua mendampingi anak belajar di rumah. Serta Diperlukan kerja sama dan komunikasi yang intensif antara orang tua dan guru dalam menjalankan peranannya guna menyelesaikan sistem pembelajaran secara daring.

Kata Kunci: Pola Asuh, Orang tua, anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Pendidikan yang pertama sekali seorang anak dapati berasal dari keluarganya. Pendidikan tersebut didapati mulai dari dalam kandungan ibu dan terus berlanjut hingga kemas depan. Berdasarkan hal tersebut maka keluarga adalah komunitas pertama dalam membina dan menanamkan nilai-nilai moral dan pembentukan kepribadian serta karakter setiap anak dalam masyarakat (Uswatun Hasanah & Deiniatur, 2018). Berdasarkan Undang-undang Nomor 52 Tahun 2009, keluarga adalah bagian terkecil dari komunitas masyarakat yang terdiri dari suami istri, atau suami, istri dan anaknya, atau ayah dan anaknya, atau ibu dan anaknya (BKKBN, 2009). Keluarga memiliki tugas utama dalam pendidikan anak sebagai generasi penerus bangsa, yaitu melalui pendidikan keagamaan, nilai budaya, serta nilai moral sebagai modal dalam bersosialisasi dalam lingkungan masyarakat sehingga keluarga memiliki peran penting meningkatkan kualitas suatu bangsa dimasa yang akan datang (Satya Yoga et al., 2015).

Dimasa sekarang ini, permasalahan keluarga menjadi perhatian banyak pihak, khususnya pemerintah. Banyak terjadi kasus-kasus kejahatan yang bermula dari pola asuh keluarga yang tidak baik serta kurangnya kehangatan “bonding” antara orang tua dengan anak (Tussey et al., 2018). Hal ini bisa terjadi karena Rendahnya tingkat pengetahuan dan pemahaman orang tua pada keluarga tentang kedudukan keluarga dan tanggung jawab mengenai pendidikan anak di rumah. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya informasi serta keinginan orang tua untuk belajar guna meningkatkan pengetahuannya

parenting skill mendidik anak dan adanya perubahan paradigma di sektor publik, dimana wanita sudah mulai berperan untuk bekerja untuk menambah pendapatan keluarga, sehingga terjadinya perubahan fungsi ibu yang mulanya sebagai pengasuh bagi semua anaknya menjadi pekerja yang mencari nafkah mendukung suami untuk mencukupi kebutuhan rumah tangga, yang pada akhirnya tanpa disadari pendidikan anak dalam keluarga menjadi terabaikan karena tidak adanya upgrade ilmu pengetahuan (Trisnawati & Sugito, 2020) (Widiasari & Pujiati, 2017).

Pada anak usia dini pengaruhnya sangat terasa, apabila tidak adanya kepedulian orang tua akan pendidikan anaknya. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pada masa ini, seorang anak baru belajar, melihat dan mengenal lingkungan sekitarnya. Perkembangan kognitif otak anak berlangsung sangat cepat, karena anak usia dini memiliki perkembangan volume otak yang lebih cepat jika dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya, dimana antara umur 1-4 tahun berkembang sekitar 50 %, kemudian pada rentang umur 4 – 8 tahun berkembang sekitar 30 % dan sisanya yaitu 20 % berlangsung dalam umur 8 – 17 tahun. Jika dalam periode ini tidak tersedia zat gizi yang cukup, maka kapasitas otak tidak terbentuk secara maksimal, sehingga mengakibatkan lemahnya kecerdasan intelektual anak. Hasil riset tersebut mengisyaratkan bahwa perkembangan yang terjadi dalam kurun waktu 4 tahun pertama sama besarnya dengan perkembangan yang terjadi pada kurun waktu 14 tahun berikutnya, dan sesudah masa itu perkembangan otak anak akan mengalami stagnasi. Itulah sebabnya mengapa periode awal dari seorang anak ini disebut dengan masa emas (golden age) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulangi lagi, sehingga hal ini sangat menentukan untuk kehidupannya pada masa yang akan datang.

Pengembangan kualitas anak dimulai dari masa kandungan hingga berusia sampai usia 4 (empat) tahun, dimana hal ini adalah masa-masa yang paling menentukan dalam proses belajar seorang anak. Bukti-bukti sudah jelas bahwa anak-anak tidak dilahirkan dengan intelensi dan intelektualitas yang sudah sempurna. Mereka harus belajar dari lingkungan sekitarnya, sehingga dengan sendirinya mereka memahami cara berjalan, berbicara, merasakan, berpikir, melihat yang mendorong untuk membentuk karakter dan potensi diri di lingkungan tempat ia tumbuh dan berkembang. Untuk dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangannya anak di usia golden age ini maka orang tua harus memberikan dukungan penuh agar anak dapat meningkatkan kreatifitas dan mengembangkan bakat yang dimiliki oleh anak. Dukungan yang dapat diberikan kepada anak adalah waktu, kesempatan, dorongan, sarana, lingkungan, hubungan yang harmonis dalam keluarga, cara mendidik yang baik, serta kesempatan untuk memperoleh pengetahuan (Trenngonowati & Kulsum, 2018) (Indrawati, 2017)(Bloom et al., 1956).

Pada saat ini dunia sedang dilanda kepanikan karena adanya wabah yang menyebar sedemikian massifnya sehingga menimbulkan kematian. Pemerintah pada saat ini dihadapkan pada situasi sulit terkait dengan pandemik covid 19 yang melanda warga dunia, dimana munculnya varian virus flu baru yang menyerang sistem pernafasan dan menyebabkan turunnya daya tahan tubuh seseorang secara cepat sehingga menyebabkan kematian (Al-Osail & Al-Wazzah, 2017). Pandemi ini ditemukan kemunculannya berawal dari kota Wuhan dan secara massif menyebar serta menjangkiti hampir seluruh manusia yang ada didunia (Yunus & Rezki, 2020).

Untuk menanggulangi penyebaran Virus covid-19, pemerintah mewajibkan setiap individu untuk mengikuti kebijakan social distancing dan physical distancing. Hal ini berdampak dalam tatanan kehidupan yang dapat dirasakan secara langsung dalam semua

sisi kehidupan. Bagi orang tua yang bekerja, pemberlakuan keputusan Kementerian Kesehatan RI nomor HK.01.07/MENKES/328/2020 tentang Panduan Pencegahan dan Pengendalian Covid-19 di Tempat Kerja Perkantoran dan Industri dalam Mendukung Keberlangsungan Usaha pada Situasi Pandemi. Hal ini membuat pola kerja berubah dari bekerja di kantor menjadi bekerja dari rumah (work from home) (Amryudin & Katharina, 2020) (Darmawan & Atmojo, 2020). Kemudian pada anak usia dini, dimana menjadi salah satu korban dikarenakan berubahnya pola pendidikan, yang awalnya melalui metode klasikal melalui PAUD dan TK, kemudian menjadi belajar mandiri di rumah masing-masing. (Oktaria & Putra, 2020).

Undang-undang Nomor. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pendidikan merupakan manifestasi tata kelola pendidikan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan undang-undang tersebut setiap warga negara mempunyai hak dan kewajiban yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu, meningkatkan kualitas pendidikan serta ikut bertanggung jawab terhadap keberlangsungan penyelenggaraan pendidikan. Kemudian Pemerintah dan Pemerintah Daerah berhak mengarahkan, membimbing, membantu, dan mengawasi penyelenggaraan pendidikan sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku melalui fasilitasi sarana dan prasarana dan sumber daya manusia melalui guru, widyaiswara dan dosen yang menjadi tenaga pendidik (Kemendikbud, 2003).

Meskipun sekolah ditutup karena pandemi, kegiatan pembelajaran tetap dilaksanakan via daring dari rumah. Guru tetap bertugas menjalankan perannya guna menyukseskan kegiatan belajar mengajar agar tujuan pendidikan tercapai. Pada proses tersebut, Gage dan Berliner (dalam Rusli dan Khalik) melihat ada tiga fungsi utama guru dalam pembelajaran, yaitu sebagai perencana (planner), pelaksana dan pengelola (organizer) dan penilai (evaluator) (Rusli & Kholik, 2013).

Durasi waktu yang lebih lama dirumah mengakibatkan interaksi antara orang tua dan anak menjadi semakin intens serta semakin akrab karena terjadinya komunikasi yang lebih intensif dan durasi pertemuan antara orang tua dan anak yang lebih sering (Ratnasari, 2007).

Akan tetapi Rendahnya pengetahuan dan pemahaman orang tua mengenai pendidikan anak, mengakibatkan durasi pertemuan yang lama di rumah menjadi sia-sia. Hal ini disebabkan karena selama ini orang tua selalu menganggap bahwa sekolah adalah tempat terjadinya proses belajar dan mengajar, padahal orang tua seharusnya belajar guna mendukung pendidikan anak karena Keperdulian orang tua merupakan faktor penentu keberhasilan anak dalam belajar (Trisnawati & Sugito, 2020).

Orang tua adalah anutan dan panutan bagi anak-anaknya. Dimasa pandemi ini orang yang paling dekat dengan anak selama di rumah adalah orang tua. Peran orang tua sangat penting sekali, yaitu membangun suasana dalam keluarga yang nyaman sehingga proses pendidikan yang beralih dari klasikal menjadi via daring bisa menghasilkan pendidikan yang berkelanjutan guna melahirkan anak-anak yang menjadi penerus bangsa.

Dari uraian diatas, dapat diduga bahwa peran orang tua dan guru sangat penting agar sistem pembelajaran secara online dirumah bisa berhasil dilaksanakan. Adanya komunikasi serta sikap saling mempercayai, saling membantu dalam membimbing anak akan menciptakan keberhasilan pendidikan bagi sang anak, sehingga dia memiliki

kebebasan berkreaitivitas guna pengembangan potensi dirinya, yang pada akhirnya membantu dalam keberhasilan belajar.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran orang tua dalam meningkatkan kualitas pembelajaran daring anak usia dini, serta untuk mengetahui Apa saja faktor pendukung dan penghambat yang dialami orang tua dalam pembelajaran daring anak usia dini di PAUD pada masa pandemi Covid-19.

METODE

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi tertentu, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Data yang dihasilkan berupa kata-kata, gambar serta perilaku manusia ((Moleong, 2017). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Data Primer (informan) dan Data Sekunder (Sumber literatur kepustakaan). Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua atau keluarga yang memiliki anak usia dini dan telah mendapatkan informasi tentang parenting skill melalui kelompok kegiatan Bina Keluarga Balita di Kota Banda Aceh. Teknik pengambilan sampel atau penentuan informan dalam penelitian adalah purposive sampling dengan mempertimbangkan kriteria informan. Jumlah Informan dalam penelitian ini adalah 9 Keluarga pada 9 Kecamatan yang ada diwilayah Kota Banda Aceh dan penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2020.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dari hasil wawancara pada sembilan orang tua yang menjadi informan. secara umum didapati temuan bahwa semua informan menyetujui tentang betapa pentingnya peran orang tua menjadi pendamping anak ketika anak belajar dan beribadah dari rumah. Perlunya ilmu parenting skill bagi orang tua guna menambah wawasan.

Dari sembilan keluarga, semuanya menyatakan bahwa adanya peningkatan pengetahuan pola asuh anak selama mengikuti penyuluhan Bina Keluarga Balita. Akan tetapi hanya tiga orang tua yang berhasil membuat anak merasa nyaman untuk berada dirumah merasakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan lebih baik daripada belajar di sekolah. Enam orang tua lainnya menyatakan kesulitan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anaknya, sehingga anak-anak mereka lebih banyak bermain daripada belajar ketika berada dirumah. Hal tersebut terjadi karena ketika dirumah kedua orang tua anak tersebut bekerja (Work From Home), sehingga mereka agak sulit membagi waktu antara pekerjaan atau menemani anak bermain sembari belajar. Mereka lebih fokus dengan pekerjaan mereka dan porsi untuk anak ada di nomor dua karena adanya asisten rumah tangga yang membantu mereka menjaga anak ketika mereka sedang bekerja dirumah.

Adapun bagi anak mereka yang berusia empat sampai enam tahun, sebanyak enam dari sembilan anak mengatakan sangat rindu untuk bersekolah kembali, rindu guru dan rindu teman bermain, sementara tiga lainnya menyatakan nyaman bersama orang tua, akan tetapi tidak bisa sebebaskan jika bermain dengan teman-teman mereka.

Kesembilan orang tua menyatakan rasa prihatinnya dengan kondisi pandemi ini. sehingga sekolah anak mereka menerapkan model pembelajaran melalui virtual meeting. Anak dituntut untuk memenuhi target belajar, sebagai implementasi kebijakan belajar di rumah, bahkan beberapa lembaga PAUD program TK telah memberikan tugas kepada

anak usia dini dengan metode pengiriman tugas secara online dengan memakai aplikasi WAG orang tua atau aplikasi lainnya. Ada empat orang tua menyampaikan pengalamannya harus membimbing anaknya dari pagi hingga sore hanya untuk memenuhi semua tugas yang diberikan oleh guru di sekolah.

Dari hasil observasi melalui para orang tua. Semua anak mereka mengatakan ingin kembali bertemu dengan teman-teman sekolahnya, bermain dan belajar bersama seperti sedia kala. Kondisi ini semakin memperkuat dugaan bahwa kebanyakan anak usia dini yang menyatakan rindu bersekolah, karena belajar dan bermain serta bertemu teman-teman di sekolah lebih menyenangkan.

Para orang tua mengatakan, anak-anak hanya menikmati libur dari sekolah dalam jangka waktu tertentu saja. Dari penuturan orang tua didapati temuan bahwa libur selama 10 hari sudah sangat membosankan bagi anak usia dini, karena mereka menganggap sudah terlalu lama. Tugas dirumah dan keintiman bersama keluarga tidak bisa menggantikan kenikmatan mereka untuk berada di sekolah dengan metode pembelajaran yang didesain menyenangkan, dan diiringi keluwesan guru dalam mengajar serta kebebasan dan keleluasaan anak untuk mengembangkan diri dengan mencoba hal-hal baru yang sesuai dengan tema pembelajaran serta hubungan sosial bersama teman sebayanya.

Secara keseluruhan, kemampuan pemahaman anak usia dini terhadap wabah Covid-19 masih sangat minim. Mereka belum bisa mencerna secara jelas penjelasan yang diberikan oleh orang tua melalui lisan dan abstrak mengenai pandemi yang sedang berlangsung.. Hanya ada 3 orang yang memahami bahwa libur kali ini disebabkan adanya wabah Covid-19, akan tetapi tidak mampu mendiskripsikan dan menjelaskan apa itu korona sesungguhnya.

Pembahasan

Pada masa pandemi ini, peran orang tua untuk mendampingi anak memberikan pemahaman tentang pembelajaran di sekolah sangat penting dilaksanakan meskipun harus melalui pembelajaran jarak jauh. Namun pembelajaran online sangat berpotensi untuk menghilangkan unsur-unsur pembelajaran sosial emosional. Pembelajaran sosial emosional adalah prioritas termasuk bagi anak usia dini (Walker, 2020).

Keprihatinan orang tua terhadap kondisi ini, salah satunya berdasarkan hasil wawancara terhadap sembilan orang tua dari anak usia dini yang menyatakan bahwa sangat berat untuk menjadi guru tanpa adanya pengetahuan tentang parenting skill. Tugas seorang guru di lembaga PAUD memang tidak dapat tergantikan begitu saja. Tiga dari sembilan orang tua mungkin dapat menyesuaikan diri dan memenuhi kebutuhan anak di rumah dengan memberikan permainan yang menyenangkan. Namun ada banyak faktor lainnya yang tidak bisa tergantikan begitu saja, yakni cara mengajar guru, pendekatan secara personal, serta fasilitas sekolah yang ada dan interaksi sosial dengan teman sebayanya. Hal senada juga dipaparkan Mutiara Suci Erlanti dkk yang menyatakan bahwa Pengetahuan pengasuhan anak sebaiknya dimiliki oleh orang tua agar dapat mengasuh anak lebih baik serta menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak. Namun, pada kenyataannya tidak semua orang tua memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai mengenai pengasuhan anak. Minimnya pengetahuan dan keterampilan orang tua mengenai pengasuhan dapat menimbulkan perlakuan salah pada anak (Erlanti & Mulyana, 2016).

Pendidikan informal bersama keluarga bisa menjadi salah satu solusi yang bisa menghadirkan momentum kehangatan bersama keluarga melalui aktivitas bersama yang

dilakukan di dalam rumah. Orang tua dapat belajar melalui pencarian di google atau youtube serta mengikuti kelompok kegiatan Bina Keluarga Balita untuk belajar mengadaptasi kegiatan bermain sambil belajar yang akan menambah wawasan pengetahuan orang tua yang berperan sebagai motivator dan fasilitator dengan memberikan pijakan-pijakan proses pembelajaran (Oktaria, 2014).

Hal ini tidak mudah, karena selama ini kemampuan untuk pendidikan klasikal melalui tatap muka berhasil dijalankan oleh para pendidik lembaga PAUD. Sementara pada orang tua kemampuan tersebut tidak ada, dikarenakan tidak adanya parenting skill dan micro teaching dalam memberikan pemahaman kepada anak usia dini. Sebuah keluarga harus mau belajar terus menerus ilmu tentang bagaimana mendidik anak usia dini dan memberikan pembelajaran yang tepat sedini mungkin.

Berhasilnya tiga orang tua untuk membuat anak merasa nyaman ketika berada dirumah merasakan pembelajaran yang menyenangkan dan hampir sama seperti belajar di sekolah, karena orang tua tersebut memiliki waktu yang cukup untuk melayani anak mereka, serta mereka bergantian menjadi mitra bermain dan belajar dirumah menggantikan teman dan guru disekolah. Untuk menambah wawasan, mereka menjalin komunikasi yang baik dengan para guru di sekolah mengenai materi pembelajaran serta berinisiatif untuk berkonsultasi dengan Kader Bina Keluarga Balita guna mendapatkan penyuluhan tentang parenting skill serta cara melakukan variasi permainan alat peraga edukasi (APE).

Enam orang tua lainnya menyatakan kesulitan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anaknya meskipun telah mendapatkan edukasi mengenai parenting skill, Hal ini terjadi disebabkan ketika dirumah kedua orang tua anak tersebut bekerja (Work From Home) dengan beban kerja yang banyak, sehingga mereka agak sulit membagi waktu antara pekerjaan atau menemani anak bermain sembari belajar. Mereka lebih berfokus dengan pekerjaan mereka dan porsi untuk anak ada di nomor dua karena adanya asisten rumah tangga yang membantu mereka menjaga anak ketika mereka sedang bekerja dirumah

Solusi jangka pendek yang dapat dilakukan saat ini adalah kesadaran diri perlunya perubahan sikap dari kedua belah pihak, yakni para pendidik dan para orang tua. Kedua pihak harus mengerti peran masing-masing guna mendukung anak-anak mengikuti pembelajaran di masa pandemi. Para pendidik tidak hanya sebagai penagih tugas-tugas online di grup Whatsapp, tetapi juga memberikan dukungan kepada orang tua untuk menjalankan peran sebagai guru di rumah. Para pendidik harusnya mengawali kegiatan dengan memberikan pemahaman tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak, yakni bahwa setiap rentang usia tertentu membutuhkan stimulasi yang tepat agar anak usia dini melewati fase perkembangannya dengan optimal. Para pendidik harus mengedukasi para orang tua terlebih dahulu untuk dipersiapkan diri mereka menjadi partner guru di rumah (Oktaria & Putra, 2020).

Kemudian para pendidik juga perlu menjalin komunikasi yang baik dengan para orang tua untuk memberikan pemahaman agar lebih sabar memahami perkembangan anak sesuai tahapannya, yaitu bermain sambil meskipun tidak sempurna yang diharapkan para pendidik seperti saat pembelajaran langsung di lembaga PAUD yang penting tujuan pembelajaran pada anak usia dini akan tercapai (Oktaria, 2013).

Peran orang tua tidak kalah pentingnya guna mendukung pembelajaran bagi anak-anak mereka dimasa sulit ini. Orang tua harus mau meluangkan waktunya untuk memberikan pemahaman kepada anak-anak mereka serta harus mau lebih bersabar

menghadapi kreativitas anak-anak nya dan mengeluarkan biaya tambahan untuk membeli pulsa guna mendukung Pembelajaran Via daring.

Dari wawancara, ternyata semua anak menginginkan kembali bersekolah dan merasa bosan tinggal dirumah. Kondisi ini semakin memperkuat dugaan bahwa kebanyakan anak usia dini yang menyatakan rindu bersekolah, karena belajar dan bermain serta bertemu teman-teman di sekolah lebih menyenangkan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Zaini, 2019) yang mengatakan bahwa Belajar sambil bermain sangat menyenangkan dan menghibur bagi anak-anak. Bermain bagi anak adalah kegiatan yang serius tetapi menyenangkan. Bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Kemudian (Rohmah, 2016), menemukan bahwa Bermain merupakan hak dan kebutuhan setiap anak. Dengan bermain anak akan mendapatkan manfaat besar dalam pengembangan aspek moral, motorik, kognitif, bahasa, serta sosial.

Peran guru PAUD pasti tidak akan pernah tergantikan, karena menjadi pendidik untuk anak usia dini membutuhkan keterampilan khusus dan kemahiran yang terus diasah dengan berdasarkan pengalaman berinteraksi dengan anak usia dini. Oleh karena itu, sangat perlu adanya komunikasi yang rutin antara guru dan orang tua sehingga menghasilkan saling pengertian dan pemahaman, sehingga terjadi keintiman Komunikasi antarpersona antar dua orang yang akhirnya transfer ilmu parenting bisa lebih mudah dilakukan (Devito, 2017).

Dengan hubungan yang baik, erat, dan mapan, hubungan personal yang saling menguntungkan, dan kesadaran tinggi dalam berinteraksi antara dua belah pihak. akan sangat berdampak kepada tumbuh kembang anak tersebut. Akan terjadinya peningkatan pengetahuan orang tua mengenai pola asuh anak sehingga kemampuan orang tua untuk mengajari anak semakin baik dimasa golden age nya yang pada akhirnya akan berdampak kepada diri anak tersebut dimasa yang akan datang (Permatasari et al., 2020) Penutupan sekolah di berbagai negara di dunia menjadikan sebuah catatan sejarah kelam bagi dunia pendidikan, karena hal ini belum pernah terjadi sepanjang catatan sejarah peradaban manusia. Oleh karena itu, masyarakat secara bersama-sama melangkah untuk melindungi dan memastikan tersedianya pendidikan yang berkualitas. Pengalaman dimasa lalu harus menjadi contoh pembelajaran bagi masyarakat. Peristiwa penutupan sekolah-sekolah di benua afrika akibat pandemi Virus Ebola mengakibatkan semakin lama anak-anak semakin lama menjauh dari aktivitas sekolah yang akan menyebabkan semakin kecil kemungkinan mereka untuk kembali (Spengler et al., 2016).

SIMPULAN / CONCLUSION

Adanya kebijakan social distancing dan physical distancing dimasa pandemi mengakibatkan rumah sebagai pusat aktivitas. Dari hasil penelitian diperlihatkan bahwa perlunya orang tua membuat komitmen untuk mendesain waktu guna beraktivitas bersama anaknya, baik ketika bermain maupun sampai mendampingi anak belajar dirumah sehingga mendapatkan quality time yang dapat membangun keintiman komunikasi yang menjadi faktor penentu keberhasilan anak dalam belajar dirumah.

Peran orang tua dimasa pandemi ini mengoptimalkan prestasi belajar anak diantaranya yaitu sebagai pendidik, memotivasi, mendukung dan sebagai teladan bagi anak mereka ketika dirumah model (teladan), sementara peran guru adalah perencana pembelajaran, pelaksana dan pengelola serta penilai hasil pembelajaran. Guru dapat

memberikan stimulasi kepada siswa dengan menyediakan tugas-tugas pembelajaran serta terancang dengan baik guna meningkatkan perkembangan intelektualitas anak.

Komunikasi merupakan sarana penting bagi orang tua dalam proses belajar mengajar di rumah yang akan membangun pemahaman anak-anak tentang materi yang diajarkan. Akan tetapi hal tersebut memerlukan penambahan ilmu pengetahuan bagi orang tua agar bisa menggantikan peran seorang guru ketika di rumah.

Diperlukan kerja sama antara orang tua dan guru dalam menjalankan peranannya guna menyukseskan sistem pembelajaran secara daring (dalam jaringan) atau online, serta adanya komunikasi yang intensif antara orang tua dengan guru disekolah guna memahami metode pembelajaran yang ada disekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Osail, A. M., & Al-Wazzah, M. J. (2017). The history and epidemiology of Middle East respiratory syndrome corona virus. *Multidisciplinary Respiratory Medicine*, 12(1), 1–6. <https://doi.org/10.1186/s40248-017-0101-8>
- Amryudin, A. D. K., & Katharina, R. (2020). Birokrasi Dan Kebijakan Percepatan Penanganan Covid-19. *Pusat Penelitian*, XII(9), 25–30. http://berkas.dpr.go.id/puslit/files/info_singkat/Info_Singkat-XII-9-I-P3DI-Mei-2020-2014.pdf
- BKKBN. (2009). Undang-Undang No. 52 Tahun 2009. Undang-Undang Nomor 52 Tahun 2009 Tentang Perkembangan Kependudukan Dan Pembangunan Keluarga. [https://jdih.kemendppa.go.id/peraturan/uu no 52 tahun 2009.pdf](https://jdih.kemendppa.go.id/peraturan/uu%20no%2052%20tahun%202009.pdf)
- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). The Classification of Educational Goals. In *Taxonomy of educational objectives*. [https://www.uky.edu/~rsand1/china2018/texts/Bloom et al -Taxonomy of Educational Objectives.pdf](https://www.uky.edu/~rsand1/china2018/texts/Bloom%20et%20al%20-Taxonomy%20of%20Educational%20Objectives.pdf)
- Darmawan, E., & Atmojo, M. E. (2020). Kebijakan Work from Home bagi Aparatur Sipil Negara di Masa Pandemi Covid-19. *TheJournalish: Social and Government*, 1(3), 92–99. <http://thejournalish.com/ojs/index.php/thejournalish/article/view/26/15>
- Devito, J. A. (2017). *The Interpersonal Communication Book*. <https://www.pearsonhighered.com/assets/preface/0/1/3/4/0134624440.pdf>
- Erlanti, M. S., & Mulyana, N. (2016). Penerapan Teknik Parenting di Rumah Parenting Yayasan. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 239–240. <http://journal.unpad.ac.id/prosiding/article/view/13686/6524>
- Indrawati. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini pada Masa Golden Age. *Al-Ashlah: Journal of Islamic Studies*, 1(1), 1–19. <http://jurnal.staimaarifjambi.ac.id/index.php/Al-Ashlah/article/view/6>
- Kemendikbud. (2003). UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003. UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. https://pusdiklat.perpusnas.go.id/public/media/regulasi/2019/11/12/2019_11_12-03_49_06_9ab7e1fa524ba603bc2cdbeb7bff93c3.pdf
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi) (37th ed.)*. Rosda. <https://rosda.co.id/pendidikan-keguruan/486-metodologi-penelitian-kualitatif-edisi-revisi.html>
- Oktaria, R. (2013). Implementasi Pendekatan Pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Keislaman NIZHAM*, 1(2), 173–184. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/nizham/article/view/853/695>

- Oktaria, R. (2014). EVALUASI PROGRAM IMPLEMENTASI PENDEKATAN BEYOND CENTERS AND CIRCLE TIME (BCCT) Undang- yang melakukan observasi , magang lain : Jakarta . Pendekatan BCCT anak di- evaluasi di RA Istiqlal yang menjadi. <https://doi.org/JURNAL PENDIDIKAN USIA DINI DOI: https://doi.org/10.21009/JPUD.082 DOI: https://doi.org/10.21009/JPUD.082.015>
- Oktaria, R., & Putra, P. (2020). PENDIDIKAN ANAK DALAM KELUARGA SEBAGAI STRATEGI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI SAAT PANDEMI COVID-19. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, 7(1), 41–51. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/index%0APENDIDIKAN>
- Permatasari, A. N., Inten, D. N., Wiliani, W., & Widiyanto, K. N. (2020). Keintiman Komunikasi Keluarga saat Social Distancing Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 346. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.577>
- Ratnasari, A. (2007). Komunikasi Harmonis Orang Tua dengan Anak. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 8(2), 345–352. <https://doi.org/10.29313/mediator.v8i2.1247>
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.34001/tarbawi.v13i2.590>
- Rusli, R. K., & Kholik, M. K. (2013). Teori Belajar Dalam Psikologi Pendidikan. *Jurnal Sosial Humaniora*, 4(2), 62–67. <https://ojs.unida.ac.id/JSH/article/view/468/pdf>
- Satya Yoga, D., Suarmini, N. W., & Prabowo, S. (2015). Peran Keluarga Sangat Penting dalam Pendidikan Mental, Karakter Anak serta Budi Pekerti Anak. *Jurnal Sosial Humaniora*, 8(1), 46. <https://doi.org/10.12962/j24433527.v8i1.1241>
- Spengler, J. R., Ervin, E. D., Towner, J. S., Rollin, P. E., & Nichol, S. T. (2016). Perspectives on West Africa Ebola Virus Disease Outbreak, 2013–2016. *Emerging Infectious Diseases*, 22(6), 956–963. <https://doi.org/10.3201/eid2206.160021>
- Trenggonowati, D. L., & Kulsum. (2018). Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus Di Kota Cilegon. *Journal Industrial Servicess*, 4(1), 48–56. <https://doi.org/10.36055/jiss.v4i1.4088>
- Trisnawati, W., & Sugito, S. (2020). Pendidikan Anak dalam Keluarga Era Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 823–831. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.710>
- Tussey, B. E., Tyler, K. A., & Simons, L. G. (2018). Poor Parenting, Attachment Style, and Dating Violence Perpetration Among College Students. *Journal of Interpersonal Violence*, 1–20. <https://doi.org/10.1177/0886260518760017>
- Uswatun Hasanah, & Deiniatur, M. (2018). Character Education in Early Childhood Based on Family. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 1(1), 50–62. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v1i1.6578>
- Walker, T. (2020). Social-Emotional Learning Should Be Priority During COVID-19 Crisis. *National Education Assosiation*. <https://www.nea.org/advocating-for-change/new-from-nea/social-emotional-learning-should-be-priority-during-covid-19>
- Widiasari, Y., & Pujiati, D. (2017). *Jurnal Indria. PENGASUHAN ANAK USIA DINI BAGI ORANG TUA PEKERJA*, 2(2), 67–77. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/indria/index%0APENGASUHAN>
- Yunus, N. R., & Rezki, A. (2020). Kebijakan Pemberlakuan Lock Down Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(3). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15083>



Zaini, A. (2019). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118.
<https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>

Trik Dan Strategi Pola Pembelajaran *Online* Ditengah Serangan Covid-19 Bagi Dosen-Dosen Mata Kuliah Umum Di Universitas Lampung

Eka Kurniawati^{1*}, Mulyanto Widodo², Sumadi³

¹ Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung Indonesia

² Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

³ Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

* e-mail: eka.kurniawati73@fkip.unila.ac.id

Abstrak: Pada kondisi menyebarkan wabah virus covid-19 semua orang diwajibkan diam dirumah saja dan melakukan aktivitas dari rumah, termasuk pembelajaran bagi mahasiswa Universitas Lampung. Pembelajaran dialukan secara *online* berpengaruh terhadap perubahan sumber dan ruang belajar. Semula belajar hanya menggunakan buku kertas berubah menjadi *e-book* dan merubah ruang kelas belajar berupa gedung menjadi ruang belajar dengan daring internet atau sering disebut pembelajaran *online*. Situasi ini melatarbelakangi dilakukannya pengabdian kepada masyarakat melalui bimbingan teknis bagi dosen mata kuliah umum Universitas Lampung dalam. Permasalahan yang dihadapi mitra pengabdian ini adalah kesulitan yang dihadapi oleh dosen-dosen Mata kuliah umum (MKU) universitas lampung dalam mengahdapi pembelajaran online di tengah serangan wabah covid-19. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini memberikan pemantapan trik dan strategi pola pembelajaran bagi dosen-dosen Mata Kuliah Umum Di Universitas Lampung. Bimbingan teknis ini pengajar/fasilitator metode yang dilakukan adalah pendekatan andragogi (pendekatan pembelajaran bagi orang dewasa) dan praktisi dengan memperkaya dengan studi kasus, melalui pelatihan. Hasil dari Bimbingan Teknis ini adalah para Dosen di Badan Pengelola Mata Kuliah Umum Universitas Lampung dapat mengatasi masalah pembelajaran *online* dengan menggunakan trik dan strategi pola pembelajaran *online* ditengah serangan Covid-19 Bagi Dosen-Dosen Mata Kuliah Umum Di Universitas Lampung.

Kata kunci: Trik dan strategi, Pembelajaran *online*, Covid 19

PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi adanya wabah pandemik virus Covid-19 di dunia, khususnya di Indonesia. Covid-19 hanya dapat dicegah dengan kedisiplinan yang kuat dengan semangat gotong royong yang harus dilakukan secara bersama-sama dan tersus menerus tak boleh terputus. Masyarakat Indonesia dapat memahami untuk bekerja, belajar, dan beribadah dari rumah

Pada kondisi menyebarkan wabah virus covid-19 semua orang diwajibkan diam dirumah saja dan melakukan aktivitas dari rumah, termasuk pembelajaran bagi mahasiswa Universitas Lampung. Kondisi para mahasiswa yang berjauhan dengan dosen tentulah menjadi kendala dalam melakukan pembelajaran disaat wabah covid-19 ini.

Dukungan teknologi internet sangat berpengaruh positif terhadap pembelajaran dirumah ini.

Pembelajaran *online* berpengaruh terhadap perubahan sumber dan ruang belajar. Semula belajar hanya menggunakan buku kertas berubah menjadi *e-book* dan merubah ruang kelas belajar berupa gedung menjadi ruang belajar dengan daring Internet atau sering disebut pembelajaran *online*. Ruang kelas daring internet digunakan sebagai salah satu tempat belajar dan tentunya memiliki dampak terhadap pembelajaran mata kuliah umum di Universitas Lampung.

Situasi yang melatarbelakangi dilakukannya pengabdian ini adalah banyaknya kesulitan yang dihadapi oleh dosen mata kuliah umum Universitas Lampung dalam melakukan pembelajaran *online*. Kesulitan ini timbul baik dari faktor internal universitas maupun dari eksternal universitas. Kesulitan dari internal universitas dapat berupa:

1. belum adanya *hidden kurikulum* yang siap digunakan untuk mengatasi kondisi *ubnornormal* seperti wabah penyakit, wabah bencana alam, dan perkembangan *digital*.
2. Minimnya bahan ajar berupa *e-books* yang dimiliki para dosen.
3. Minimnya kemampuan dosen dalam penggunaan alat-alat digital yang berhubungan dengan daring internet.
4. Minimnya layanan internet dari pihak univeristas bagi para dosen-dosen.

Kemampuan pihak manajemen universitas dan dosen dalam menerapkan layanan pembelajaran baru tsebatas pada kelas gedung saja, sehingga menganggap bahwa layanan pembelajaran hanyalah berupa layanan yang dilakukan di dalam kampus saja. Kurang memperhatikan pada aspek pengembangan pembelajaran dengan menggunakan *digital* dan daring internet. Hal ini menyebabkan pola pikir dosen dan mahasiswa kurang berkembang terutama saat pada kondisi *ubnormal* seperti wabah covid-19 ini.

Kesulitan dari faktor eksternal kampus, terjadi perubahan kondisi berupa loncatan yang begitu cepat pada perubahan pola pikir dan cara hidup masyarakat yang disebabkan wabah covid-19 ini, sehingga masyarakat dan dalam hal ini orang tua dan mahasiswa untuk melakukan pembelajaran harus menyiapkan perangkat digital dan kuota internet. Hal ini menjadi kesulitan bagi orang tuanyan untuk menambah biaya pembelajaran di luar biaya kuliah yang harus dibayarkan kepada pihak universitas. Letak tempat tinggal mahasiswa yang tidak memiliki sinyal pun menjadi salah satu penyebab eksternal kampus yang dianggap sulit oleh dosen-dosen mata kuliah umum (MKU) dalam melakukan pembelajaran online.

Berdasarkan apa yang telah diuraikan di atas dan untuk membantu memecahkan permasalahan dan membantu dosen-dosen Mata kuliah umum (MKU) universitas lampung, mencari jalan keluar dalam melakukan pembelajaran online, akan dilakukan bimbingan teknis trik dan strategi pola pembelajaran *online* ditengah serangan Covid-19 Bagi Dosen-Dosen Mata Kuliah Umum Di Universitas Lampung

METODE

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif, karena penelitian ini berusaha menemukan pola hubungan yang bersifat interaktif, menemukan teori, mengammabrkan realitas yang kompleks, dan memperoleh pemahaman makna tentang Pelaksanaan

bimbingan teknis ini pengajar/fasilitator diwajibkan menggunakan pendekatan andragogi (pendekatan pembelajaran bagi orang dewasa) dan praktisi dengan memperkaya dengan studi kasus, melalui pelatihan. Untuk Meningkatkan kompetensi dosen-dosen BPMKU Universitas Lampung.

Lokasi pngabdian dilakukan di Univeristas Lampung diselenggarakan pada tanggal Bulan April sampai dengan September 2020.

Teknik Pengumpulan data kualitatif dilakukan melalui participant *observaciont* (pengamatan), *in depth interview* (wawancara mendalam), Kuesioner, dokumentasi dan *trianggulasi* (Sugiono, 2018:15). Data dalam penelitian ini yang diperoleh melalui *trianggulasi* (gabungan keempatnya). Peneliti akan melakukan:

1. observasi terhadap kegiatan Pembelajaran para dosen BPMKU;
2. *participant observaciont* (wawancara mendalam) kepada pihak-pihak yang berperan dalam adalah Pelaksanaan Pembelajaran MKU;
3. Menyebarkan Kuesioner secara *online* kepada peserta Bimbingan teknis;
4. Studi Dokumen berupa teoti-teori dan kegiatan-kegiatan Bimbingan teknis

Pengabdian ini berangkat dari data yang luas, kemudian memfokus, dan meluas kembali. Dalam penelitian kualitatif ini menggunakan analisis data akan dilakukan secara terus menerus sampai akhir penelitian. Teknik analisis data yang bersifat Induktif, dimana peneliti akan mencari pola, model, tema, dan teori yang berkaitan dengan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan Bimbingan Teknis ini diselenggarakan pada tanggal 8-9 September 2020. Acara pembukaan dan pemberian materi dilakukan secara luring/tatap muka dengan mematuhi protokol kesehatan di ruang sidang II Lantai 4 Rektorat, Universitas Lampung.



Gambar 1. Pelaaanan Bimbingan Teknis

2. Peserta Dan Nara Sumber

- a Peserta. kegiatan ini adalah dosen-dosen Mata Kuliah Umum Universitas Lampung terdiri dari dosen-dosen tetap PNS Fakultas dan dosen Tetap Non PNS MKU BP MKU dilingkungan Universitas Lampung.



Gambar 2. Peserta Bimbingan Teknis

b Narasumber

Narasumber workshop ini adalah 4 orang yaitu:

- 1) Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.
- 2) Bayu Saputra, S.Pd., M.Pd.
- 3) Ir.Gigih Forda Nama, S.T., M.TI.

3. Pelaksanaan

Metode pelaksanaan bimbingan teknis trik dan strategi pola pembelajaran *online* ditengah serangan Covid-19 Bagi Dosen-Dosen Mata Kuliah Umum Di Universitas Lampung, sebagai berikut:

- a. Pemberian informasi dengan ceramah dan tanya jawab online menggunakan meetingroom online.
- b. Simulasi untuk bagian-bagian topik yang pemahamannya memudahkan bila dilakukan melalui praktik (offline).
- c. Diskusi untuk pendalaman trik dan strategi pola pembelajaran *online* ditengah serangan Covid-19 Bagi Dosen-Dosen Mata Kuliah Umum Di Universitas Lampung bersama pihak-pihak yang terkait dalam bimbingan teknis baik dari BP MKU maupun dari pihak UPT TIK Universitas Lampung.
- d. Tugas kelompok dan tugas perorangan.



Gambar 3. Pelaksanaan Bimbingan Teknis

4. Hasil Bimbingan Teknis

Peserta harus mengikuti workshop selama dua hari. Dengan demikian, jadwal workshop harus diikuti sesi demi sesi. Komitmen para peserta terhadap kegiatan ini sudah dibuat sebelumnya.

Output atau hasil dari kegiatan ini adalah berupa para dosen MKU memiliki kompetensi dalam pembelajaran *online* berupa pengetahuan, pemahaman analisis terhadap konsepsi pembelajaran *online* dan implementasinya dalam kegiatan pembelajaran. Secara khusus:

- a. memiliki akun VClass yang merupakan system pembelajaran *online* yang digunakan di Universitas Lampung.
- b. memahami adanya perubahan pola pembelajaran yang menjadi latar belakang lahirnya Pembelajaran berbasis Online;
- c. memahami konsep Pembelajaran Online dari berbagai literatur dan kajian para ahli tentang definisi, konsepsi, dan hakikat Online Learning dalam pembelajaran;
- d. memiliki bahan ajar berbasis *digital blended learning* yang di dalamnya memuat media bahan ajar untuk direalisasikan dalam V-Class.
- e. menganalisis mengenai ciri-ciri Pembelajaran Online;
- f. mampu mengidentifikasi peran pendidik dalam mengimplementasikan pembelajaran online.

SIMPULAN

Hasil dari kegiatan ini adalah para dosen MKU memiliki kompetensi dalam pembelajaran *online* berupa pengetahuan, pemahaman analisis terhadap konsepsi pembelajaran *online* dan implementasinya. Trik dan Strategi yang dihasilkan adalah dengan bimbingan teknik pembelajaran online ini:

- a. Membuat *hidden kurikulum* yang siap digunakan untuk mengatasi kondisi *abnormal* seperti wabah penyakit, wabah bencana alam, dan perkembangan *digital*.
- b. Menyiapkan bahan ajar berupa *e-books* yang dimiliki para dosen.
- c. Meningkatkan kemampuan dosen dalam penggunaan alat-alat digital yang berhubungan dengan daring internet.
- d. Meningkatkan layanan internet dari pihak universitas bagi para dosen-dosen.

DAFTAR RUJUKAN

- Ary Ginajar. (2002). *ESQ Rahasia sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual*. Jakarta: Penerbit Arga.
- Cepi Riyana. (2019). Konsep Pembelajaran online. Pustaka.ut.library.
- Christine Masada Hirashita Tobing. (2017). Proceedings | International Conference, pp. 65-72 1 st ASEAN School Counselor Conference on Innovation and Creativity in Counseling Promoting Equity through Guidance and Counseling <http://ibks.abkin.org>
- Elfindri, dkk. (2012). *Pendidikan Karakter: Kerangka, metode dan Aplikasi Untuk Pendidik dan Profesional*, Jakarta: Baduose Media.
- Gall, Meredith D., Gall, Joyce P., Borg, Walter, R. (2003). *Educational Research An Introduction*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Iqbal Hasan. (2002). *Pokok-pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Isna Ni'matus Sholiha. (2017). Proceedings | International Conference. pp. 173-182 1 st ASEAN School Counselor Conference on Innovation and Creativity in Counseling Promoting Equity through Guidance and Counseling <http://ibks.abkin.org>

- Joys, Bruce & Marsha Weil. (1996). *Model of Teaching, Fifth Edition*. USA: Allyn and Bacon A Simon & Scuster Company.
- Kanal. (2015). <https://www.kanal.web.id/pengertian-belajar-online>
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Pengembangan Kurikulum Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan DIKTI. (2018). *Pedoman Mata Kuliah Wajib Umum (MKWU) Pendidikan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, Jakarta: Bahan Pelatihan Tentang Kurikulum MPK Pendidikan Bahasa Indonesia Berbasis KKNI.
- Trianto. (2009). *Mendesain model Pembelajaran Inovativ-progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Wina Sanjaya. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada media Group.
- Winkel. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi

Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Virtual Learning* Di Masa Pandemi Covid-19 Untuk Sma Tahun Pelajaran 2020/2021

Encil Puspitoningrum

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jl. No.76 Kediri Jawa Timur, Indonesia

* e-mail: encil@unpkediri.ac.id

Abstrak: Adapun tujuan dari artikel ini adalah mendeskripsikan upaya pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan daring di tingkat SMA. Artikel ini adalah gagasan konseptual yang dilakukan dengan metode studi pustaka. Kegiatannya meliputi menghimpun informasi yang relevan dengan topik masalah penelitian. Informasi diperoleh dari buku, karya tulis ilmiah, dan sumber lainnya. Hasil pengembangan model pembelajaran pada artikel ini yaitu mendeskripsikan mengenai: (1) model *virtual learning* dengan menggunakan beberapa media digital, (2) penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *virtual learning* untuk materi Bahasa dan sastra Indonesia, (3) penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *virtual learning* untuk keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, (4) efektifitas penerapan model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *virtual learning* di masa pandemi Covid-19. Kesimpulan dari artikel ini yaitu hasil deskripsi gagasan konseptual model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *virtual learning* di masa pandemi Covid-19 dapat dilakukan secara efektif dengan mempertimbangkan beberapa faktor lain yang terintegrasi. Kesiapan guru dan siswa saat menggunakan media perangkat yang dipakai seperti *smartphone*, aplikasi daring, jaringan yang bagus.

Kata kunci: Model pembelajaran, *Virtual learning*, Pandemi Covid-19

PENDAHULUAN

Sudah hampir satu tahun terakhir ini, dunia pendidikan mengalami sistem pembelajaran yang sangat berbeda dari biasanya, perubahan tersebut adalah pembelajaran jarak jauh. Perubahan ini terjadi akibat adanya pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia terhitung sejak Bulan Februari 2020 lalu. Bahkan hingga saat ini, pembelajaran yang awalnya diperkirakan dapat dilaksanakan secara tatap muka pada bulan Januari 2021, gagal dilakukan karena masih tingginya angka positif Covid-19 di Indonesia. Akibatnya, pembelajaran kembali dilakukan secara jarak jauh.

Sistem pembelajaran jarak jauh merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dapat dilakukan melalui daring maupun dengan luring. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain sebuah model pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring maupun luring.

Sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19), guru harus menyelenggarakan pembelajaran dari rumah. Faktannya, sebagian besar pembelajaran

banyak dilakukan secara daring karena dirasa efektif untuk memantau perkembangan pembelajaran siswa dari rumah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada beberapa guru Bahasa Indonesia di SMAN 7 Kediri pada 09 Oktober 2020. Meskipun pembelajaran daring telah berjalan hampir satu tahun, nyatanya, penerapan pembelajaran masih mengalami kendala bagi sebagian guru terutama dalam menggunakan model pembelajaran daring yang tepat, agar dapat menarik partisipasi belajar peserta didik. Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Indonesia, permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran daring adalah kurangnya partisipasi belajar peserta didik, hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar mereka. Partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tidak ada proses belajar mengajar tanpa adanya partisipasi dari siswa yang menerima pelajaran yang akan disampaikan.

Sebagai tindak lanjut dari observasi awal tersebut, menghasilkan analisa awal peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, untuk mengatasi permasalahan kurangnya partisipasi siswa yang disebabkan karena kurangnya komunikasi secara daring antara guru dan siswa, untuk menciptakan ruang kelas yang komunikatif, maka peneliti bersama guru berdiskusi menentukan desain kelas virtual yang dapat menarik partisipasi belajar siswa.

Dalam hal ini, model pembelajaran yang dipilih adalah berbasis *virtual learning*. Model pembelajaran *virtual learning* merupakan sebuah upaya menciptakan kelas tanpa tatap muka secara langsung, melainkan dengan memanfaatkan ruang virtual seperti *google class*, *zoom*, *google meet*, dan *Whatsapp* secara kolaboratif. Dengan cara ini, peneliti berharap dapat meningkatkan partisipasi belajar dan hasil belajar siswa.

Pembelajaran *virtual learning* dapat juga diartikan pembelajaran daring yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara elektronik. Budi (2017) dalam Hesti dkk (2020), menyebutkan bahwa pembelajaran virtual adalah proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara tidak melalui tatap muka secara langsung tetapi dengan memanfaatkan media daring yang menghubungkan antara peserta didik dan guru dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Linasya (2020) pada sebuah penelitian tindakan kelas menghasilkan temuan berupa Pembelajaran dengan *model virtual learning* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi menulis teks anekdot, hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian hasil belajar yang menunjukkan pada siklus I dengan ketuntasan klasikal sebesar 75% meningkat pada siklus II menjadi 97% tuntas. Kemudian Elyas (2018), dalam studinya tersebut sistem e-learning diperlukan untuk mengantisipasi perkembangan jaman dengan dukungan teknologi informasi dimana semua menuju ke era digital. Melalui model *virtual learning* dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi persoalan pembelajaran sesuai kebutuhan dan tantangan pada masa pandemi Covid-19 secara lokal di Kediri yang berkontribusi secara nasional.

Kehadiran model *virtual learning* dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat menjembatani adanya persoalan pembelajaran Bahasa Indonesia. Media *virtual learning* yang disajikan oleh peneliti akan mengkolaborasikan antara beberapa media aplikasi daring yang dapat diakses di internet seperti memudahkan komunikasi dan memantau partisipasi belajar siswa yang juga untuk memudahkan guru dalam mengakses dan memantau perkembangan mereka pada saat belajar dari rumah.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dirumuskan permasalahan yaitu: Bagaimanakah Mendeskripsikan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Virtual Learning* di Masa Pandemi Covid-19 Untuk Sma Tahun Pelajaran 2020/2021? Sedangkan tujuan penelitian yaitu mendeskripsi model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *virtual learning* di masa pandemi covid-19 untuk SMA tahun pelajaran 2020/2021.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan atau library research, yakni penelitian yang dilakukan melalui mengumpulkan data atau karya tulis ilmiah yang bertujuan dengan obyek penelitian atau pengumpulan data yang bersifat kepustakaan, atau telaah yang dilaksanakan untuk memecahkan suatu masalah yang pada dasarnya tertumpu pada penelaahan kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan. Sebelum melakukan telaah bahan pustaka, peneliti harus mengetahui terlebih dahulu secara pasti tentang dari sumber mana informasi ilmiah itu akan diperoleh. Adapun beberapa sumber yang digunakan antara lain; bukubuku teks, jurnal ilmiah,refrensi statistik,hasil-hasil penelitian dalam bentuk skripsi, tesis, desertasi,dan internet, serta sumber-sumber lainnya yang relevan.

. **Waktu dan Tempat Penelitian.** Waktu penelitian saat survey yakni 6 Oktober 2021. Target sasaran dari peneilitan ini adalah guru dan siswa, populasinya adalah guru dan siswa SMAN 7 Kediri dengan sampel dua guru Bahasa Indonesia srta dua kelas tingkat X.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data Adapun metode pengumpulan data penelitian ini diambil dari sumber data, yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Peneliti menggunakan dokumentasi, maka dokumen atau catatanlah yang menjadi sumber data.

Teknik Analisis Data. Setelah keseluruhan data terkumpul maka langkah selanjutnya peneliti menganalisa data tersebut sehingga ditarik suatu kesimpulan. Untuk memperoleh hasil yang benar dan tepat dalam menganalisa data, penulis menggunakan teknik analisis isi. Analisis isi adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis. Sedangkan kaitannya dengan pembahasan yaitu sebagai salah satu upaya penulis dalam memudahkan pemahaman dengan cara menganalisa kebenarannya melalui observasi dan wawancara para guru dan siswa melalui daring yang kemudian kesimpulan untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran yang sesuai.

Adapun langkah- langkah strategis dalam penelitian analisis isi, sebagai berikut : Pertama, Penetapan desain atau model penelitian. Disini ditetapkan beberapa model, analisis perbandingan atau korelasi, objeknya banyak atau sedikit dan sebagainya. Kedua, pencarian data pokok atau data primer, yaitu hasil observasi berupa catatan dan wawancara dengan guru dan siswa. Pencarian dapat dilakukan dengan menggunakan lembar formulir yang sengaja dibuat untuk keperluan pencarian data tersebut. Ketiga, pencarian pengetahuan melalui sumber sekunder yang diambil dari sumber yang lain yang tidak diperoleh dari sumber primer. Sumber sekunder yang dimaksud adalah buku-buku lain yang berhubungan dengan permasalahan yang menjadi pokok bahasan, artikel jurnal, dan sumber internet yang mendukung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Kebutuhan Model Pembelajaran Virtual Learning untuk SMA di Masa Pandemi Covid-19

Analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengacu pada analisis data dari Miles dan Huberman (1992:16), yang terdiri dari tahap reduksi, penyajian data, dan menarik kesimpulan dan verifikasi. Adapun uraiannya sebagai berikut:

Reduksi data adalah proses penyempurnaan data, baik pengurangan terhadap data yang dianggap kurang perlu dan tidak relevan, maupun penambahan data yang dirasa masih kurang. Dalam hal ini, reduksi data dilakukan terhadap data berupa observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan model virtual learning.

Penyajian data dimaksudkan untuk mempermudah bagi peneliti untuk melihat gambaran secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari penelitian. Data yang telah disajikan tersebut selanjutnya dibuat penafsiran dan evaluasi untuk membuat perencanaan tindakan selanjutnya.

Penarikan kesimpulan merupakan kegiatan memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran, kegiatan ini mencakup pencarian makna data serta memberi penjelasan. Setelah penarikan kesimpulan kemudian dilakukan verifikasi, verifikasi ini dilakukan untuk menguji kebenaran, kekokohan, dan kecocokan makna-makna yang muncul dari data. Verifikasi merupakan validasi dari data yang disampaikan. Selanjutnya dilakukan kegiatan verifikasi, yaitu menguji kebenaran kekokohan, dan kecocokan makna-makna yang muncul dari data yang telah direduksi dan disajikan di atas.

Indikator kuantitatif keberhasilan penelitian ini adalah ketercapaian target kriteria ketuntasan hasil belajar minimal tiap siswa sebesar 75 dengan jumlah siswa minimal 85 % dari jumlah siswa keseluruhan. Sedangkan indikator kualitatif penelitian ini adalah adanya perubahan sikap siswa dalam pembelajaran. Perubahan sikap tersebut merupakan perubahan partisipasi belajar yang meliputi: Kehadiran siswa tepat waktu pada saat kelas Whatsapp berlangsung, Kehadiran siswa pada kelas zoom/google meet, Mengajukan pertanyaan pada materi/tugas yang tidak dipahami melalui Whatsapp, Memberikan respon jawaban ketika diminta oleh guru, Membuat teks anekdot sesuai arahan guru, Membuat ringkasan materi teks anekdot, Mengumpulkan tugas belajar di googleclass tepat waktu, Berkomunikasi secara aktif dengan guru terkait tugas yang diberikan melalui Whatsapp, dan Mengikuti Ulangan Harian.

Sebelum penelitian dilakukan, terlebih dahulu peneliti melakukan wawancara dengan dua guru mapel Bahasa Indonesia di kelas X MIPA 1 dan XI MIPA 1. Informasi yang diperoleh dari guru adalah berkaitan dengan partisipasi belajar siswa selama proses pembelajaran daring. Guru menuturkan, “partisipasi belajar di kelas X MIPA 1 masih kurang dibandingkan dengan kelas lainnya, dari 32 siswa biasanya yang proaktif itu sekitar 18 siswa, yang lainnya kadang hanya mengumpulkan tugas saja.” Sedangkan guru di kelas XI MIPA 1 menuturkan “partisipasi belajar di kelas X MIPA 1 masih kurang dibandingkan dengan kelas lainnya, dari 32 siswa biasanya yang proaktif itu sekitar 15 siswa, yang lainnya kadang hanya mengumpulkan tugas saja.”

Hasil wawancara dengan beberapa siswa aktif kelas X MIPA 1 dan XI MIPA 1 mereka membutuhkan platform pembelajaran berbasis virtual yang sesuai kebutuhan keterampilan berbahasa mereka namun tidak terus-menerus berhadapan dengan layar. Sedangkan berdasarkan pengakuan beberapa siswa mereka kurang aktif karena kurang memahami materi, beberapa juga menunda mengerjakan tugas, bahkan ada juga yang

mengabaikan. Tidak hanya itu, beberapa siswa juga mulai merasa bosan dengan tugas dan tugas tanpa diberi penjelasan.

Hasil observasi pada kelas X MIPA 1 menunjukkan kategori KURANG dengan perolehan skor pengamatan 1,78 menggunakan skala likert. Hal ini berakibat pula pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil nilai ulangan, dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan belajar secara klasikal adalah sebesar 53,13% (18 siswa), sisanya 47% (15 siswa) belum mencapai ketuntasan belajar. Berikut disajikan data nilai hasil belajar pada materi teks anekdot yang diolah dengan bantuan software Excel.

D. Model *virtual learning* dengan menggunakan beberapa media digital untuk SMA di Masa Pandemi Covid-19

Joyce dalam Trianto (2014: 23) menegaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Setiap model pembelajaran memerlukan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Setiap pendekatan memberikan peran yang berbeda kepada siswa, pada ruang fisik, dan pada sistem social kelas. Sifat materi banyak informasi dari teks buku bacaan, materi ajar siswa, disamping banyak pengamatan gambar-gambar (Trianto, 2010:55).

Menghadapi situasi pandemi Covid -19 sejak awal tahun pelajaran 2020-2021 merubah dunia pendidikan harus memakai pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh dari rumah dapat memakai media berupa media digital salah satunya. Menurut Potter (31) Another reason for the shift is that digital media can satisfy needs that analog media cannot. Unlike analog media, digital media can satisfy users' needs to connect with other people. The interactive features of digital media give users the ability to establish a personal presence on a social networking platform and use it to build and maintain interpersonal networks by posting pictures, videos, and textual updates immediately anywhere in the word.

Model pembelajaran virtual yang pernah dikembangkan dalam penelitian oleh Said (2014: 22) merupakan pengembangan dari pembelajaran berbasis komputer dan sekolah virtual, yakni pembelajaran melalui media komputer berupa program pembelajaran yang menyajikan materi-materi pelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku pada madrasah. Program pembelajaran ini dapat meliputi aspek penyajian materi pelajaran, praktik dan latihan, tutorial, simulasi, dan permainan, yang dapat dipelajari oleh peserta didik kapan dan dimana saja tanpa menggunakan jaringan internet.

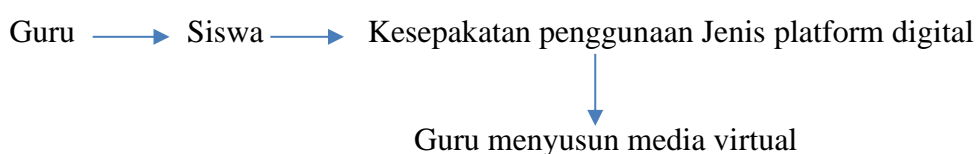
Dengan demikian, dapat diartikan model pembelajaran tersebut merupakan desain untuk pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan. Dalam masa pandemi diperlukan model pembelajaran virtual yang menarik siswa untuk tetap aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hasil analisa awal saat observasi dan wawancara dengan dua guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 7 Kediri, kurangnya partisipasi siswa disebabkan karena kurangnya komunikasi secara virtual antara guru dan siswa, untuk menciptakan ruang kelas yang menarik dan komunikatif,

maka peneliti bersama guru berdiskusi menentukan desain kelas virtual yang dapat menarik partisipasi belajar siswa

Model pembelajaran virtual learning merupakan sebuah upaya menciptakan kelas tanpa tatap muka secara langsung, melainkan dengan memanfaatkan ruang virtual seperti google classroom, zoom, google meet, dan Whatsapp secara kolaboratif. Dengan cara ini, peneliti berharap dapat meningkatkan partisipasi belajar dan hasil belajar siswa.

E. Penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *virtual learning* untuk materi Bahasa dan sastra Indonesia untuk SMA.

Berikut desain gambar model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis virtual learning di masa Pandemi.



Rangkaian aktivitas belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan virtual learning dijelaskan sebagai berikut

- 1) Guru menyapa siswa melalui group Whatsapp grub kelas untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Guru model menyampaikan pokok bahasan dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari itu
- 3) Guru juga menjelaskan alur belajar dalam virtual learning.
- 4) Guru mengabsen siswa dengan meminta kehadiran siswa pada grup Whatsapp
- 5) Guru mengajak siswa untuk masuk ke akun google classroom dan mempelajari materi yang sudah dikirim oleh guru dalam bentuk PPT yang sudah diunggah oleh guru.
- 6) Peserta didik diminta bergabung dengan aplikasi meet selama 20 menit
- 7) Guru berdiskusi dengan peserta didik melalui ms. meet tentang materi struktur teks anekdot, contoh-contoh, dan materi yang tidak dipahami siswa
- 8) Siswa diminta mengecek tugas belajar pada google classroom dan membuat ringkasan dari materi anekdot pada hari itu.
- 9) Siswa diminta membuat teks anekdot dan mengumpulkannya pada google classroom.

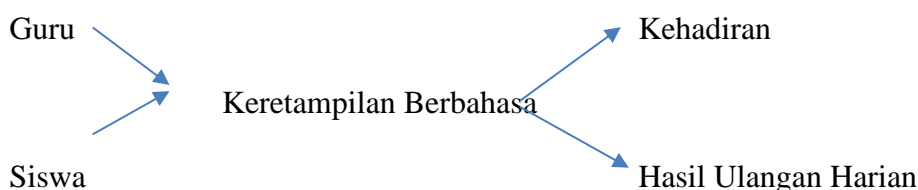
Penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *virtual learning* untuk keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis untuk SMA.

1. Penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *virtual learning* untuk keterampilan mendengarkan (Aplikasi Google Meeting).
2. Penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *virtual learning* untuk keterampilan berbicara (Aplikasi Google Meeting)
3. Penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *virtual learning* untuk keterampilan Membaca (Google Classroom).

4. Penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *virtual learning* untuk keterampilan menulis (Google Classroom).

D. Efektifitas penerapan model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *virtual learning* di masa pandemi Covid-19.

Indikator efektifitas model pembelajaran menunjukkan kategori BAIK yaitu jika (1) Kehadiran siswa pada kelas zoom/ms meet; Terdapat 5 indikator menunjukkan kategori BAIK, yaitu: (1) Memberikan respon jawaban ketika diminta oleh guru; (2) Berkomunikasi secara aktif dengan guru terkait tugas yang diberikan melalui Whatsapp (3) Mengajukan pertanyaan pada materi/tugas yang tidak dipahami melalui Whatsapp; (4) Membuat tugas sesuai arahan guru; (5) Mengikuti Ulangan Harian.
Refleksi



Penjelasan gambar tersebut misalnya, setelah pembelajaran diperoleh hasil sebagai berikut.

- 1) Siswa antusias dalam partisipasi belajar siswa dengan menunjukkan peningkatan kehadiran yang baik.
- 2) Hasil belajar peserta didik juga menunjukkan peningkatan ketuntasan.

SIMPULAN / CONCLUSION

Upaya belajar siswa melalui model *virtual learning* Pembelajaran dengan model *virtual learning* dilakukan dengan memanfaatkan berbagai platform digital yang digunakan secara terintegrasi sesuai dengan kebutuhan keterampilan berbahasa yang dibutuhkan. Pembelajaran dengan model *virtual learning* dapat diterapkan pada materi belajar Bahasa Indonesia pada keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini dapat efektif untuk mendukung proses pembelajaran jika mengintegrasikan aplikasi digital yang tepat. Seperti keterampilan mendengarkan dan berbicara dapat mengintegrasikan aplikasi digital *whatsapp*, *google meeting* atau Zoom karena memerlukan interaksi lisan. Sedangkan keterampilan membaca dan menulis dapat mengintegrasikan aplikasi digital *whatsapp* dan *google class*.

Guru diharapkan dapat menerapkan pembelajaran dengan model *virtual learning* untuk memudahkan pembelajaran di masa pandemi, karena model pembelajaran ini merupakan salah satu alternative solusi untuk siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya untuk SMA. Selain itu, model ini juga dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik karena mereka merasa tertarik dengan kombinasi penggunaan aplikasi pembelajaran, sehingga mereka tidak bosan, selain itu, kehadiran siswa juga dipantau oleh guru dari zoom meeting. Tentunya hal ini berpengaruh terhadap

hasil belajar yang akan dicapai siswa. Selain guru menerapkan model pembelajaran ini, guru juga mampu menguasai penggunaan aplikasi virtual yang banyak sekali macamnya.

Pembelajaran dengan menggunakan model virtual learning bukanlah hal yang mudah untuk dapat meningkatkan hasil belajar dan partisipasi belajar siswa, untuk itu bagi bapak atau ibu guru yang ingin menerapkannya dalam proses pembelajaran, maka penulis menyarankan guru sebaiknya memperkaya diri dengan keterampilan dalam memanfaatkan IT untuk memudahkan dalam menggunakan berbagai aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran jarak jauh. Guru sebaiknya menggunakan bahasa yang menarik pada saat menyapa siswa di grup Whatsapp sehingga siswa merasa senang untuk belajar. Guru sebaiknya selalu berinovasi dengan aplikasi-aplikasi belajar online lainnya untuk menambah pengalaman belajar peserta didik

DAFTAR RUJUKAN

- Elyas, A. H. (2018). *Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Jurnal Warta Edisi: 56. April 2018. Online: <http://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/download/4/3>
- Hesti. (2020). *Pendekatan Pembelajaran Virtual di MI Ma'arif NU*. Limbangan. Jurnal. Vol. 15 No 1 Tahun 2020 | 99-118. DOI:10.21043/edukasia.v15i1.6787. Model.
- Lisnasya, D. M. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Pada Materi Teks Anekdote di Masa Pandemi Melalui Virtual Learning Untuk Siswa Kelas X Mipa 1 Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021 (Online Classroom Research DI SMAN 7 Kediri)*. Universitas Nusantara PGRI Kediri: Skripsi tidak dipublikasikan.
- Potter, W.J. (2021). *Digital Media Effects*. London: Rowman and Littlefield.
- Miles dan Huberman. (1992). *Analisis data Kualitatif*. (diterjemahkan Oleh: Tjetjep Rohedi Rosidi). Jakarta: Universitas Indonesia
- Said, H. (2014). *Pengembangan Model Pembelajaran Virtual untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Madrasah Negeri di Kota Parepare*. Jurnal Litera Pendidikan Vol. 17, No.1. Hal 18-33. Online: http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pondidikan/article/view/513/511.
- Trianto. (2011). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik; Konsep, Landasan Teoritis- Praktis dan Implementasinya*. Cet. I, Jakarta: Prestasi Pustaka.

Analisis Kesalahan Penggunaan Pronoms Relatifs Simples Dalam Test Essai Mahasiswa Semester IV Prodi Pendidikan Bahasa Prancis

Endang Ikhtiarti^{1*}, Indah Nevira Trisna²

Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan

email: endangikhtiarti@yahoo.com

Abstrak: Dewasa ini masih banyak siswa yang belum mengerti tentang bagaimana cara menggunakan pronoms relatifs simples (sederhana) di dalam kalimat. Hal itu tampak dari hasil belajar menulis kalimat yang masih rendah tidak sesuai dengan target yang diinginkan oleh dosen minimal dengan nilai B. Hal ini sebagian besar disebabkan oleh kekeliruan dan kesalahan para mahasiswa dalam persepsinya menggunakan pronoms relatifs simples tersebut. Untuk itu pengajar perlu memperbaiki proses pengajarannya dan menemukan solusi dari permasalahannya. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif yaitu metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya. Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui bentuk- bentuk kesalahan yang sering dilakukan oleh mahasiswa semester IV Prodi Pendidikan Bahasa Prancis dalam menggunakan pronoms relatifs simples dan untuk mengetahui sumber sumber kesalahan penggunaan pronoms relatifs simples yang dilakukan oleh mahasiswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan(45,68 %) mahasiswa melakukan kesalahan pada penggunaan pronoms relatifs simples yang mungkin disebabkan juga oleh faktor kesalahan interlingual dan intralingual. Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah: bagi dosen/pengajar agar dapat menemukan solusi bagaimana cara yang mudah untuk mengajarkan pronoms relatifs simples kepada mahasiswa dengan menggunakan media/ metode dan teknik yang cocok/ sesuai, untuk meminimalisir kesalahan yang mereka lakukan, dengan harapan meningkatkan hasil belajar tata bahasa (grammaire). Bagi mahasiswa agar dapat mengatasi masalahnya dalam membuat kalimat dan terbiasa (terpatri) berfikir cepat dan benar.

Kata Kunci: Pronoms Relatifs Simples, Test Essai, Semester IV.

PENDAHULUAN

Ada mitos yang mengatakan bahwa bahasa asing adalah bahasa yang sangat sulit dipelajari karena strukturnya yang sangat kompleks dan polanya yang tidak jelas. Ada orang yang mengatakan bahwa untuk mempelajari bahasa asing kita harus melepaskan diri dari konsep- konsep bahasa ibu dalam hal ini bahasa Indonesia dan sepenuhnya menggunakan konsep bahasa asing yang sedang dipelajari. Sama halnya dalam pembelajaran bahasa Prancis. Justru sebaliknya pengetahuan kita tentang tata bahasa (gramatika) bahasa Indonesia akan memudahkan kita memahami konsep- konsep tata bahasa (gramatika) bahasa Prancis. Secara garis besar tata bahasa adalah ilmu yang mempelajari struktur kalimat yang secara berkesinambungan berhubungan dengan suatu bahasa tertentu dalam membentuk kalimat atau frasa. Ini menunjukkan bahwa setiap bahasa di dunia mempunyai beberapa aturan untuk membentuk kalimat. Oleh karena itu jika kita ingin lancar dalam suatu bahasa, misalnya dalam hal ini adalah

bahasa Prancis, kita harus mempelajari tata bahasanya dan menggunakannya secara intensif dan berkesinambungan.

Mengacu pada pernyataan pernyataan di atas peneliti berasumsi bahwa mahasiswa semester IV Prodi pendidikan bahasa Prancis Jurusan pendidikan bahasa dan seni FKIP Unila sebagai pembelajar bahasa asing sudah cukup lama belajar dan memperoleh ilmu tata bahasa yaitu 2 tahun atau 4 semester. Itu berarti mereka sudah mempelajari bahasa Prancis cukup lama, kurang lebih 2 tahun, dan mereka harusnya sudah cukup bagus dalam berbahasa Prancis. Tetapi pada kenyataannya mereka masih saja tetap membuat kesalahan dalam membuat kalimat yang menggunakan pronoms relatifs simples. Mereka seharusnya sudah dapat membuat kalimat dengan menggunakan pronoms relatifs simples dalam bahasa Prancis dengan baik dan benar, tepat sesuai dengan aturan tata bahasa. Namun pada kenyataannya belum sesuai dengan yang diharapkan .

Sistem tata bahasa antara bahasa Indonesia dan bahasa Prancis berbeda. Oleh karena perbedaan itu mahasiswa semester IV Prodi S1 bahasa Prancis sebagai pembelajar bahasa asing mungkin banyak melakukan error (kesalahan yang terjadi karena kekurangan pengetahuan atau ketidak tahuan) misalny error dan mistake (kesalahan yang disebabkan karena keteledoran, ketidak telitian). Banyak mahasiswa sering melakukan kesalahan dalam memilih pronoms relatifs simples yang seharusnya digunakan dalam sebuah kalimat. Hal ini mungkin disebabkan karena tidak ada satu pronoms relatifs simples yang dapat digunakan untuk mewakili setiap kata ganti dalam bahasa Indonesia. Dalam bahasa Indonesia pronoms relatifs simples sama artinya dengan kata “ yang” , contohnya:

1. Sa soeur est une fille **qui** ne porte jamais de robe. (Saudara perempuannya adalah seorang anak wanita **yang** tidak pernah memakai gaun/ rok).
2. Je n'aime pas beaucoup de robe **que** tu m'a choisie. (Saya tidak menyukai rok/ gaun **yang** telah kamu pilihkan untukku).
3. La jeune fille **dont** je vous ai parlé habite pres d'ici. (Anak wanita muda **yang** telah saya bicarakan kepadamu tinggal di dekat sini).

Dari contoh- contoh kalimat diatas menunjukkan bahwa ada perbedaan antara sistem tata bahasa Indonesia dan sistem tata bahasa Prancis. Hal itu bisa menyebabkan para pembelajar bahasa Prancis yang mempunyai perbedaan sistem tata bahasa mungkin bisa melakukan kesalahan. Dalam hal ini analisis kesalahan berfungsi untuk meminimalisir kesalahan yang dilakukan oleh mahasiswa. Berdasarkan kenyataan tersebut di atas penulis beranggapan bahwa menganalisis kesalahan mahasiswa dalam hal penggunaan pronoms relatifs simples adalah sangat penting dilakukan oleh dosen/pengajar atau seorang pembelajar bahasa Prancis. Hal itu dapat memberikan informasi kepada pengajar bahwa kesalahan para pembelajar dalam penggunaan pronoms relatifs simples dapat diminimalisir dengan mengadakan peninjauan, pencatatan dengan tujuan memperoleh jawaban atas pertanyaan tsb. Hal itu juga dapat dijadikan acuan oleh pengajar untuk dapat memilih metode dan teknik mengajar yang sesuai/tepat dalam menyiapkan pembelajaran remedial dan rencana program pengajaran ke depan. Analisis kesalahan sangat penting bagi pengajar untuk mengidentifikasi tipe, sumber atau faktor penyebab kesalahan para pembelajar. Salah satu cara untuk mengetahui masalahnya adalah mengidentifikasi dan menganalisis kesalahan dan memberikan bantuan kepada para pengajar bahasa Prancis sehingga para pengajar dapat mengidentifikasi kesulitan yang dialami oleh para pembelajar bahasa asing tersebut. Pada kenyataannya para pembelajar masih banyak mempunyai kesulitan dalam belajar tata bahasa Prancis

khususnya penggunaan pronom relatif sederhana seperti “ Qui (sebagai pengganti subjek /orang), Que (sebagai pengganti Objek langsung), Où (kata ganti tempat dan waktu yang di dahului oleh kata depan “ de” dan “oleh/ dimana ”), serta dont (kata ganti tempat yang didahului oleh kata depan “de”)

Berdasarkan masalah- masalah tersebut di atas peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian mengenai analisis kesalahan penggunaan relatifis simples (kata ganti relatif sederhana) pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Prancis semester IV karena pengajar harus tahu seberapa besar kesalahan penggunaan pronom relatifis simples yang dilakukan oleh mahasiswa dan untuk memberikan bekal tambahan kepada mereka sebelum mereka menerapkan ilmunya untuk terjun praktek mengajar (PPL). Penelitian ini bertujuan untuk(1) mendeskripsikan bentuk- bentuk kesalahan yang sering dilakukan oleh mahasiswa semester IV Prodi Pendidikan Bahasa Prancis dalam menggunakan pronom relatifis simples dan (2) untuk mengetahui sumber sumber kesalahan penggunaan pronom relatifis simples yang dilakukan oleh mahasiswa. Dan selanjutnya diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dosen/pengajar ,serta mahasiswa itu sendiri. Urgensi/ keutamaan penelitian adalah meminimalisir kesalahan penggunaan pronom relatifis simples sehingga para calon guru bahasa Prancis mahasiswa semester IV Prodi Pendidikan Bahasa Prancis dapat membuat kalimat yang baik dan benar . Target penelitian menemukan sumber sumber kesalahan kemudian untuk diambil pemecahannya dan dicari solusinya sehingga para mahasiswa dapat membuat kalimat dalam bahasa Prancis dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah tata bahasa Prancis, yang nantinya akan berkontribusi atau berguna dalam dunia kerja maupun kehidupan mereka sehari- hari dalam menuntut ilmu pengetahuan terutama yang harus menggunakan bahasa Prancis.

Peninjauan terhadap penelitian lain juga dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui relevansi penelitian yang telah lampau terhadap penelitian yang peneliti laksanakan ini. Sejauh ini peneliti belum menemukan penelitian yang mengkaji secara khusus tentang analisis kesalahan penggunaan pronom relatifis Simples sederhana. Namun Peneliti menemukan suatu penelitian dengan topik yang relevan yaitu skripsi oleh Neneng Ulwiyati (2011) mahasiswa Universitas Negeri Semarang dengan Judul “Kemampuan Mahasiswa Semester Atas Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang Dalam menggunakan Les Pronoms Relatifs Composés.” dengan hasil kategori “gagal”, karena responden kurang teliti dan kurang memahami struktur yang benar dalam peletakan dan pembentukan les pronom relatifis composés. Persamaan penelitian ini keduanya merupakan penelitian deskriptif yang mengkaji pronom relatifis . Keduanya sama sama memiliki tujuan untuk menjelaskan tentang penggunaan pronom relatifis. Perbedaannya adalah penelitian yang disusun oleh Neneng Ulwiyati berupa deskriptif kuantitatif dengan kajian analisis kritis fokus pada pronom relatifis composés (majemuk) sedangkan peneliti mengkaji deskriptif kualitatif yang mengkaji kesalahan penggunaan pronom relatifis simples (sederhana)

Pengertian kalimat menurut Alwi,dkk(2003:311) adalah satuan bahasa terkecil dalam wujud lisan atau tulisan, yang mengungkapkan pikiran yang utuh. Menurut Alwi,dkk (2003:35) kalimat juga rentetan kata yang disusun sesuai dengan kaidah yang berlaku. Setiap kalimat mempunyai tiga klasifikasi yaitu berdasarkan kategori sintaksis, fungsi sintaksis dan peran sintaksis. Selain pengertian kalimat peneliti juga

harus memberikan definisi tentang Frase verbal. Frasa verbal adalah satuan bahasa yang terdiri dari dua kata atau lebih dengan verba sebagai intinya tetapi bentuk ini tidak merupakan klausa. Frasa verbal mempunyai inti dan kata atau kata – kata lain yang mendampinginya. Posisi kata pendamping tidak dapat dipindahkan secara bebas ke posisi lain. Alwi,dkk (2003:157)

Sedangkan Pengertian Klausa menurut Alwi,dkk (2003:313) adalah setiap konstruksi sintaksis yang terdiri atas unsur subjek dan predikat(tanpa memperhatikan intonasi atau tanda baca akhir). Jadi dapat disimpulkan bahwa klausa adalah kumpulan kata yang berisi subjek dan predikat, sementara kalimat adalah kumpulan kata dengan berbagai pola yang mengekspresikan pemikiran lengkap. Pengertian Analisis kesalahan berbahasa Menurut Ellis (1987: 296) dalam Tarigan (1988: 300) adalah suatu prosedur yang digunakan oleh para peneliti dan para guru yang mencakup pengumpulan sampel bahasa pelajar, pengenalan kesalahan- kesalahan yang terdapat pada sampel tersebut, pendeskripsian kesalahan- kesalahan itu, pengklasifikasi berdasarkan sebab- sebab yang telah dihipotesiskan, serta pengevaluasian keseriusannya.

Perbedaan Kesalahan dan Kekeliruan menurut Tarigan (1990: 75) kesalahan dan kekeliruan mempunyai makna yang kurang lebih sama, hanya ada perbedaan dalam penyebabnya. Kekeliruan pada umumnya disebabkan oleh faktor performansi misalnya keterbatasan mengingat, kelupaan dalam melafalkan bunyi bahasa, kata, urutan kata, tekanan kata atau kalimat dan sebagainya. Sedangkan kekeliruan bersifat acak terjadi pada tataran linguistik. Jenis- jenis kesalahan menurut Chomsky (1965) dalam Tarigan (1990: 73) mengemukakan dua jenis kesalahan berbahasa :

a) Kesalahan yang disebabkan oleh faktor- faktor kelelahan, keletihan dan kurang perhatian (performance) atau mistakes, b) Kesalahan yang disebabkan karena kurangnya pengetahuan mengenai kaidah- kaidah bahasa (kompetensi) atau kurangnya pengetahuan mengenai sistem B2 dari si pembelajar yang disebut juga “error” (Corder, 1967). Ada empat jenis taksonomi kesalahan berbahasa yang dikemukakan oleh Dulay & Burt, 1985 dalam Tarigan (1988:145). Taksonomi- taksonomi tersebut adalah :1) Taksonomi kategori Linguistik, 2) Taksonomi kategori siasat permukaan (surface Strategy Taksonomi), 3) Taksonomi Komparatif, 4) Taksonomi efek komunikatif.

Klasifikasi Error digunakan untuk menganalisis jenis kesalahan pronomis relatif yang dilakukan oleh mahasiswa. Peneliti menggunakan klasifikasi kesalahan yang di cetuskan oleh Charas dan Ubol (1981) sebagai dasar untuk mendeskripsikan pengklasifikasian dari kata ganti penghubung ke anak kalimat. Pengklasifikasian itu meliputi penggunaan

- a. Kala waktu (tenses), kesalahan pada penggunaan kala waktu / tenses ditandai dengan adanya perubahan kala waktu. misalnya dalam kalimat *passé composé* atau kala waktu lampau:
Il ont mangé du pain deux fois par jour. Kalimat yang benar dalam kala waktu *passé composé* adalah **il a mangé** du pain deux fois par jour
- b. Penggunaan Subjek dan kata kerja
Kesalahan pada kategori ini ditandai oleh pemilihan subjek yang tidak sesuai dengan kata kerja yang digunakan dalam membuat kalimat. Contoh
Vous **avons mangé** du pain avec du beurre. Kalimat yang benar adalah: **vous avez mangé** du pain avec du beurre.
- c. Penggunaan tanda baca

Penempatan tanda – tanda tertulis (les signes orthographiques/ simbol pada huruf misalnya accent aigu(é), accent grave (è), accent circonflexe (ê), trema (ë), l’apostrophe (l’), le trait d’union (-). Penggunaan tanda (les signes de punctuations) misalnya baca titik (.) / le point, (‘) la virgule, (;) ; le point et virgule , (.....), point de suspensions dll.

Sumber Kesalahan ada dua bagian:

(a) Faktor interlingual adalah faktor kekeliruan yang dipengaruhi oleh bahasa ibu dalam mempelajari bahasa asing sehingga terjadi kesalahan interferensi bahasa ibu dan bahasa asing. Seperti dikutip oleh Suroso (2014: 4) dalam Sion Purba, DP (2020: 52) mengatakan bahwa kesalahan yang bersumber pada interlingual adalah kesalahan yang disebabkan oleh adanya kontak antara dua bahasa. Kontak antara dua bahasa tersebut akan mengakibatkan adanya transfer. Maka dapat disimpulkan faktor ini bisa terjadi karena mahasiswa baru mempelajari bahasa asing dan terjadi transfer, sehingga tidak terbiasa dalam menggunakan atau mempraktekannya. (b) Faktor intralingual adalah faktor kesalahan yang disebabkan karena kaidah- kaidah tata bahasa yang berbeda antara yang satu dengan yang lain, kurangnya pengetahuan mahasiswa terhadap bahasa asing yang baru dipelajari, sehingga menimbulkan kesalahan- kesalahan.

Definisi pronoms relatifs menurut Mauger (1955: 130) adalah: “ *Pronom relatif represente le nom place avant lui. Ce nom est antecedent* “. Yang artinya kurang lebih pronom relatif menunjukkan kata benda ditempat sebelum kata ganti/ pronom relatif tersebut.

Sedangkan menurut Jennepin, D, dkk (1991;2010) adalah “ *les pronoms relatif reliant deux propositions. Ils remplacent un nom, ou, qu’on appelle l’antecedent*”. *Leur forme varie selon leur fonction. La proposition introduite par un pronom relative est une subordonnee relatif ; elle suit l’antecedent*”. Yang artinya kurang lebih adalah: pronom relatif menggabungkan dua kalimat atau frase dan pronom relatif atau kata ganti tersebut menggantikan benda, atau orang dan itu disebut dengan kata yang mendahului kata penggantinya. Bentuknya bervariasi tergantung fungsinya. Kalimat yang menggunakan pronom relatif disebut anak kalimat. Fungsi pronoms relatifs simples adalah untuk mengutarakan/menggabungkan ide yang berbeda dalam sebuah frase tanpa melakukan pengulangan. Ada 4 jenis pronoms relatif (kata ganti) yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu : (1) Qui / siapa/ apa, (2) Que/ siapa/ apa ,(3) Où/ dimana/ kemana , (4) Dont/ yang dan (5) Quoi/ apa

1. **Qui** menggantikan orang, binatang, benda sebagai subjek. Contoh;
 - a. j’ ai acheté un ordinateur. Cet ordinateur a un ecran tactile. Menjadi :
J’ai achete un ordinateur **qui** a un ecran tactile.

Pronom relatif qui juga dapat menggantikan pelengkap yang menunjukkan orang dan kata kerjanya diikuti kata depan (preposisi) . contoh:

- a. Je parle **à** une petite fille. Cette fille vient de Paris. Menjadi:
La fille **à qui** je parle vient de paris
2. **Que** menggantikan orang, binatang dan benda sebagai objek langsung. Pelengkap objek langsung adalah kata benda yang menjawab pertanyaan “siapa?” dan ‘apa?’” Contoh:
 - a. Je vois une personne. Cette personne est grande. Menjadi:
La personne **que** je vois est grande.

- b. J'ai acheté un ordinateur. Cet ordinateur a un écran tactile. Menjadi
L'ordinateur que j'ai acheté a un écran tactile
3. **Où** menggantikan nama tempat atau waktu. Contoh:
- a. Il ya un monument magnifique dans une ville. Elle a vécu dans cette ville.
Il y a un monument magnifique dans la ville, **où** elle a vécu
- b. Un jour je suis allé au Musée de Louvre. Ce jour là il faisait beau.
Je suis allée au Musée Louvre **où** il faisait beau.

Tetapi nama tempat atau kata ganti waktu dapat menjawab pertanyaan quoi?.. pertanyaan tersebut harus diganti dengan pronos relative "Que" Contoh:

J'ai visité une ville. Dans cette ville il y a un monument magnifique.
Il y a un monument magnifique dans la ville **que** j'ai visité

Pengecualian dengan kata kadang, di dahului oleh un adjectife ordinal. Kita dapat menggunakan pronom relatif simple "où" atau "que". Contoh:

J'ai visité le Musée Louvre une première fois. La première fois il faisait beau.
La première fois **que** j'ai visité le Musée Louvre il faisait beau. Atau La première fois **où** j'ai visité le Musée Louvre il faisait beau.

4. Le pronom relatif "**Dont**" menggantikan ke orang, binatang atau sesuatu benda. Bentuknya susunan kalimatnya **de + nom**. Contoh:
- a. Je parle d'un ami. Cet ami est sympathique. (L'ami **dont** je parle est sympathique)
- b. Cette personne peint d'une manière. Cette manière est intéressante. (La manière **dont** cette personne peint est intéressante)
- c. Cette dame travaille à la Mairie. Le mari de cette dame est instituteur. (La dame **dont** le mari est instituteur, travaille à la Mairie)

Pengecualian ketika kita mengatakan sebuah tempat berdasarkan letaknya atau tempatnya, kita harus menggunakan preposisi "DE" dan menggunakan "Où". ini terjadi pada semua penggunaan tempat atau letaknya (familial, littéraire) kita harus menggunakan "dont". Contoh: a) La Tour Eiffel se trouve dans un pays. Je **viens de** ce pays. La Tour Eiffel se trouve dans le pays d'**où** je viens. b) C'est une famille célèbre. Il descend de cette famille. C'est la famille célèbre **dont** il descend

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut (Best 1982: 119) dalam Sukardi(2009: 30), metode deskriptif adalah metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya. Tujuan utamanya yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakter objek atau subjek yang diteliti secara tepat. Dalam penelitian ini peneliti ingin mendeskripsikan dan menganalisis kesalahan penggunaan pronom relatif simples (sederhana) yang dibuat oleh mahasiswa secara tepat dengan cara mengidentifikasi kesalahannya, diklasifikasikan kesalahan berdasarkan taksonomi siasat permukaan dan taksonomi pengaruh komunikasi. Peneliti hanya menggunakan dua taksonomi ini untuk

membatasi skope penelitian. Data diambil dari hasil test tentang penggunaan kata ganti pronoms relatifs simples (sederhana) pada test essai yang dibuat oleh mahasiswa semester IV Bahasa Prancis FKIP Unila Bandar Lampung semester ganjil tahun ajaran 2020/ 2021 yang berjumlah 32 mahasiswa . Namun ada 5 mahasiswa tidak dapat mengikuti test karena sakit . jadi ada 27 mahasiswa yang mengerjakan test. Sedangkan teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah teknik tes dan kuesioner. Peneliti memberikan test kepada para mahasiswa untuk menggabungkan dua kalimat dengan menggunakan pronoms relatifs sebanyak 25 soal. Test terdiri dari 10 soal menggabungkan dua kalimat dengan menggunakan pronoms relatifs simples , test kedua terdiri dari 10 kalimat menterjemahkan ke dalam bahasa Prancis, dan yang terakhir 5 soal untuk membuat kalimat menggunakan kata ganti relatif sederhana qui, que, où dan dont. Tujuan dari pemberian test ini untuk mendapatkan data kesalahan yang dilakukan oleh para mahasiswa sehubungan dengan penggunaan pronoms relatifs simples ini. Dan kemudian memberikan kuesioner yang harus dijawab oleh para mahasiswa. untuk membantu mengetahui sumber kesalahan yang dilakukan oleh mahasiswa dalam penggunaan pronoms relatifs simples.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis kesalahan pada hasil test para mahasiswa adalah sebagai berikut : (1)Mengumpulkan data dari hasil test mahasiswa. (2) Mengidentifikasi kesalahan penggunaan pronoms relatifs simples pada hasil test mahasiswa kemudian menggaris bawahinya, dan memberikan kode kesalahan yang sudah ditentukan di atas. (3). Mengklasifikasi Kesalahan Hasil Test Mahasiswa. Setelah memberikan kode pada kesalahan yang dilakukan pada hasil test tertulis mahasiswa, kemudian peneliti mengklasifikasi kesalahan berdasarkan teori Charas dan Ubol (1981) dan menggunakan tabel berikut:

Contoh tabel bentuk kesalahan pada anak kalimat

No	Anak kalimat yang menggunakan pronoms relatifs simples	Bentuk – bentuk kesalahan
1.

- Menganalisis jumlah kesalahan untuk menemukan jumlah kesalahan terbesar yang telah dilakukan oleh mahasiswa. Kemudian membuat prosentase dan jumlah frekwensi dari bentuk – bentuk kesalahan dalam penggunaan pronoms relatifs simples yang dilakukan oleh mahasiswa ke dalam tabel dibawah ini;

Contoh tabel frekwensi kesalahan

No	Jenis kesalahan	Jumlah kesalahan	Prosentase(%)
1.

Untuk menghitung prosentase digunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah salah satu bentuk kesalahan}}{\text{Total jumlah semua kesalahan}} \times 100\% = N$$

Dengan rumus tersebut diharapkan menndapatkan hasil yang akurat dari hasil yang sudah dikerjakan mahasiswa.

Setelah memberikan interpretasi, peneliti akan membuat ringkasan tentang kesalahan penggunaan pronoms relatifs simples yang telah dilakukan oleh

mahasiswa dengan prosedur sebagai berikut; 1). Data Test dan hasil jawaban mahasiswa).2) Bentuk kesalahan pada tata bahasa yang muncul pada jawaban mahasiswa. Contoh: kesalahan penggunaan pronoms relatifs simples (mahasiswa menggunakan pronoms “ qui” atau “que” 3).Menganalisis sumber kesalahan. 4) Kroscek oleh Inter rater Untuk menghindari subjektivitas dalam mengecek kesalahan dalam pengoreksian hasil tes para mahasiswa, peneliti menggunakan inter rater untuk membantu mengoreksi, yaitu peneliti 2 sebagai anggota Tim.5). Beberapa saran untuk pengajar dan mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data dalam tabel dibawah ini dideskripsikan beberapa contoh bentuk kesalahan yang dilakukan para mahasiswa dalam penggunaan kata ganti pronoms relatif simples :

Tabel 1: Bentuk- Bentuk Kesalahan

No	Bentuk kesalahan	Jumlah kesalahan	%	Contoh kesalahan	Contoh pembetulan yang benar
1.	Kesalahan Penggunaan kata ganti relatif sederhana	143	45,68	Nous lisons des poems que sont tres beaux	Nous lisons des poems qui sont tres beaux
2.	Penghilangan kata atau frase	36	11,50	J'ecris une letter qui pour ma mere	J'ecris une letter qui est pour ma mere
3.	Penambahan kata atau frase	45	14,37	J'ai un frère en tant que medicine qui vit à Jakarta	J'ai un frère qui est medicine, et qui habite à Jakarta
4.	Kesalahan Penggunaan Kata Kerja / kata kerja Bantu	66	21,08	Vous goutez un vin que vous n' aime pas beaucoup	Vous goutez un vin que vous n' aimez pas beaucoup
5.	Kesalahan Penggunaan Subjek	4	1,27	Mon film prefere est “ la vie est belle”	Le film que j'aime est “ la vie est belle”
6.	Penghilangan symbol pada huruf accent aigu(é) ,accent grave (è) , accent circonflexe (ê) , trema (ë), l'apostrophe (l') ,	6	1,91	C'est une machine don't je me sers souvent Je me rappelle toujours le jour ou tu m'a dit pour la premiere fois....	C'est une machine dont je me sers souvent Je me rappelle toujours le jour où tu m'a dit pour la premiere

	le trait d'union (-).				fois...
7.	Kesalahan penggunaan waktu (temps)	13	4,15	Il attendait sa femme qui rentre de vacances Il attend sa femme qui est rentré de vacances	Il attend sa femme qui rentre de vacances
	Jumlah Kesalahan	313	100%		

Dari daftar tabel di atas, kita dapat melihat bahwa pada kenyataannya para mahasiswa semester IV Prodi Pendidikan Bahasa Prancis pada kenyataannya belum paham benar tentang penggunaan pronom relatif simples (sederhana) sebab masih banyak kesalahan yang muncul pada kalimat yang mereka buat.

Tabel 2: frekwensi dan persentase kesalahan dalam penggunaan pronom relatifs simples

No	Bentuk Kesalahan	Jumlah Mahasiswa yang melakukan kesalahan	Total	Persentase %
1	Kesalahan Penggunaan kata ganti relatif sederhana	27	143	45,68
2	Penghilangan kata atau frase	22	36	11,50
3	Penambahan kata atau frase	26	45	14,37
4	Kesalahan Penggunaan Kata Kerja / kata kerja Bantu	23	66	21,08
5	Kesalahan Penggunaan Subjek	4	4	1,27
6	Penghilangan atau penambahan simbol pada huruf misalnya accent aigu (é), accent grave (è), accent circonflexe (ê), trema (ë), l'apostrophe (l'), le trait d'union (-).	5	6	1,91
7	Kesalahan penggunaan waktu (temps)	10	13	4,15
	Jumlah kesalahan		313	100%
	Total kalimat yang menggunakan Pronoms Relatifs Simples		675	

Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar kesalahan yang dilakukan oleh mahasiswa adalah kesalahan dalam penggunaan kata ganti relatifs simples (sederhana) . Hal itu dapat dilihat dalam persentase kesalahan penggunaan pronom relatifs simples yaitu sebesar (45,68 %). Sedangkan jumlah kesalahan kedua yang cukup besar juga yaitu kesalahan penggunaan kata kerja / kata kerja Bantu sebesar (21,08%). Jumlah kesalahan yang ketiga yaitu kesalahan pada penambahan kata atau frase sebesar (14,37 %). Kemudian jumlah kesalahan pada urutan ke empat yaitu kesalahan pada penghilangan kata atau frase, sebesar (11,50). Setelah itu jumlah kesalahan yang ke-

lima adalah kesalahan pada penggunaan waktu / temps sebesar (4,15%). Jumlah kesalahan pada urutan yang ke-enam adalah Penghilangan symbol pada huruf accent aigu(é),accent grave (è), accent circonflexe (ê), trema (ë), l’apostrophe (l’), le trait d’union (-) sebesar (1,91 %). Dan kesalahan yang terakhir adalah kesalahan penggunaan subjek sebesar (1,27%).

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa 27 mahasiswa melakukan kesalahan pada penggunaan kata ganti relatif sederhana(pronoms relatifs simples). Kesalahan kedua pada penggunaan kata kerja / kata kerja bantu sebanyak 23 mahasiswa, kesalahan ketiga pada penambahan kata atau frase sebanyak 26 orang. Kemudian 22 mahasiswa melakukan kesalahan pada penghilangan kata atau frase, selanjutnya 10 orang mahasiswa melakukan kesalahan pada penggunaan kala waktu (temps), 5 mahasiswa melakukan kesalahan pada penghilangan simbol pada huruf – huruf misalnya accent aigu(é),accent grave (è), accent circonflexe (ê), trema (ë), l’apostrophe (l’), le trait d’union (-). Dan yang terakhir 5 mahasiswa melakukan kesalahan pada penggunaan subjek. Sedangkan jumlah keseluruhan penggunaan pronoms relatif sederhana yang dikerjakan mahasiswa ada 675 item. Para mahasiswa melakukan kesalahan sebanyak 313 item dari jumlah 675 item tersebut atau sebesar 46,37 % dari jumlah total keseluruhan pronoms relative yang dikerjakan oleh para mahasiswa tersebut.

Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa para mahasiswa masih belum mengerti dan belum paham benar tentang tata bahasa khususnya pada penggunaan pronoms relatif simple (kata ganti sederhana) . Dan bahkan tidak hanya tentang penggunaan pronoms relatifs saja yang masih belum tuntas tetapi juga pada penggunaan tata bahasa secara keseluruhan. Di bawah ini adalah beberapa contoh kesalahan tata bahasa yang dilakukan para mahasiswa dalam penggunaan pronoms relatifs simples dan pemaparan bentuk – bentuk kesalahan gramatikal yang ditemukan peneliti pada penggunaan pronoms relatifs simples(pronoms relatif sederhana).

a. Penggunaan kata ganti / pronoms relatifs simples (sederhana)

Bentuk ini ditandai dengan kesalahan penggunaan kata ganti atau pronoms relatif sederhana. Presentase pada kesalahan ini mencapai 45,68. Berikut ini adalah contoh yang menunjukkan data pada kesalahan penggunaan pronoms relatifs simples:

1. Tu imagine une histoire **qui** tu vas raconter aux enfants. (que)
2. Nous lisons des poems **que** sont tres beaux.(qui)
3. C’est une pause **que** j’ai envie (dont)
4. Je me rapelle toujours le jour **que** tu m’as dit pour la premiere fois “ je t’aime”. (où).

Fungsi pronoms relatifs simples adalah untuk menunjukkan penggabungan antara dua kalimat yang sama subjek, objek, keterangan tempat dan waktu. Pronoms relatifs simples yang digunakan adalah qui, que, où dan dont. Qui fungsinya untuk menggantikan subjek yang sama, Que fungsinya untuk menggantikan objek yang sama, Dont fungsinya untuk menggantikan objek dengan diikuti preposisi “ De” , sedangkan Où untuk menggantikan keterangan tempat atau waktu. Pada kalimat nomor (1) qui seharusnya digunakan untuk menggantikan subjek yang sama. Tetapi dalam jawaban mahasiswa di atas pada kalimat no (1) “qui” digunakan untuk menggantikan objek yang sama dalam kalimat. Jadi sudah jelas hal itu tidak tepat. Pada contoh kalimat nomor (2) mahasiswa keliru menggunakan kata hubung que untuk menggantikan subjek yang sama. Pada contoh kalimat nomor (3) mahasiswa juga melakukan kesalahan

dengan menggunakan pronomns relatifs “ que “ untuk menggantikan kata yang berpreposisi “ de” . Selanjutnya pada contoh kalimat nomor (4) kesalahan yang telah dilakukan oleh mahasiswa adalah telah menggunakan pronomns relatifs “ que “ untuk menggantikan keterangan waktu (hari). Adapun kalimat yang benar dari jawaban di atas adalah sebagai berikut:

1. Tu imagine une histoire **que** tu vas raconter aux enfants.
2. Nous lisons des poems **qui** sont tres beaux.
3. C’est une pause **dont** j’ai envie
4. Je me rapelle toujours le jour **où** tu m’as dit pour la premiere fois “ je t’aime”.

b. Penghilangan kata atau frase dalam kalimat

Ada 36 data penghilangan kata atau frase dalam kalimat yang telah dilakukan oleh mahasiswa. Di bawah ini adalah contoh- contoh yang menunjukkan data pada kesalahan tersebut:

1. Qu’est –il arrive?
2. 1. J’ecris une letter qui pour ma mere.
3. Tu vas raconter une histoire que tu imagines.
4. Le film que j’aime “ La Vie est belle”.

Adapun kalimat kalimat yang benar dari kalimat di atas adalah sebagai berikut:

1. Qu’est –**ce qu**’il arrive
2. J’ecris une letter qui **est** pour ma mere.
3. Tu vas raconter une histoire **aux enfants** que tu imagines.
4. Le film que j’aime **est** “ La Vie est belle”.

c. Penambahan kata atau frase

Pada penambahan kata atau frase terdapat 45 kesalahan. Berikut ini adalah contoh kesalahan yang terdapat penambahan kata atau frase tersebut:

1. J, ai un frère **en tant que** medecin qui habite à Jakarta.
2. Le film que j’aime **le plus** est ‘ La Vie est Belle”
3. C’est une ville que je connais **cette ville** qui j’ai habité pendant 5 ans.
4. Je me rapelle le jour ou tu m’as dit **dans ce jour** pour la premiere fois “ je t’aime”

Pada kalimat di atas , mahasiswa telah melakukan kesalahan pada penggunaan bentuk yang benar. Pada contoh kalimat nomor (1) mahasiswa telah menambahkan kata **en tant que** yang mempunyai arti tidak sesuai dengan kalimatnya. Padahal pada soal pertanyaan tidak terdapat kata “*en tant que*” tersebut. Demikian juga pada contoh kalimat nomor(2) mahasiswa telah menambahkan phrase “ **le plus** “ dengan sendirinya. Kemudian pada contoh kalimat yang ke (3) mahasiswa menambahkan kata yang sama atau masih mengulangi kata tersebut dalam kalimat, yang seharusnya sudah tidak boleh dituliskan lagi pada kalimat tersebut. Demikian juga sama halnya pada contoh kalimat nomor (4) mahasiswa masih menambahkan kata “**dans ce jour**”. Adapun kalimat yang benar adalah:

1. J’ai un frère qui est medecin, et qui habite à Jakarta.
2. Le film que j’aime est “ la Vie est Belle:
3. C’est une ville que je connais et où j’ai habite pendant 5 ans

4. Je me rapelle toujours le jour où tu m'as dit pour la premiere fois " je t'aime".

d. Kesalahan Penggunaan Kata Kerja / kata kerja Bantu

Pada penggunaan kata ataupun kata kerja bantu, mahasiswa masih juga melakukan beberapa kesalahan yang cukup serius dengan prosentase sebesar 21,08% dari seluruh total kesalahan yang ada. Adapun contohnya adalah sebagai berikut:

1. La pollution est un probleme qui **corresponde (à)** avec nous.
2. Le travail que je **travaille un peux** complex.
3. J'ai un chien qui aime **tremper**
4. La pollution est un probleme qui **s'applique** à nous tous.

Pada kalimat nomor (1) tersebut di atas mahasiswa menggunakan kata kerja correspondre dengan kesalahan konjugasi dan preposisi yang digunakan. Demikian juga pada kalimat yang ke- dua, mahasiswa melakukan kesalahan pada penggunaan kata kerja peux dan travaille yang seharusnya ditulis fais dan un peu. Pada kalimat nomor (3) kata kerja sebainger diganti dengan kata kerja "tremper" yang artinya tidak sesuai dengan kalimat yang dimaksud. Dan pada kalimat nomor (4) kata kerja s'applique digunakan untuk menggantikan kata kerja "concerne". Adapun kalimat yang benar adalah sebagai berikut:

1. la pollution est un problem qui nous concerne tous
2. le travail que je fais est assez complexe
3. j' ai un chien qui aime se baigner.
4. la pollution est un problem qui nous concerne tous.

e. Kesalahan Penggunaan Subjek

Pada tahap ini seharusnya sudah tidak ada lagi kesalahan dalam penggunaan subjek, namun pada kenyataany masih dijumpai (4) kesalahan pada beberapa kalimat sebagai berikut:

1. **Mon** film préféré est " La Vie est Belle"
2. La **filles** qui porte le vetement vers l'est tres belle.

Subjek yang benar pada kalimat tersbut di atas adalah sebagai berikut:

1. **le film** que j'aime est " la vie est belle"
2. la **fille** qui porte un vetement vert est tres belle.

Pada kalimat di atas subjek le film telah diganti dengan " mon film" dan pada kalimat yang kedua subjek filles telah diganti dengan " fille"

f. Selanjutnya juga terjadi penghilangan/ penambahan simbol pada huruf .

Misalnya pada tanda accent aigu(é), accent grave (è), accent circonflexe (ê), trema (ë), l'apostrophe (l') , le trait d'union (-). Adapun contonya adalah sebagi berikut:

1. c'est une ville que je connais cette ville **ou** j'ai habite dans cette ville pendant 5 ans.
2. C'est une pouse **dont** j 'ai envie.
3. J'ai acheté le livre que ma **mère** écrite.

Adapun penulisan simbol pada kata – kata tersebut seharusnya adalah sebagai berikut:

1. C'est une ville que je connais et **où** j'ai habité pendant 5 ans
2. C'est une pouse **dont** j'ai envie
3. J'ai acheté le livre que ma **mère** écrit.

g. Kesalahan penggunaan waktu (temps)

Pada penggunaan kala waktu, ternyata masih ada juga kesalahan yang dilakukan oleh mahasiswa. Contohnya sebagai berikut:

1. Il a **attendait** que sa femme rentre de vacances.
2. La fille qui **a porté** la chemise verte est tres belle.

Adapun penulisan pada kata tersebut seharusnya adalah sebagai berikut:

1. Il a **attend** que sa femme rentre de vacances.
2. La fille qui **porte** la chemise verte est tres belle.

Hasil Kuesioner

Tujuan utama dari kuesioner adalah untuk mendapatkan informasi yang valid tentang sumber kesalahan yang dilakukan oleh para mahasiswa. Dari hasil kuesioner diperoleh bahwa 73, 12 % mahasiswa suka bahasa Prancis, tetapi mereka selalu mengalami kesulitan dalam masalah tata bahasa yang sangat berbeda dengan tata bahasa Indonesia yang telah mereka pelajari terlebih dahulu. Dalam pembelajaran pronom relatif simple, 62% mahasiswa mengatakan bahwa dosen tata bahasa telah mengajarkan tentang pronom relatif simple sebelumnya. Tetapi pada kenyataannya para mahasiswa meskipun sudah mengetahui tentang subjek pronom relatif simple, mereka tetap dihadapkan pada kenyataan sulit menggunakan pronom relatif simple tersebut. Sebagian dari mereka ada tidak mengetahui bagaimana menggunakannya, dan juga tidak mengetahui artinya. Disamping ada mahasiswa yang tidak mengetahui bagaimana menggunakannya dalam kalimat mereka juga jarang mempraktekannya dalam membuat kalimat. Hanya sedikit mahasiswa yang saling bertanya kepada mahasiswa lain dan bertanya kepada dosen jika mereka belum mengerti benar. Dari hasil kuesioner, para mahasiswa mengatakan bahwa penggunaan pronom relatif simple "dont", "où", "que", adalah salah satu subjek yang sangat sulit. Dari hasil kuesioner juga di dapat informasi bahwa pronom relatif simple yang paling mudah adalah "qui"

PEMBAHASAN

Data hasil kesalahan dalam penggunaan pronom relatif simple secara keseluruhan (313) yang sudah dilakukan oleh mahasiswa, sedangkan persentase kesalahan terbesar ada pada 143 item terjadi pada kesalahan penggunaan kata ganti dari total keseluruhan 313 item. Sementara kesalahan terkecil ada pada penggunaan subjek yaitu 4 item dari 313 kesalahan. Dari 27 mahasiswa, semua telah melakukan kesalahan bentuk dalam penggunaan pronom relatif simple tersebut. Dari analisis data, menunjukkan bahwa jenis kesalahan itu disebabkan oleh faktor interlingual yaitu faktor kekeliruan yang dipengaruhi oleh bahasa ibu dalam mempelajari bahasa asing sehingga terjadi kesalahan interferensi bahasa ibu dan bahasa asing. Kesalahan ini disebabkan

karena adanya kontak antara dua bahasa yang mengakibatkan transfer. Faktor ini bisa terjadi karena mahasiswa baru mempelajari bahasa Prancis dan terjadi transfer pada bahasa ibu mereka yaitu bahasa Indonesia karena belum terbiasa untuk mempraktekannya. Dan mereka juga kurang mengetahui klasifikasi atau pembagian pronom relatif simples ini karena di dalam bahasa Indonesia tidak ada perbedaan dalam penggunaannya, sedangkan semua pronom relatif simples dalam bahasa Indonesia mempunyai arti yang sama yaitu “Yang”. Sementara di dalam bahasa Prancis ada beberapa peraturan dalam menggunakan pronom relatif simples. Bentuk kesalahan yang dilakukan mahasiswa dalam penggunaan pronom relatif simples disebabkan oleh salah arti dan kebingungan dalam membaca peraturan dalam bahasa target tersebut. Jika dalam bahasa Indonesia kita menggunakan kata “Yang”, kita hanya menggunakan satu kata, tetapi dalam bahasa Prancis, penggunaan kata “Yang” biasa digunakan bermacam – macam jenis pronom relatif misalnya : qui, que, où atau dont tergantung dari peraturannya. Mahasiswa berasumsi bahwa bahasa yang mereka gunakan dan bahasa asing itu sama peraturannya. Padahal di dalam kenyataannya berbeda. Disamping faktor – faktor kebahasaan tersebut kesalahan yang dilakukan para mahasiswa dalam membuat kalimat yang menggunakan pronom relatif simples disebabkan oleh kurangnya pengetahuan tata bahasa mereka terutama pada struktur kalimat. Dari data kuesioner menunjukkan 45% mahasiswa mengatakan bahwa pengajar kurang dalam memberikan penjelasan tentang materi pronom relatif simples. Pengajar biasanya hanya memberikan penjelasan dengan memberikan contoh tanpa memberikan keterangan yang cukup tentang penggunaan pronom relatif secara jelas. Hal inilah yang membuat mahasiswa bingung dan kurang mengerti tentang penggunaan pronom relatif simples dalam kalimat. Dari kuesioner didapat bahwa para mahasiswa juga tidak bertanya kepada guru walaupun mereka mendapatkan kesulitan dan belum jelas tentang materinya secara tuntas, karena keterbatasan waktu juga. Tetapi masalah yang paling utama adalah karena mereka jarang mempraktekannya di dalam membuat kalimat.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pada kenyataannya mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Prancis FKIP Unila belum tuntas dalam menggunakan pronom relatif simples karena ada beberapa kesalahan yang muncul pada kalimat- kalimat yang mereka telah buat. (1) Kesalahan yang paling banyak mereka lakukan adalah kesalahan dalam penggunaan pronom relatif simples (sederhana). Hal itu dapat dilihat dari hasil penelitian menunjukkan (45,68 %) mahasiswa melakukan kesalahan pada penggunaan pronom relatif simple tersebut. (2) Berdasarkan data yang diperoleh dari analisis, hasil menunjukkan bahwa jenis kesalahan mungkin disebabkan oleh kesalahan dari faktor interlingual dan intralingual. Faktor interlingual yaitu kesalahan yang disebabkan oleh pengaruh bahasa pertama (bahasa ibu) yang dipelajari dan adanya interferensi bahasa asing, sedangkan faktor intralingual yaitu kesalahan yang terjadi karena adanya perbedaan- perbedaan kaidah antara tata bahasa Indonesia dengan tata bahasa Prancis.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Pengajar hendaknya memberikan penjelasan yang jelas dan memberikan latihan yang cukup kepada mahasiswa dalam penggunaan pronomns relatifs simples di dalam kalimat.
- 2) Pengajar hendaknya memberikan perhatian yang lebih pada materi pronomns relatifs simples ini karena materi ini sangatlah sulit untuk dipelajari sehubungan dengan perbedaan antara tata bahasa ibu dan tata bahasa Prancis yang sedang dipelajari oleh mahasiswa.
- 3) Pengajar harus mengetahui klasifikasi dan sumber kesalahan yang dilakukan oleh para mahasiswa.
- 4) Para mahasiswa harus banyak melakukan latihan dalam menggunakan pronomns relatifs simples dan mendiskusikannya dengan teman di kelas sehingga mereka bisa saling berbagi ilmu dan pengalaman.

DAFTAR RUJUKAN

- Alwi, Hasan. Dkk. (2003). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Charas and Ubol. (1981). *Error Analysis of English Composition by Thai Students*. Seameo Regional Centre.
- Jennepin, D., Delayor, Y. (1991). *Grammaire Francaise du Francais course de Civilisation Francaise de la Sorbonne*. Paris : Hachette
- Mauger, G. (1971). *Le Course de Langue et de Civilisation Francaise*. Paris: Librairie
- Sukardi. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara
- Sion Purba, Debora Putri. (2020). *Analisis Kesalahan Ortografi Bahasa Prancis Pada Karangan Siswa SMA 9 Bandar Lampung* Skripsi. Bandar Lampung. Unila.
- Tarigan, Henry Guntur. (1990). *Pengajaran Analisis Kesalahan Berbahasa*. Bandung. Angkasa
- Tarigan, Henry Guntur. (1988). *Pengajaran Pemerolehan Bahasa*. Bandung:

Implementasi Model Pembelajaran *E-Learning Creativity* Pada Masa Pandemi

Ericha Tiara Hutamy*, Nur Mila, Fira Ayu Sasmita, M. Rasdul Alwi, Andi Naila
Quin Azisah Alisyahbana, Muhammad Hasan

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar, Jl. A.P. Pettarani
Makassar, Indonesia

* e-mail: erichatami@gmail.com

Abstrak: Pandemi covid 19 memberikan dampak yang besar bagi segala aktivitas saat ini. Sistem belajar mengajar yang berubah diganti dengan sistem pengajaran secara online, sehingga menuntut metode pembelajaran *e-learning* sebagai solusi proses belajar mengajar. Tujuan penelitian ini untuk; (1) Menjabarkan model pembelajaran berbasis *e-learning creativity* di masa pandemi. (2) Menjabarkan bagaimana mengimplementasikan model pembelajaran *e-learning creativity* di masa pandemi. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Sumber data yang diperoleh dari berbagai akses baik dari data pengalaman langsung kegiatan *e-learning* selama hampir satu tahun ini, artikel jurnal, media masa dan media online resmi lainnya. Implementasi model pembelajaran *e-learning creativity* (ELC) terbagi menjadi 3 tahapan yaitu *listening learning team*, *discussion learning team* dan *quiz learning team*. *Listening learning team* adalah model pembelajaran yang beracuan bagaimana melatih mahasiswa untuk fokus terhadap fenomena sekitar dengan menyimak video yang berkaitan dengan pembelajaran yang diberikan oleh dosen. *Discussion learning team* beracuan pada keaktifan belajar mahasiswa dalam melakukan diskusi secara berkelompok. Sedangkan *quiz learning team* beracu pada proses menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Implementasi model pembelajaran *e-learning creativity* (ELC) akan membuat pembelajaran menjadi menarik, seru, menantang dan menyenangkan. Disamping itu, transfer ilmu antara dosen dan mahasiswa bisa terlaksanakan dengan baik.

Kata kunci: Model pembelajaran, e-learning creativity, covid 19, pandemi.

PENDAHULUAN

Dampak dari Covid-19 secara masif menimbulkan banyak permasalahan baru, dianggap berbahaya bukan hanya karena menimbulkan kematian ataupun sebagai jenis penyakit menular namun juga Covid-19 ini menjadi bencana terhadap pertumbuhan ekonomi suatu negara, dampaknya terhadap kehidupan sosial, dampaknya terhadap pariwisata, dan juga dampaknya terhadap pendidikan. Salah satu cara untuk menghindari terjadinya penularan Covid-19 di beberapa instansi dan sekolah, maka dilakukan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh mendorong munculnya perilaku *social distancing* dan meminimalisir munculnya keramaian orang banyak sehingga dianggap dapat mengurangi potensi penyebaran Covid-19 di lingkungan kampus (Firman & Rahayu, 2020).

Pada bidang pendidikan, Covid-19 memberikan pengaruh besar. Terjadi banyak perubahan metode pembelajaran hingga bagaimana proses belajar mengajar yang berbeda dari sebelumnya. Dalam sistem belajar mengajar yang biasanya dilakukan secara tatap muka langsung antara guru dan siswa namun saat ini diganti dengan sistem pengajaran secara *online*. Artinya, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan perangkat

teknologi informasi. Dimana disebut dengan pembelajaran secara *online*, yang disebut juga dengan *e-learning* (Sara,Witi,& Mude, A. 2020).

Kemendikbud membuat kebijakan baru yaitu proses belajar dari rumah, sehingga paradigma sistem pembelajaran daring secara mandiri berbasis *e-learning* menjadi satu kebijakan bagi semua penyelenggara Pendidikan di Indonesia.menyatakan bahwa KBM dipindahkan di rumah secara *E-learning* dengan menggunakan berbagai alat teknologi, seperti smartphone, komputer dan notebook (Zaharah2020). Di masa pandemi yang terjadi saat ini pembelajaran *e-learning* menjadi upaya untuk tetap bisa mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam artian bukan hanya menguasai ilmu pengetahuan namun juga merasa nyaman dengan proses pembelajaran *e-learning* sehingga tercipta suasana belajar mengajar dengan kreativitas yang tinggi. Para tenaga pendidik harus inovatif menggunakan seni mengajar menggunakan media pembelajaran dengan pola interaksi kreativitas yang tinggi sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan meskipun tidak melakukan tatap muka secara langsung (Marno dan Idris, 2010).

Universitas Negeri Makassar salah satu kampus yang menerapkan metode *e-learning* di Indonesia terkhusus pada Program Studi Pendidikan Ekonomi menerapkan metode *E-Learning Creativity* atau yang disingkat ELC. Secara Umum dalam proses pembelajaran jarak jauh kendala yang sering dihadapi adalah kesulitannya tenaga pendidik mentransfer ilmunya dan para peserta didiknya kurang cekatan dalam memahami materi yang disampaikan disisi lain sering terjadi rasa bosan dan tidak nyaman selama proses KBM dari rumah. Sebuah inovasi dari pembelajaran *e-learning* merupakan rangkaian model pembelajaran baru dalam pendidikan dimana memberikan peran dan fungsi yang besar bagi dunia pendidikan (Nadziroh 2017).

Beradaptasi dengan inovasi terbaru ini tentu tidak mudah, ada banyak hal yang harus disesuaikan seperti pada saat belajar di dalam kelas secara tatap muka, interaksi yang tidak dilakukan secara langsung membuat peserta didik kerap kali merasa tidak nyaman dengan kondisi seperti ini, dan juga proses pembelajaran materi yang sulit dipahami jika tidak berada pada *atmosphere* kelas secara langsung. Kendala – kendala teknis seperti koneksi internet juga menjadi permasalahan utama pada pembelajaran ELC. Banyak hal secara teknis akan tereduksi dengan keterbatasan sistem ini. Namun demikian masyarakat dunia telah bersepakat untuk sementara menggunakan sistem pembelajaran daring berbasis *e-learning* sebagai solusi jalan keluar agar pendidikan tetap jalan (Retnaningsih2020). Namun demikian, Artikel ini bermaksud untuk; (1) mendeskripsikan sistem pembelajaran mandiri berbasis *e-learning* kepada para mahasiswa Pendidikan Ekonomi di masa Pandemi Covid-19. (2) Mengimplementasikan pembelajaran *learning* sebagai solusi pragmatis dengan langkah – langkah kreativitas yang dilakukan selama proses belajar mengajar. Banyak hal secara teknis akan tereduksi dengan keterbatasan sistem ini.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan Fenomenologi. Sumber data yang diperoleh dari berbagai akses baik dari data pengalaman langsung kegiatan *e-learning* selama hampir satu tahun ini, arikel jurnal, media masa dan media online resmi satgas penanggulangan Covid-19 serta referensi lainnya yang dianalisis dan direfleksikan dalam proses refleksi data. Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian Studi Pustaka. Studi pustaka adalah istilah lain dari kajian pustaka, tinjauan pustaka, kajian teoritis, landasan teori, telaah pustaka, dan tinjauan teoritis. Penelitian

dengan studi pustaka sebuah penelitian yang persiapannya sama dengan penelitian lainnya akan tetapi sumber dan metode pengumpulan data dengan mengambil data di pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian

Metode penelitian ini disusun sebagai berikut: (1) jenis penelitian dan pendekatan metodologi, (2) waktu dan tempat penelitian, (3) sumber data, (4) teknik pengumpulan data dan instrumen yang digunakan, (5) analisis data dan representasi (6) kriteria kepercayaan dan keaslian, dan (7) reflektivitas peneliti. Data yang terhimpun dari berbagai peristiwa, data partisipan, temuan lapangan, literasi, analisis dan representasi, kriteria kepercayaan dan keaslian, dan refleksi peneliti dengan beberapa perspektif.

Sumber data untuk penelitian ini dapat berupa sumber yang resmi akan tetapi dapat berupa laporan/kesimpulan seminar, catatan/rekaman diskusi ilmiah, tulisan-tulisan resmi terbitan pemerintah dan lembaga-lembaga lain, baik dalam bentuk buku/manual maupun digital seperti bentuk pringan optik, komputer atau data computer.

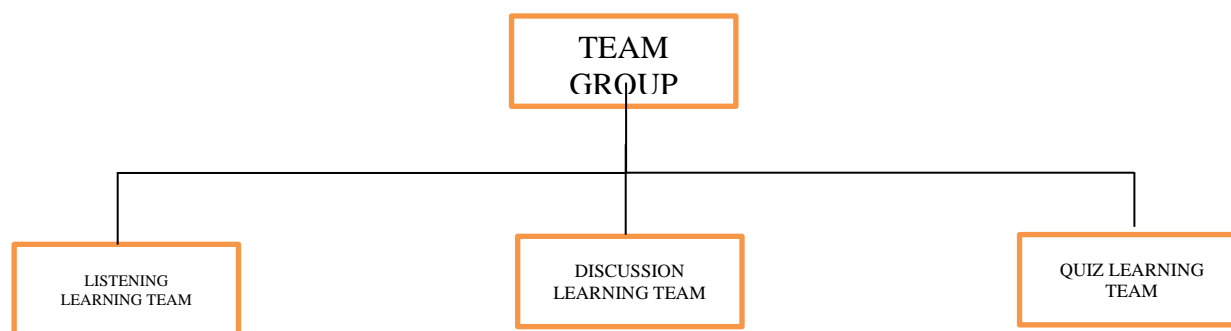
HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu teknik pembelajaran dalam ELC yaitu mengedepankan bagaimana proses belajar secara daring berbasis group, dengan melihat dari fenomena yang terjadi dengan begitu baik pengajar dan peserta didik bisa dengan mudah beradaptasi. Metode *E-learning Creativity* ini sangat menarik berfokus pada kondisi mencari solusi secara berkelompok atau secara *team*. Menanggapi perubahan yang cepat dan persaingan yang ketat, kreativitas merupakan faktor penting untuk mengembangkan dan menerapkan inovasi (Lee, D. S., Lee, K. C., & Seo, Y. W. 2015). Membuat suasana kelas daring dengan fokus kepada kreativitas tim menjadi acuan pada penelitian ini.

Umumnya mahasiswa merasa kurang aktif jika hanya dengan metode ceramah atau spesifik pemberian materi secara individu. Suasana yang ingin di tumbuhkan adalah bagaimana tidak ada perasaan minoritas selama kelas berlangsung dan yang menjadi acuan adalah fenomena terkadang mahasiswa kesulitan untuk menyakan materi kembali kepada pengajar dengan Teknik secara berkelompok satu sama lain akan menemukan satu tim yang merasa nyaman untuk berdiskusi. Penelitian ini sejalan dengan pendapat Songkram, N. (2015) yang menjabarkan fenomena di dalam kelas daring dapat memacu pengembangan pembelajaran dengan *e-learning* di lingkungan virtual untuk pengembangan kreatif dan menstimulus *critical thinking* dalam berdiskusi.

Proses pelaksanaannya berbagai kesepakatan penggunaan fasilitas online dilakukan antara dosen dengan mahasiswa sebagai pembimbing proses pembelajaran daring. Fasilitas yang populer dalam pelaksanaan sistem pembelajaran daring mandiri diantaranya; *google classroom*, *google zoom cloud*, *admundo*, *WA group*, *email*, maupun dengan sistem portal akademik yang dirancang setiap institusi penyelenggara Pendidikan misalnya *Google Indonesia*, *Kelas Pintar*, *Microsoft*, *Quipper*, *Ruang pendidik*, *Sekolahmu*, dan *Zenius*. Kemendikbud sendiri memiliki portal belajar sendiri, yakni *Rumah Belajar* bahkan fasilitas audio visual melalui program belajar pada TVRI yang secara reguler meracik program belajar bersama jarak jauh (Irawan, 2020).

Adapun bagan dalam model pembelajaran ELC ini sebagai berikut :



Bagan 1. Model Pembelajaran *E-learning Creativity*

1. *Listening learning team*

Metode *Listening Learning Team* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *listening learning team* juga merupakan salah satu pembelajaran pengaktifan mahasiswa dalam proses belajar mengajar sehingga siswa mampu memaksimalkan kemampuan yang ada dalam dirinya, serta mampu bersaing berperan aktif, efektif dan cerdas dalam meningkatkan kemampuan yang ada pada dirinya (Sari, I. M. 2015)..

Pembelajaran dengan menggunakan metode *listening learning team* ini diawali dengan pengajar, guru atau dosen menampilkan *content* video pembelajaran yang berkaitan dengan suatu fenomena atau kejadian dengan materi pembelajaran yang akan dipaparkan. Dalam menunjang proses menampilkan video pembelajaran, dosen dapat menggunakan berbagai aplikasi mulai dari *Youtube*, fitur *share screen zoom*, *whatsapp group*, dan platform media *online* lainnya. Selanjutnya mahasiswa diharapkan mampu untuk menangkap, memahami, mengingat, mengamati dan mencerna maksud dari video yang di tampilkan dengan tujuan memperoleh informasi yang nantinya berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan di bawakan oleh dosen. Sebagai contoh, dalam pembelajaran ekonomi mikro dosen menampilkan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi tersebut yaitu menampilkan video tentang kondisi perekonomian indonesia, resesi ekonomi serta inflasi dan deflasi.

2. *Discussion learning team*

Discussion learning team adalah merupakan langkah ke dua dalam menerapkan model pembelajaran *e-learning creativity*. *Discussion learning team* merupakan model pembelajaran yang menekankan keaktifan belajar mahasiswa dalam melakukan diskusi secara berkelompok dalam proses belajar mengajar daring. Tujuan dari pembelajaran *discussion learning team* ini adalah untuk menggali dan memperdalam kemampuan mahasiswa dalam menguasai mata pelajaran.

Keunggulan dari model *group discussion* menurut Susanto, S. (2020) ini adalah:
a) Semua peserta didik bisa aktif dalam kegiatan belajar mengajar; b) Mengajarkan kepada peserta didik agar mau menghargai pendapat orang lain dan bekerjasama dengan teman yang lain; c) Dapat melatih dan mengembangkan sikap sosial dan demokratis bagi

siswa; d) Meningkatkan keterampilan berkomunikasi bagi siswa; e) Mempertinggi partisipasi peserta didik baik secara individual dalam kelompok maupun dalam kelas; f) Mengembangkan pengetahuan mereka, karena bisa saling bertukar pendapat antar siswa baik dalam kelompoknya maupun dengan kelompok yang lain.

Selain itu, *discussion learning team* ini juga mengajarkan kepada mahasiswa tentang tanggung jawab yang mereka emban atas apa yang mereka pelajari. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Arends (2015: 439) yaitu ; “*the true learning is when students take responsibility for their own learning and not depend solely on a teacher*”.

Dalam penerapannya, setelah mahasiswa melalui model pembelajaran *listening learning team*, maka selanjutnya mahasiswa akan membentuk *discussion learning team* yang melibatkan 3-5 mahasiswa. Saat tim terbentuk, mahasiswa tersebut akan mencapai tujuan dari metode *discussion learning* ini. Mahasiswa akan membentuk pembahasan mereka masing masing terkait dengan materi pembelajaran yang mereka peroleh dari pembelajaran *listening learning* tadi. Metode *discussion learning team* ini mampu memotifasi mahasiswa agar berani mengungkapkan ide atau pendapatnya yang mereka peroleh dan didiskusikan bersama tim mereka. Ketika setiap mahasiswa berani mengungkapkan pendapatnya, pembelajaran yang terjadi di dalam kelas akan lebih bermakna (Saraswati, N. F., & Djazari, M. 2018). Di *discussion learning* ini mahasiswa akan mempresentasikan hasil diskusi mereka seperti presentasi pada umumnya. Adapun platform yang dapat digunakan dalam *discussion learning team* ini ialah *google classrom*, *zoom*, *google meet*, *whatsapp grub* dan sebagainya. Setelah mahasiswa memaparkan hasil presentasi mereka, setaip tim akan membuat pertanyaan yang akan di implementasikan pada metode berikutnya.

3. *Quiz learning team*

Quiz learning team merupakan teknik pembelajaran aktif yang terakhir dalam model pembelajaran *e-learning creativity*, yang mana dalam teknik ini setiap team yang telah terbentuk akan menyiapkan kuis jawaban singkat, dan tim yang lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan dan menjawab *quiz*. *Quiz learning team* ini merupakan suatu proses menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

Dalam penerapan *quiz learning* ini, dosen harus menggunakan cara yang sistematis. *Kahoot* menjadi salah satu pilihan aplikasi yang dapat digunakan mahasiswa untuk membuat *quiz* dengan cara yang menyenangkan dan tidak membuat mahasiswa lain takut. Aplikasi *Kahoot* sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan mengkombinasikan melalui game interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktifitas para peserta didik (Marissa Correia and Raquel Santos, 2017). Inovasi Platform *Kahoot* ini mampu membantu aktifitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar (Kurnia Dewi, 2018).

Kahoot adalah suatu aplikasi game yang dapat diakses secara gratis dengan dua alamat website yang disediakan yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk pembelajar. Aplikasi *kahoot* ini dapat menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan

kolaborasi mahasiswa dengan tim, mahasiswa dengan mahasiswa lain dalam pembelajaran *e-learning creativity*.

Keunggulan dari aplikasi *kahoot* antara lain soal-soal yang disajikan di fitur *quiz online* memiliki alokasi waktu yang terbatas sehingga mahasiswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal dengan aplikasi ini. Mahasiswa juga dapat memilih variasi dalam membuat jenis pertanyaan, dan menentukan jawaban yang paling tepat serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Dengan menerapkan aplikasi pembelajaran game interaktif *kahoot* sebagai platform untuk penerapan *quiz learning team* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran secara daring.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *e-learning creativity* di masa pandemi adalah kombinasi dari 3 metode pembelajaran yaitu *listening learning team*, *discussion learning team*, dan *quiz e-learning team* untuk menghasilkan model pembelajaran yang kreatif di masa pandemi. Harapannya dengan metode *e-learning creativity* di masa pandemi ini dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Implementasi model pembelajaran *e-learning creativity* (ELC) akan membuat mahasiswa dan dosen menjadi termotivasi meskipun diadakan secara daring. Hal ini dikarenakan dalam model pembelajaran tersebut mengkombinasikan 3 teknik pembelajaran yaitu *listening learning creativity*, *discussion learning team*, dan *quiz learning team*.
2. Terbukti dengan metode tim atau grub membuat suasana belajar siswa sangat menarik, seru, menantang dan menyenangkan. Disamping itu, transfer ilmu antara guru dan siswa bisa terlaksanakan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Dewi, KC. 2018. *Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika Kelas X*. Diunduh dari [http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/Skripsi Cahya Kurnia.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/Skripsi%20Cahya%20Kurnia.pdf)
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). *Pembelajaran online di tengah pandemi covid-19*. Indonesian Journal of Educational Science (IJES), 2(2), 81-89.
- Lee, D. S., Lee, K. C., & Seo, Y. W. (2015). *An analysis of shared leadership, diversity, and team creativity in an e-learning environment*. Computers in Human Behavior, 42, 47-56.
- M. Correia and R. Santos, 2017. "Game-Based Learning: The Use of Kahoot in teacher education". 2017 International Symposium on Komputer in Education (SIIE),
- Marno dan Idris. 2010. *Strategi & Metode Pembelajaran Menciptakan Ketrampilan Mengajar yang Efektif dan Edukatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Muhardi, M., Gunawan, S. I., Irawan, Y., & Devis, Y. (2020). *Design Of Web Based LMS (Learning Management System) in SMAN 1 Kampar Kiri Hilir*. Journal of Applied Engineering and Technological Science (JAETS), 1(2), 70-76.
- Nadziroh, F. (2017). *The Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning*. Journal of Computer Science and Visual Communication Design, 2(1), 1-14.

- Retnaningsih, R. (2020). *E-Learning system sebuah solusi pragmatis program vokasional semasa pandemi COVID-19*. Jurnal Taman Vokasi, 8(1), 28-34.
- Sara, K., Witi, F., & Mude, A. (2020). *Implementasi E-Learning Berbasis Moodle di Masa Pandemi Covid 19*. Alignment: Journal of Administration and Educational Management, 3(2), 181-189.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31539/alignment.v3i2.1813>
- Saraswati, N. F., & Djazari, M. (2018). *Implementasi Metode Pembelajaran Small Group Discussion Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi Smk Muhammadiyah Kretek Tahun Ajaran 2017/2018*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(2), 15-23.
- Sari, I. M. (2015). *23 PENGGUNAAN MODEL LISTENING TEAM SEBAGAI SARANA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERTANYA PADA PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS X SMK YP 17-2 MADIUN*. Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya, 2(1).
- Songkram, N. (2015). *E-learning system in virtual learning environment to develop creative thinking for learners in higher education*. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 174, 674-679.
- Susanto, S. (2020). *Efektifitas Small Group Discussion Dengan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan Modern, 6(1), 55-60.
- Zaharah, Z., Kirilova, G. I., & Windarti, A. (2020). *Impact of Corona Virus Outbreak Towards Teaching and Learning Activities in Indonesia*. SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i, 7(3), 269-282. 10.15408/sjsbs.v7i3.15104

Penggunaan Perangkat Teknologi, Informasi Dan Komunikasi Untuk Membantu Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19

Eska Prawisudawati Ulpa^{1*}, Dwi Rizki Sabila², Muhammad Mona Adha³, Devi Sutrisno Putri⁴, Ahman Tosy Hartino⁵

¹Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

^{2,3,4,5}PPKn, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

*e-mail: eskaulpa1985@gmail.com

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran Teknologi informasi ini juga dapat memudahkan interaksi antara guru dan siswa, sehingga komunikasi tetap dapat berjalan walaupun guru maupun siswa sedang berada dalam jarak yang sangat jauh. Komunikasi antara guru dan siswa sangat penting karena untuk mengetahui segala bentuk materi pembelajaran tugas yang di berikan oleh guru tersebut. Penggunaan teknologi dapat menarik minat belajar siswa untuk memperhatikan dan focus terhadap materi yang sedang disampaikan oleh guru sehingga siswa pada akhirnya dituntut untuk berpikir kritis dan aktif dalam menanggapi tiap permasalahan yang disampaikan guru. Penggunaan perangkat teknologi (*electronic devices*) yang digunakan dalam proses pembelajaran secara daring di masa pandemik ini memiliki dampak positif di dalam upaya mencegah kontak atau terpapar virus corona dan memudahkan proses pembelajaran secara daring dengan bantuan teknologi yang dilakukan melalui platform *video conference* seperti *zoom* dan *google meet* atau aplikasi *online* yang lain. Artikel ini dieksplorasi dengan pendekatan studi kepustakaan yang dikaji berdasarkan data, informasi, dan bahan bacaan untuk kemudian dilakukan analisis dan dilengkapi dengan interpretasi penulis serta diperkuat dengan buku dan jurnal relevan. Peranan ataupun pengaruh penggunaan teknologi, informasi dan komunikasi di dalam proses pembelajaran terutama dalam masa pandemik Covid-19 seperti sekarang ini adalah untuk membantu kelancaran, kesuksesan, dan memudahkan (membantu) proses pembelajaran yang dilakukan secara daring baik oleh siswa dan guru.

Kata kunci: Covid-19, Informasi dan Komunikasi, Kegiatan Pembelajaran, Pandemi, Perangkat Teknologi

PENDAHULUAN

Kurang lebih dalam kurun waktu sembilan bulan, negara di berbagai belahan dunia terdampak oleh sebuah virus yang berasal dari sebuah kota di negara Cina yaitu kota Wuhan yang kemudian virus tersebut dikenal dengan sebutan virus corona atau Covid-19. Keberadaan virus tersebut sangat cepat menyebar ke berbagai negara di belahan dunia ini, termasuk Indonesia. Hingga tanggal 24 November 2020, kasus orang yang terkonfirmasi terpapar virus corona di Indonesia tercatat mencapai angka 506.302 kasus dengan jumlah pasien meninggal sejumlah 16.111 (Kemenkes RI, 2020). Peningkatan jumlah masyarakat yang terpapar Covid-19 di Indonesia dari awal masuknya virus tersebut hingga saat ini, maka lahirlah berbagai kebijakan untuk dapat memutus penyebaran virus tersebut di Indonesia. Diantara kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah pusat adalah kebijakan terkait penerapan berbagai macam protokol

kesehatan. Protokol kesehatan yang harus dipatuhi oleh semua masyarakat di Indonesia diantaranya yaitu untuk selalu menggunakan masker, mencuci tangan menggunakan sabun selama 20 detik, menjaga jarak, menghindari kerumunan dan bahkan di daerah-daerah tertentu yang memang kasus terpapar virus Covid-19 sangat tinggi, pemerintah daerah tersebut menerapkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB).

Berbagai kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah sebagai mana telah disebutkan tadi merupakan sebagai bentuk untuk memutus mata rantai penyebaran virus tersebut. Adanya Covid-19 yang melanda di seluruh daerah yang ada di Indonesia tentunya menimbulkan berbagai dampak, salah satu dampak yang paling dirasakan adalah dari sektor ekonomi dan pendidikan. Pada sektor ekonomi, banyak sekali perusahaan-perusahaan baik perusahaan besar atau perumahan yang memberhentikan para pekerjanya untuk mengurangi biaya pengeluaran perusahaan dan untuk menyeimbangkan pengeluaran dan pemasukan karena di masa pandemik ini tingkat konsumsi masyarakat menjadi rendah. Kemudian pada sektor pendidikan, proses belajar mengajar juga menjadi terganggu karena tidak dapat melakukan pembelajaran secara tatap muka seperti yang biasanya dilakukan karena untuk menghindari adanya kerumunan dan penyebaran Covid-19 di lingkungan sekolah.

Sebelum adanya pandemik Covid-19 ini sebenarnya proses belajar yang dilakukan di Indonesia juga tidak sepenuhnya dengan cara tatap muka ke sekolah, akan tetapi telah ada beberapa sekolah atau universitas yang telah melaksanakan proses pembelajaran secara daring dengan bantuan teknologi yang canggih. Proses pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara daring dengan menggunakan teknologi sebagai mediana disebut dengan Blended Learning. Blended Learning merupakan kegiatan dalam pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dengan teknologi sebagai media pembelajaran. (Miarso, 2005). Teknologi di sini diartikan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu pelaksanaan proses pembelajaran itu sendiri. Pengertian dari media pembelajaran sejatinya adalah sebuah alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada peserta didiknya terkait materi pembelajaran (Dewi Yana & Adam, 2019). Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan terkait masalah tersebut, maka pada tanggal 17 Maret 2020 Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan kebijakan melalui Surat Edaran No. 3692/MPK.A/HK/2020 tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan Covid-19. Beberapa poin penting yang disoroti dalam surat edaran tersebut adalah bahwa proses pembelajaran dilakukan secara daring dari rumah yang dapat dilakukan menggunakan *digital documents*, *video conference* serta sarana daring lain yang dapat mendukung proses pembelajaran. (Kemendikbud, 2020). Adapun tujuan dari diadakannya pembelajaran dari rumah itu sendiri yakni untuk memastikan bahwa hak peserta didik terkait layanan pendidikan dapat terpenuhi selama masa pandemik ini berlangsung, memutus rantai penyebaran Covid-19, serta untuk melindungi semua pihak yang berperan dalam dunia pendidikan seperti pendidik, peserta didik, dan semua warga dalam satuan pendidikan. (Ni Komang Sutriyanti, 2020)

Dalam penerapan proses pembelajaran secara daring, peranan keluarga tentunya sangat dibutuhkan bagi proses belajar peserta didik saat di rumah, karena saat pembelajaran secara daring guru tidak mampu mengawasi secara penuh bagaimana kondisi belajar peserta didiknya. Keluarga tentunya memiliki peranan yang sangat besar akan prestasi atau hasil belajar peserta didik, karena keluarga dapat memberikan

dorongan atau motivasi kepada peserta didik untuk dapat mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran, terlebih lagi di masa seperti sekarang ini dimana guru tidak dapat mengawasi secara penuh bagaimana peserta didiknya belajar. Maka dari itu, orang tua dapat menggantikan peranan guru saat dilakukan pembelajaran dari rumah. Selain itu, adanya interaksi yang intens dan baik antara peserta didik dan orang tua atau keluarga akan memberikan pengaruh yang positif bagi perkembangan peserta didik, termasuk perkembangan otak yang akan dijadikan tumpuan saat proses pembelajaran. (Putra, Nusa, Dwi Lestari, 2012).

Selain dibutuhkan peranan keluarga pada saat pembelajaran secara daring, teknologi juga sangat dibutuhkan untuk membantu pelaksanaan proses belajar mengajar karena semua proses pembelajaran dilakukan menggunakan berbagai macam teknologi seperti komputer atau laptop dan telepon pintar. Pengertian teknologi secara umum adalah sebuah hasil karya manusia yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem atau tata cara tertentu yang diperuntukkan untuk meringankan beban manusia dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam kehidupan. (Y Maryono & B Patmi Istiana, 2008). Sedangkan pengertian teknologi dalam pendidikan berarti adalah sebuah sistem yang diperuntukkan untuk meringankan beban manusia dalam menyelesaikan berbagai macam permasalahan terkhusus dalam dunia pendidikan.

METODE

Artikel ini menggunakan pendekatan penelitian studi kepustakaan (*library research*) yang diaplikasikan dengan menggunakan literatur baik berupa buku, jurnal, prosiding, dan dokumen lain yang relevan dengan studi riset. Penelitian studi kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data (primer dan sekunder), mengidentifikasi dan menghimpun informasi-informasi dari konsep yang ada. Data dan informasi yang telah dikumpulkan dilanjutkan kepada tahap kajian analisis yang disertai dengan refleksi dan interpretasi penulis sehingga memberikan sebuah kesimpulan yang berguna untuk menemukan jawaban atau informasi yang dibutuhkan dalam riset. Analisis artikel dibutuhkan untuk menemukan konsep kajian 1) Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi di dalam Pendidikan dan Pembelajaran; 2) Penguatan Karakter Pembelajar Melalui Pengembangan Kompetensi Kewarganegaraan. Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi sangat dibutuhkan di dalam proses pembelajaran dan sekaligus mengembangkan dan memperkuat kompetensi kewarganegaraan sebagai pembelajar abad atau era modern secara global.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi *Online Platform* di Dalam Mendukung Aktivitas Pembelajaran Daring

Teknologi Informasi merupakan media dimana berisi informasi mengenai ilmu pengetahuan dan data yang dapat ditelusuri secara mudah dan akurat kebenarannya isi di dalamnya (Nina. W. Syam, 2004). Ilmu yang di berikan tersebut berisi tentang teknik dan *procedure* bagaimana informasi itu dapat dikelola dengan baik. Teknologi Berkembang seiring berjalannya waktu yang menuntut setiap manusia mampu untuk menggunakan teknologi pada era globalisasi saat ini. Teknologi ini berkembang dipengaruhi oleh ilmu pengetahuan yang ada dalam dunia pendidikan. Teknologi

mengelola data dan ilmu pengetahuan. Data didapat dari gambar, suara, tulisan, dan video sedangkan informasi didapat dari ilmu pengetahuan itu sendiri. Secara singkat dapat diartikan bahwa teknologi informasi itu berkaitan dengan pengolahan informasi sedangkan teknologi komunikasi berkaitan dengan pengiriman informasi kepada penerima.

Teknologi Informasi dan Komunikasi yang ada di sekolah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi guru dan siswa, hal ini berguna untuk memudahkan guru dalam penggunaan metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Media adalah perantara atau pengantar antara pengirim dan penerima (Heinich, 2002). Bila tidak ada nya perantara antara pengirim dan penerima maka komunikasi pun tidak akan berjalan dengan baik. Sedangkan Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan berupa bahan ajar yang dibutuhkan siswa, sehingga siswa tersebut dapat merangsang pikiran, minat, kreativitas dalam suatu kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan (Santyasa, 2007). Setiap sekolah yang ada berlomba-lomba untuk mengembangkan Media Teknologi Informasi dan Komunikasi, hal ini berguna untuk meningkatkan peran media Teknologi Informasi ini sebagai sumber belajar bagi siswa. Penggunaan teknologi yang di maksud mulai dari teknologi yang sederhana sampai teknologi yang tingkat kecanggihannya sudah luar biasa.

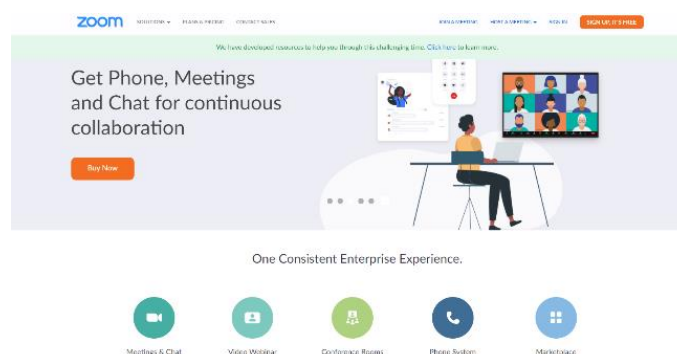
Dalam hal ini bila berbicara mengenai teknologi dalam bidang pendidikan dimana pendidikan itu selalu berkaitan dengan prose pembelajaran. Pembelajaran sendiri diartikan sebagai komunikasi antara guru dan siswa maupun siswa dengan lingkungan bersifat timbal balik antara keduanya, hal ini berguna untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Aspek pembangunan dan pengembangan karakter dan budi pekerti siswa juga merupakan poin utama di dalam aktivitas pembelajaran (Santoso et al., 2020; Perdana et al., 2020; Putri et al., 2020; Saputro et al., 2013; Zulyan et al., 2014)

Tiga prinsip yang harus tetap ada pada teknologi Informasi yaitu semua pelaksanaan teknologi Informasi ini harus berorientasi pada siswa itu sendiri, dapat dilakukan dengan pendekatan sistem dan teknologi informasi ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar pengganti guru (Alessi, 1984). Pelaksanaan pembelajaran secara daring, pendidik dan peserta didik tentunya menggunakan berbagai macam platform digital yang dirasa cukup membantu berlangsungnya proses pembelajaran dan mudah digunakan baik oleh pendidik dan peserta didik. Adapun beberapa platform digital yang sering digunakan saat pembelajaran daring antara lain *google classroom*, *edmodo*, *e-learning*, *zoom* dan *google meet*, dan pendukung pembelajaran *online* lainnya yang digunakan oleh masing-masing sekolah. Di dalam aplikasi *google classroom*, pendidik dan peserta didik ataupun tutor belajar lain dapat melangsungkan proses pembelajaran secara *online* dengan cara pendidik atau tutor membuat sebuah kelas di platform tersebut dan mengundang peserta didik untuk bergabung di kelas tersebut. Pembelajaran di platform *google classroom* dapat dilakukan dengan guru memberikan berbagai materi bahan ajar seperti *power point* atau video pembelajaran dan buku elektronik yang dapat diakses oleh peserta didik dan selanjutnya guru membuka sebuah ruang diskusi untuk peserta didik menyampaikan pemahamannya (diskusi) terkait materi yang diberikan atau hal-hal yang belum dipahami. (Dede Sali Nahdi & Mohammad Gilar Jatisunda, 2020). Selain itu, guru juga dapat memberikan tugas beserta tempat pengumpulannya sekaligus dapat memberikan penilaian terhadap hasil kerja peserta didik.



Google Meet

Gambar 1. Logo Google Meet
Sumber: <https://www.google.com/>



Gambar 2. Laman Zoom
Sumber: <https://zoom.us/>

Terdapat pula sebuah penelitian yang menyebutkan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi *google classroom* sebagai media pembelajaran memberikan efek baik kepada hasil pembelajaran, diantaranya yaitu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tingkat kecenderungannya sebesar 77,27% (Sabran & Sabara, 2018).

Selain beberapa platform yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara daring, terdapat pula platform pembelajaran *online* gratis yang ada di Indonesia. Adapun beberapa platform tersebut yaitu *meja kita*, *icando*, *rumah belajar*, *google for education*, *zenius*, *sekolahmu*, *ruang guru*, *quipper*, *kelas pintar*, *cisco webex*, dan Microsoft Office 365. Berbagai macam platform pembelajaran gratis sebagai mana yang telah disebutkan di atas adalah platform yang disediakan oleh pemerintah pusat untuk membantu proses pembelajaran yang dilakukan secara daring (Zainal Abidin, Rumansyah & Kurniawan Arizona, 2020).

Aplikasi pembelajaran daring seperti zoom sangat mudah digunakan di dalam membantu proses pembelajaran dimana guru dapat membagi konten materi, video, bahan tayang secara langsung yang dapat diikuti oleh siswa di rumah. Daftar nama siswa yang hadir di dalam ruang *zoom* dapat diklik dan dilihat pada bagian daftar nama

peserta (participant) sehingga guru dapat dengan mudah memantau siswa-siapa saja yang telah bergabung ke dalam kelas. Baik *zoom*, *google meet* atau aplikasi pembelajaran *online* lainnya yang dilakukan melalui *video conference*, sangat dibutuhkan saling pengertian, pemahaman, maupun kedisiplinan agar peserta (siswa) dapat mengatur pengeras suara, tingkat volume suara, kamera, sikap di depan kamera, perhatian di dalam menyimak, kesiapan *electronic devices*, dan kesiapan guru dan siswa agar pembelajaran daring dapat berjalan dengan lancar. Kemampuan siswa di dalam menyampaikan pendapat di dalam proses pembelajaran merupakan hal penting yang harus terus dibangun (Adha, 2010; Abidin et al., 2015; Putri et al., 2020; Wijaya et al., 2020), terlepas apakah platform yang digunakan baik secara daring maupun luring.

Tentang bagaimana penyesuaian penggunaan platform apa yang akan pakai oleh guru dan peserta didik, hal tersebut bergantung kepada kesepakatan antara keduanya dan biasanya ditentukan berdasarkan mudah atau tidaknya platform tersebut digunakan oleh semua pihak, baik pendidik atau peserta didik (Syahrudin, 2020). Selain menggunakan berbagai macam platform sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya, pembelajaran secara daring juga dapat dilakukan melalui aplikasi whatsapp dan membentuk sebuah grup. Dimana aplikasi tersebut dirasa hampir dimiliki oleh semua orang dan dalam penggunaannya juga tidak menghabiskan terlalu banyak kuota. Berbeda dengan beberapa platform sebelumnya, whatsapp hanyalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk berkomunikasi. Maka, dalam proses pembelajaran secara daring menggunakan aplikasi whatsapp, pendidik perlu pintar-pintar untuk menentukan strategi ataupun bagaimana metode yang tepat untuk digunakan agar proses pembelajaran tetap berjalan secara efektif dan efisien. Beberapa cara yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran daring melalui whatsapp yaitu dapat dengan menggunakan metode ceramah yang dapat dikirimkan melalui fitur pesan suara. Selain itu, guru juga dapat memberikan video pembelajaran yang dikirimkan pada grup kelas, selanjutnya guru juga dapat sebuah ruang diskusi bagi peserta didik untuk dapat bertukar pikiran dengan teman ataupun pendidik itu sendiri dan dapat menuangkan hasil pemikirannya terkait materi dalam grup tersebut. (Ni Wayan Adnyani, 2020).

Manfaat Penggunaan Perangkat Teknologi dan Implementasi Aplikasi Daring Kegiatan Pembelajaran

Penggunaan teknologi sebagai sarana untuk mempermudah pembelajaran secara daring tentunya dapat memunculkan berbagai macam dampak, baik dari sisi negatif ataupun positif. Sisi negatif dari pembelajaran secara daring yang dibantu oleh teknologi seperti telepon pintar akan sangat mungkin muncul karena tidak adanya pengawasan secara penuh dari guru karena memang guru hanya dapat mengawasi lewat media *online* saja. Maka seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, keluarga terutama orang tua sangat dibutuhkan untuk mendampingi peserta didik pada saat belajar, agar peserta didik tersebut benar-benar menggunakan teknologi yang digunakan sebagai media belajar itu dengan baik (Endang Nurjanah, Ahmad Rusman dan Ahmad Yanto, 2017)

Peranan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran secara daring di masa pandemik ini memiliki berbagai macam manfaat. Adapun manfaat dari penggunaan teknologi di masa pandemik ini yaitu *pertama*, terhindar dari adanya paparan virus corona. Dengan adanya teknologi yang semakin hari semakin canggih ini

maka dapat memudahkan proses pembelajaran tanpa harus bertatap muka secara langsung, akan tetapi dengan bantuan teknologi proses pembelajaran juga dapat dilakukan melalui platform *video conference* seperti *zoom* dan *google meet*. *Kedua*, materi yang dibahas pada setiap pertemuan dapat dibaca kembali. Maksud dari manfaat penggunaan teknologi dalam pembelajaran di masa pandemik seperti sekarang ini yaitu bahwa ketika proses pembelajaran tatap muka seperti yang biasa dilakukan, guru akan menyampaikan materi melalui *power point*, artikel ataupun yang lainnya dan peserta didik ketika ingin mengingat materi yang diajarkan maka harus mencatat dengan baik materi tersebut di buku tulis mereka. Berbeda dengan pada saat pembelajaran secara daring yang menggunakan berbagai macam platform digital, guru biasanya dapat mengunggah bahan ajar yang digunakan pada saat pembelajaran dan peserta didik dapat dengan mudah mengakses materi tersebut. Sehingga, apabila peserta didik ingin memahami kembali terkait materi yang diajarkan maka peserta didik dapat mengakses kembali materi itu dengan mudah. (Komang Trisnadewi & Ni Made Muliani, 2020)

Ketiga, baik peserta didik ataupun pendidik akan lebih mahir dalam menggunakan berbagai macam teknologi. Dengan sadar atau tidak sadar saat melakukan pembelajaran di masa pandemik ini yang menggunakan berbagai macam teknologi, pendidik dan peserta didik yang semula belum terlalu mahir dalam menggunakan teknologi maka akan menjadi mahir dalam mengoperasikan teknologi. Karena dalam pembelajaran di masa pandemik ini, baik guru atau peserta didik dituntut untuk bisa mengoperasikan berbagai macam teknologi tersebut dan mau tidak mau harus belajar agar bisa mengoperasikan teknologi-teknologi tersebut karena memang semua proses pembelajaran dilakukan menggunakan teknologi tersebut. *Keempat*, tidak perlu menggunakan kertas. Di dalam pembelajaran tatap muka yang biasa kita lakukan sebelum adanya pandemik ini ketika mengerjakan tugas yang harus dikumpulkan kepada pendidik seperti makalah atau berbagai macam ujian, maka pengumpulan tugas-tugas tersebut berupa hard file yang memerlukan penggunaan banyak kertas. Akan tetapi berbeda dengan pembelajaran yang dilakukan menggunakan teknologi, pengumpulan tugas-tugas tersebut hanya berupa soft file saja, sehingga menghemat penggunaan kertas. (Komang Trisnadewi & Ni Made Muliani, 2020)

Kelima, peserta didik akan lebih mudah menjalani kehidupan di masa yang akan datang. Seperti yang kita tahu, perkembangan teknologi sekarang ini sangatlah pesat dan dapat dipastikan di masa yang akan datang segala macam bentuk aktivitas manusia akan memanfaatkan peranan teknologi untuk memudahkan manusia. Ketika peserta didik telah terbiasa menggunakan teknologi ketika di bangku sekolah, maka ketika peserta didik hidup di masa yang akan mendatang sudah tidak asing dengan penggunaan teknologi dan mereka sudah mahir dalam pengoperasian berbagai macam teknologi tersebut. *Keenam*, penggunaan teknologi yang dilakukan oleh peserta didik pada saat proses pembelajaran dapat memungkinkan peserta didik untuk dapat aktif berpikir tentang berbagai macam informasi, mudah menentukan pilihan, dan dapat melakukan berbagai macam keterampilan lain daripada yang sering diajarkan oleh pendidik. (I Gede Satria Wibawa dkk, 2019)

Adanya peranan teknologi dalam pendidikan selain memberikan berbagai macam manfaat untuk semua pihak tentunya juga memiliki dampak, baik dampak positif ataupun negatif. Adapun dampak positif dari penggunaan teknologi dalam pendidikan yaitu *pertama*, kemunculan media masa, terkhusus media elektronik seperti jaringan internet dan komputer di sekolah sebagai sumber belajar peserta didik dan

pusat pendidikan. Hal ini berarti bahwa sumber belajar bagi peserta didik tidak hanya berasal dari guru di sekolah dan buku yang mereka miliki saja, akan tetapi dengan adanya internet mereka dapat mencari sumber belajar yang lainnya sehingga ilmunya pun akan bertambah. Kedua, bermunculan metode-metode serta variasi dalam pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan bagi guru dan siswa. Dengan adanya kemajuan teknologi di dalam dunia pendidikan akan dapat menciptakan metode-metode baru yang akan membuat peserta didik lebih mudah memahami materi. (Sudibyo, 2014)

Ketiga, proses pembelajaran akan lebih fleksibel dilakukan kapan saja dan dimana saja karena guru dan peserta didik tidak perlu bertemu secara langsung. Selama ini, proses pembelajaran yang dilakukan melalui pembelajaran tatap muka antara pendidik dan peserta didik. Akan tetapi, dengan adanya teknologi yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran maka proses belajar mengajar tidak hanya dilakukan secara tatap muka saja, melainkan penggunaan perangkat teknologi menjadi pendukung pembelajaran. Keempat, terdapat sebuah sistem pengolahan data hasil penilaian yang dapat mempermudah guru dalam melakukan penilaian dengan adanya pemanfaatan teknologi. Dengan adanya bantuan teknologi, proses perhitungan nilai peserta didik akan lebih mudah dilakukan karena terdapat sistem yang dapat membantu menyelesaikan tugas tersebut dan hasilnya akan lebih akurat, berbeda dengan zaman dahulu yang perhitungan nilai dilakukan secara manual sehingga membutuhkan waktu yang lama. Kelima, fasilitas dalam pendidikan akan lebih cepat terpenuhi. Seperti contohnya saat akan melakukan berbagai ujian, guru perlu menyiapkan sejumlah soal untuk dibagikan kepada peserta didik dengan cara mencetak dan memperbanyak soal tersebut dan proses tersebut cukup banyak memakan waktu. Berbeda dengan ketika adanya teknologi dalam dunia pendidikan, maka proses tersebut akan dengan lebih mudah terselesaikan dalam waktu yang singkat dan tentu tidak menghabiskan banyak kertas. (Jamal Makmur Asmani, 2011)

Selain memiliki dampak positif, keberadaan teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan juga memiliki dampak negatif. Adapun dampak negatif tersebut yaitu pertama, dengan adanya elektronik *learning* maka peran guru dalam proses pembelajaran dikhawatirkan akan tergantikan. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan dengan daring ini dilakukan secara individu, maka hal tersebut juga akan menyebabkan peserta didik memiliki sifat individual yang tinggi dan guru juga tidak dapat melakukan pembinaan dan pengawasan terhadap sikap peserta didik yang dikhawatirkan akan membuat etika peserta didik menjadi tidak baik. (Nurdyansah Qoirotul Aini, 2017). Kedua, ketika menggunakan teknologi dalam pembelajaran, maka tidak mau hal tersebut akan membuat peserta didik untuk mengakses internet. Hal itu menyebabkan kekhawatiran tersendiri karena ditakutkan jika peserta didik tidak belajar dengan sungguh-sungguh dan malah menggunakan teknologi tersebut untuk mengakses hal-hal yang kurang baik seperti *game online* dan lain-lain. Ketiga, siswa dapat terkena *information overload*. *Information overload* berarti bahwa peserta didik akan menemukan berbagai macam informasi yang jumlahnya sangat banyak di internet, sehingga peserta didik akan memiliki rasa penasaran yang tinggi dan akan menghabiskan waktu yang lama untuk memenuhi rasa ingin tahunya itu yang pada akhirnya dapat membuat peserta didik menjadi kecanduan untuk mengakses internet (Ariesto Hadi Sutopo, 2012).

Keempat, mudahnya untuk mendapat informasi dari internet akan membuat peserta didik mudah menerima berita-berita yang tidak jelas sumbernya atau *hoax*.

(Warsita, 2008). Ketika mencari informasi di internet tentu perlu membaca dengan seksama dan mencari info lebih apakah informasi tersebut benar atau tidak keberadaannya. Maka dari itu, saat melakukan proses pembelajaran secara daring, peserta didik perlu diawasi oleh orang tua atau orang yang lebih tua untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan, terlebih lagi bagi peserta didik yang usianya masih sangat muda. Kelima, tindakan kriminal di dunia teknologi. Tindakan kejahatan di dalam dunia teknologi biasa di kenal dengan sebutan *cybercrime*. Dalam dunia pendidikan, tindakan kriminal tersebut dapat berupa pencurian dokumen atau aset penting yang dimiliki oleh sebuah lembaga pendidikan yang memang sifatnya rahasia (Yohannes Mryonno Jamun, 2018). Keenam, menimbulkan adanya sikap apatis terhadap masing-masing peserta didik atau bahkan pendidik juga. Pembelajaran daring yang dilakukan membuat berbagai pihak yang ada di dunia pendidikan melakukan pembelajaran tanpa bertemu secara tatap muka dan guru juga tidak dapat mengontrol bagaimana kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran, maka dengan adanya teknologi ini juga dapat membuat peserta didik malas untuk belajar karena tidak ada pengawasan dan akhirnya hasil belajarnya pun tidak maksimal (Hariningsih, 2005).

SIMPULAN

Jadi dapat disimpulkan bahwa peranan ataupun pengaruh penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran terutama dalam masa pandemik Covid-19 seperti sekarang ini adalah untuk membantu kelancaran dan kesuksesan proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa peranan teknologi dalam dunia pendidikan adalah untuk membantu meringankan atau menyelesaikan berbagai permasalahan dalam dunia pendidikan itu sendiri. Bayangkan saja jika kita harus melakukan proses pembelajaran secara daring tetapi tidak ada teknologi seperti komputer, telepon pintar serta platform-platform pendidikan lain maka dapat dipastikan semua pihak baik dari pemerintah, pendidik, peserta didik maupun peserta didik akan kesulitan untuk menentukan bagaimana solusi agar pembelajaran yang dilakukan dari rumah masing-masing dapat tetap berjalan. Maka dari itu, setiap individu harus memahami serta mengikuti berbagai macam perkembangan teknologi terutama di era sekarang yang perkembangan teknologinya sangat pesat, agar kita tidak kewalahan dan kesulitan untuk menjalani kehidupan di masa sekarang ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, R. F., Pitoewas, B., & Adha, M. M. (2015). Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral Siswa. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 3 (1).
- Abidin, Z. (2020) Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5 (1).
- Adha, M. M. (2010). Model Project Citizen untuk Meningkatkan Kecakapan Warga Negara Pada Konsep Kemerdekaan Mengemukakan Pendapat. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 1 (8), 44-52.

- Adnyani, N W. (2020). *Covid-19 Perspektif Pendidikan: Proses Pembelajaran Melalui Whatsapp Pada Anak Usia Dini untuk Mencegah Virus Covid-19*. Denpasar: Yayasan Kita Menulis.
- Aini Q. N. (2017). Peran Teknologi Pendidikan Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III di MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1 (1).
- Alessi M. Stephen & S.R, Trollip. (1984). *Computer Based Instruction Method & Development*. New Jersley: Prentice-Hall, Inc.
- Asmani, J. M. (2011). *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: Diva Press
- Hariningsih. (2005). *Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J.D., & Smaldino, S.E., (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Pearson Education.
- Jamun Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Misio*, 10 (1).
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran Mendikbud: Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah untuk Mencegah Penyebaran Covid-19. [Online]. Retrieved from <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pembelajaran-secara-daring-dan-bekerja-dari-rumah-untuk-mencegah-penyebaran-covid19>
- Kemendes. (2020). Situasi Terkini Perkembangan Coronavirus Disease (covid-19). [Online]. Diakses tanggal 25 November 2020 dari <https://covid19.kemkes.go.id/situasi-infeksi-emerging/info-corona-virus/situasi-terkini-perkembangan-coronavirus-disease-covid-19-25-november-2020/#.X8IPqMsxeyU>
- Maryono Y & Istiana B P. (2008). *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Yogyakarta: Penerbit Yudhistira.
- Miarso, Y. (2005). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Nahdi D.S. dkk. (2020). Analisis Literasi Digital Calon Guru SD Dalam Pembelajaran Berbasis Virtual Classroom di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6 (2).
- Nina W. Syam. (2004). Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan. Makalah Teknologi Informasi. Sabtu, 18 Desember 2004 di Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Nurjanah E, Rusman A & Yanto A. (2017). Hubungan Literasi Digital dengan Kualitas Penggunaan E-resource. *Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, 3 (1).
- Perdana, D. R., Adha, M. M. 2020. Implementasi Blended Learning untuk Penguatan Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8 (2): 89-101.
- Putra dkk. (2012). *Penelitian Kualitatif PAUD*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Putri, D. S., Adha, M. M., & Pitoewas, B. (2020). The Problems of Implementing Blended Learning Class in Civic Education Students, University of Lampung. *Universal Journal of Educational Research*, 8 (3D), 106-114.
- Santoso, R & Adha, M. M. (2020). Inovasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Berbasis Lingkungan Sosial dan Budaya. Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung 2019, 568-575.

- Sudiby, L. (2011). Peranan dan Dampak Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Widyatama Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo*, 20 (2).
- Sutopo A. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syahrudin S. (2020). *Pembelajaran Masa Pandemi: Dari Konvensional Ke Daring*. Jakarta: Deepublish.
- Sabran & Sabara E. (2018). *Keefektifan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran*. Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar “Diseminasi Hasil Penelitian Melalui Optimalisasi Sinta dan Hak Kekayaan Intelektual”.
- Santayasa, I Wayan. (2007). Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Makalah disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan Klungkung, Bali 10 Januari 2007.
- Saputro, D. W., Pitoewas, B., & Adha, M. M. (2013). Pengaruh Pendidikan Nilai Dalam Keluarga Terhadap Sikap Tanggung Jawab Siswa. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 1 (9).
- Sutriyanti N K. (2020). *Covid-19 Perspektif Pendidikan: Teknologi E-Learning dalam Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19*. Denpasar: Yayasan Kita Menulis.
- Warsita. (2008). *Teknologi Pembelajaran (Landasan dan Aplikasinya)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Wibawa I G S. 2019. *Teknologi Informatika dengan Pendekatan Kontekstual*. Bali: Zifatama Jawa.
- Wijaya, A. K., Giyono, U., & Adha, M. M. (2020). Kontribusi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Model Role Playing untuk Pengembangan Keterampilan Intelektual Siswa. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(2): 130-139.
- Yana D & Adam. (2019). Efektifitas Penggunaan Platform LMS sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Dimensi*, 8 (1).
- Zulyan, S. V., Pitoewas, B., & Adha, M. M. (2014). Pengaruh Keteladanan Guru Terhadap Sikap Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 2 (2).

CUAK MENGAN SEBAGAI KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT LAMPUNG PEPADUN TERBANGGI BESAR LAMPUNG TENGAH

Fevi Yunita, Nurlaksana Eko Rusminto, Iing Sunarti.

Magister Pendidikan Bahasa Dan Kebudayaan Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia
Email: Feviyunitaaaa@gmail.com

Abstrak: Salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki beragam suku bangsa dengan berbagai jenis adat istiadat dan kebudayaan adalah provinsi Lampung yang berpusat di kota Bandar Lampung. Masyarakat Lampung memiliki tradisi yaitu *cuak mengan*. *Cuak mengan* adalah kegiatan mengundang/memanggil untuk makan bersama pada saat hari yang telah ditentukan setelah dilaksanakan akad nikah kedua mempelai. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah narasumber atau informan. Tradisi *cuak mengan* masyarakat Lampung *Pepadun* merupakan tradisi kebudayaan yang sudah dilakukan dari zaman nenek moyang orang Lampung *Pepadun*. Pada prosesi *cuak mengan* mempunyai makna yang artinya panggilan atau undangan untuk makan-makan setelah acara akad nikah dan penyerahan sesan sebagai penutup dari acara dengan duduk *betanjar*/lesehan yang dimana makanan diletakkan di atas tikar atau karpet yang dihadiri oleh keluarga pihak mempelai laki-laki maupun perempuan di rumah pihak mempelai laki-laki.

Kata Kunci: Tradisi Lampung, *Cuak Mengan*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang di dalamnya terdapat berbagai macam kekayaan dan keanekaragaman, baik alam maupun masyarakatnya. Masyarakat yang tinggal di Indonesia terdiri dari ras etnik dan suku bangsa yang berbeda, oleh karena itu Indonesia disebut sebagai Negara multikultural. Masyarakat multikultur adalah masyarakat yang di dalamnya terdapat berbagai macam kebudayaan.

Kebudayaan daerah terlihat dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat di seluruh daerah yang ada di Indonesia. Salah satunya adalah organisasi sosial yang berbentuk lembaga pemerintahan dalam masyarakat adat yang ada di Lampung yang lebih dikenal dengan sebutan lembaga *perwatin* dan *penyimbang*. Secara garis besar masyarakat Lampung dibagi menjadi dua rumpun besar, yaitu masyarakat Lampung *Saibatin* dan Lampung *Pepadun*.

Salah satu tradisi yang dimiliki masyarakat Lampung *Pepadun* merupakan tradisi *cuak mengan*. Tradisi *Cuak mengan* merupakan salah satu kearifan lokal masyarakat Lampung. *Cuak Mengan* merupakan sebuah tradisi pada perkawinan adat Lampung *Pepadun* yang dilaksanakan setelah akad nikah. *Cuak mengan* berbeda dengan acara makan-makan pada saat umumnya pernikahan yang biasa dilakukan dengan cara Prasmanan, *cuak mengan* biasanya dilakukan di dalam rumah dan menggunakan sistem *Nanjar* yaitu makan dengan duduk lesehan diatas tikar atau alas duduk. *Cuak mengan* ini tujuannya adalah untuk saling berkenalan antar kedua belah pihak keluarga besar dari pihak mempelai laki-laki dan perempuan. Adapun kegunaannya yaitu untuk mempererat hubungan keluarga antar kedua belah pihak keluarga.

Perkembangan budaya ditengah perkembangan zaman kadang membuat kearifan lokal semakin dilupakan oleh masyarakat, kearifan lokal ada dengan proses yang sangat panjang dan memiliki nilai-nilai pembelajaran leluhur yang ada didalamnya, namun semakin maju perkembangan dunia masyarakat kurang mengerti nilai dari kearifan lokal. Akibatnya membuat nilai kearifan lokal yang terkandung dalam kebudayaan semakin terlupakan oleh generasi penerus yang hanya mementingkan suatu perkembangan tanpa melihat kearifan lokal.

KAJIAN TEORI

Masyarakat Lampung dibagi menjadi dua yaitu masyarakat Lampung adat *Pepadun* dan masyarakat Lampung adat *Saibatin*. Masyarakat *Pepadun* menganut sistem kekerabatan patrilineal yang mengikuti dari garis keturunan bapak. Dalam suatu keluarga, kedudukan adat yang tertinggi berada pada anak laki-laki tertua dari keturunan tertua, yang disebut "*Penyimbang*". Gelar *Penyimbang* ini sangat dihormati dalam adat *Pepadun* karena menjadi penentu dalam proses pengambilan sebuah keputusan. Status kepemimpinan adat ini akan diturunkan kepada anak laki-laki tertua dari *Penyimbang*, dan seperti itu seterusnya. Masyarakat Lampung beradat *Pepadun* merupakan suatu masyarakat yang ditandai dengan upacara naik tahta duduk di atas alat yang disebut *Pepadun* yaitu singgasana adat upacara pengambilan gelar adat, biasa disebut upacara *cakak pepadun* (Iskandar Syah, 2005: 2).

Tradisi atau kebiasaan (Latin: *traditio*, "diteruskan") adalah sebuah bentuk perbuatan yang dilakukan berulang-ulang dengan cara yang sama. Hal ini juga menunjukkan bahwa orang tersebut menyukai perbuatan itu. Jika kebiasaan sudah diterima oleh masyarakat dan dilakukan secara berulang, maka segala tindakan yang bertentangan dengan kebiasaan akan dirasakan sebagai perbuatan yang melanggar hukum.

Salah satu tradisi yang ada pada masyarakat Lampung *Pepadun* adalah tradisi *Cuak Mengan*. *Cuak mengan* secara Epistemologi berasal dari kata *cuak* yang berarti mengundang/memanggil, sedangkan kata *mengan* yang memiliki arti makan. *Cuak mengan* merupakan tradisi pada perkawinan masyarakat Lampung adat *Pepadun*. *Cuak mengan* adalah kegiatan mengundang/ memanggil untuk makan bersama pada saat hari yang telah ditentukan setelah dilaksanakan akad nikah kedua mempelai dan pihak keluarga bujang mengundang keluarga mempelai perempuan, *penyimbang* atau *perwatin*, semua *menyanak warei* serta para undangan lainnya baik dari pihak keluarga mempelai bujang maupun dari pihak keluarga mempelai perempuan, untuk makan bersama sebagai pemberitahuan telah terjadinya pernikahan (Sabarudin SA, 2012 : 74).

Kearifan lokal berhubungan secara spesifik dengan budaya tertentu dan mencerminkan cara hidup suatu masyarakat tertentu. Menurut Eko (2015:121) kearifan lokal adalah cara dan praktik yang dikembangkan oleh sekelompok masyarakat yang berasal dari pemahaman mendalam mereka akan lingkungan setempat yang terbentuk dari tinggal di tempat tersebut secara turun-menurun.

METODE PENELITIAN

Menurut Maryaeni (2005 : 58) metode adalah cara yang ditempuh peneliti dalam menemukan pemahaman sejalan dengan fokus dan tujuan yang diterapkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Metode deskriptif menurut Winarno

(1984: 139) adalah penyelidikan yang mengurutkan, menganalisis dan mengklasifikasikan penyelidikan dengan metode survei, teknik wawancara, angket observasi, analisis kualitatif, studi kasus, studi komparatif, studi gerak dan waktu, serta studi kooperatif atau operasional.

Variabel penelitian ini merupakan konsep dari gejala yang bervariasi yaitu objek penelitian. Definisi operasional adalah suatu definisi yang diberikan pada suatu variabel atau konstruk dengan cara memberikan arti atau menspesifikasikan kegiatan ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur konstruk atau variabel tersebut (Moh. Nazir, 2014: 162).

Informan adalah seseorang atau ketua adat yang memiliki pengetahuan budaya yang diteliti (Suwardi Endraswara 2006; 119). Narasumber yang dipilih berdasarkan kriteria-kriteria tertentu karena itu maka perlu dipilih orang yang benar-benar mengetahui objek yang akan diteliti. Syarat-syarat seseorang informan adalah jujur, taat pada janji, patuh pada peraturan, suka berbicara, tidak termasuk pada salah satu kelompok yang bertikai dalam latar belakang penelitian dan mempunyai pandangan tertentu tentang peristiwa yang terjadi.

Kriteria informan pada penelitian ini adalah :

- Tokoh masyarakat atau tokoh adat
- Informan memiliki ketersediaan dan waktu yang cukup.
- Dapat dipercaya dan bertanggung jawab atas apa yang dikatakannya.
- Orang yang memahami objek yang diteliti.

Pada penelitian ini salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara. Wawancara atau metode *interview*, mencangkup cara yang dipergunakan seseorang untuk tujuan suatu tugas tertentu, mencoba mendapatkan keterangan atau pendirian secara lisan dari seorang responden, dengan bercakap-cakap berhadapan (Koentjaraningrat, 1984: 162). Teknik ini untuk mencari keterangan secara lengkap, berdasarkan definisi tersebut maka peneliti melakukan teknik wawancara pada tanggal 4 Februari 2021 dengan tokoh adat di desa Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah, Bapak Ridwan Amanci (Gelar Pengiran Menang Sabil) yang mengerti dan memahami tentang Tradisi *cuak mengan* Lampung *Pepadun* di desa Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah.

Bentuk wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dan wawancara tidak berstruktur. Wawancara terstruktur yakni wawancara yang dilakukan dengan terlebih dahulu menyusun pertanyaan dalam bentuk dibatasi. Wawancara tidak terstruktur dilakukan pada awal penelitian, karena terkadang informan memberikan keterangan kadang muncul jawaban yang tidak terduga yang tidak akan muncul pada saat wawancara terarah dilakukan, dan hal itu biasa menambah informasi yang diperoleh terkait informasi yang akan diteliti.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka teknik wawancara digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan informasi secara langsung melalui tanya jawab dengan informan, sehingga mendapatkan informasi lebih jelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil wawancara di Desa Terbanggi Besar Lampung Tengah, kepada bapak Ridwan Amanci gelar Pengiran Menang Sabil sebagai tokoh Adat di Desa Terbanggi Besar mengemukakan bahwa *Cuak mengan* merupakan tradisi pada

perkawinan masyarakat Lampung adat *Pepadun*. *Cuak mengan* memiliki makna yang artinya panggilan atau undangan untuk makan-makan setelah acara akad nikah dan penyerahan sesan sebagai penutup dari acara dengan duduk *betanjar*/lesehan yang dimana makanan diletakkan di atas tikar atau karpet yang dihadiri oleh keluarga pihak mempelai laki-laki maupun perempuan di rumah pihak mempelai laki-laki.

Adapun tahapan-tahapan dari proses cuak mengan sebagai berikut.

1. Tahapan Sebelum Cuak Mengan

Proses sebelum cuak mengan dilakukan dengan cara terlebih dahulu memberitahu seluruh keluarga, baik yang jauh ataupun yang dekat, *penyimbang* atau *perwatin* dan memberitahu hari apa pihak *sabbai* (besan) tentang kapan pihak tuan rumah akan melaksanakan cuak mengan.

2. Proses Pelaksanaan Cuak Mengan

Pada tahap ini, pihak *perwatin* dan *sabbai* (besan) serta pengantin memasuki ruangan yang telah disiapkan yaitu tempat yang telah diberi alas berupa tikar atau karpet. Kemudian acara *cuak mengan* atau makan adat dipandu oleh ketua adat atau *perwatin* dari pihak pengantin laki-laki yang mewakili tuan rumah untuk menyampaikan sepatah dua patah kata pembukaan. Kemudian kepala adat menyerahkan uang adat yang mengandung angka 12 bisa dibayar dengan kelipatan Rp 12.000, Rp 120.000 dan Rp 1.200.000 kepada *penyimbang* atau *perwatin* dari mempelai wanita dan pihak yang mewakili menyampaikan beberapa patah kata. Usai penerimaan uang tersebut pemandu acara menutup dengan salam serta mempersilahkan semua yang hadir dalam ruangan tersebut untuk makan makanan yang telah disajikan pihak tuan rumah.

3. Tahapan Sesudah *Cuak Mengan*

Setelah makan adat selesai kedua belah pihak keluarga mempelai yang hadir dalam *cuak mengan* kembali duduk di luar atau di tenda yang telah disiapkan oleh tuan rumah untuk penyerahan *sesan* atau barang bawaan yang dibawa oleh pihak keluarga *sabbai* dari pihak pengantin perempuan.

Kearifan lokal yang dihasilkan dari tradisi Cuak Mengan ialah:

- Menguatnya jati diri kedaerahan;
- Keberadaan tradisi daerah sebagai sarana untuk memperkaya tradisi/ kebudayaan daerah;
- Memperkuat tali kekeluargaan;

SIMPULAN

Cuak mengan merupakan tradisi pada perkawinan masyarakat Lampung adat *Pepadun*. *Cuak mengan* memiliki makna yang artinya panggilan atau undangan untuk makan-makan setelah acara akad nikah dan penyerahan *sesan* sebagai penutup dari acara dengan duduk *betanjar*/lesehan yang dimana makanan diletakkan di atas tikar atau karpet yang dihadiri oleh keluarga pihak mempelai laki-laki maupun perempuan di rumah pihak mempelai laki-laki. Kearifan lokal yang dihasilkan dari tradisi *Cuak Mengan* ialah, menguatnya jati diri kedaerahan, keberadaan tradisi daerah sebagai sarana untuk memperkaya tradisi/kebudayaan daerah, dan memperkuat tali kekeluargaan.

DAFTAR RUJUKAN

- Endraswara, Suwardi. (2006). *Metode, Teori, Tehnik Penelitian Kebudayaan*. Pustaka Widyatama : Jakarta.
- Eko. 2015. *Manusia dalam Kebudayaan dan Masyarakat*. Pustaka Widyatama : Jakarta.
- Iskandar, Syah. (2005). *Hukum Adat Perkawinan*. Bandar Lampung: Universitas Lampung
- Koentjaraningrat. (1984). *Pengantar Antropologi –Jilid 1*, cetakan kedua, Jakarta: Rineka Cipta.
- Maryaeni. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mohammad Nazir. (2014). *Prosedur Penelitian ilmiah*. Bandung. Angkasa.
- Ridwan Amanci gelar Pengiran Menang Sabil sebagai tokoh Adat di Desa Terbanggi Besar.
- Sabarudin, SA. (2012). *Lampung Pepadun dan Saibatin*. Jakarta: Buletin Way Limau.
- Winarno. 1984. *Penelitian Kependidikan dan Strategi*. Bandung : Angkasa.

Inovasi Pembelajaran Perguruan Tinggi Dimasa Pandemi Covid 19

**Fira Ayu Sasmita, Fany Swartika, Muhammad Hasan, Nur Arisah,
Andi Naila Quin Azisah Alisyahbana**

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar, Jl. A.P. Pettarani
Makassar, Indonesia

*e-mail: firaayu.sasmita@gmail.com

Abstrak: Pandemi Covid-19 berdampak pada seluruh sektor kehidupan manusia tak terkecuali sektor pendidikan. Pandemi Covid-19 telah mengganggu proses pembelajaran tatap muka. Maka diperlukan solusi untuk menjawab permasalahan tersebut. Pembelajaran secara daring adalah salah satu alternatif yang dapat mengatasi masalah tersebut. Penulisan artikel ini ditujukan untuk mengkaji dampak Covid-19 bagi perguruan tinggi, masalah pembelajaran daring perguruan tinggi dan inovasi pembelajaran yang dilakukan perguruan tinggi guna menyelenggarakan proses pembelajaran yang efektif. Penulisan artikel ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data dalam kajian ini bersumber dari beberapa sumber data resmi yaitu sumber data sekunder yang diperoleh melalui kajian buku, jurnal dan tulisan-tulisan resmi terbitan pemerintah dan lembaga-lembaga lain. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran daring lebih banyak mengarah ke media pembelajaran yang digunakan. Terdapat berbagai aplikasi yang digunakan oleh lembaga pendidikan tinggi sebagai media pembelajaran daring. Beberapa perguruan tinggi di Indonesia juga berinovasi meluncurkan *System and Application Management* untuk memudahkan pelaksanaannya pembelajaran.

Kata kunci: Pandemi Covid-19, pembelajaran daring, inovasi

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan di masa pandemi setahun terakhir ini mengalami perubahan yang sangat signifikan bagi seluruh praktisi pendidikan baik itu dosen/guru, anak didik, dan orang tua. Pendidikan merupakan sektor yang paling banyak melakukan adaptasi dalam melaksanakan layanan pembelajaran, seluruh sistem pembelajaran dialihkan dari sistem *face to face Learning* ke sistem *online* atau daring. Semua pihak dan elemen yang terlibat dalam dunia pendidikan mengalami dampak yang sama dengan keadaan Pandemi saat ini. Semua pihak yang terkait memikirkan bagaimana cara agar dunia pendidikan tidak berhenti karena keadaan pandemi ini. Konsekuensi dari penutupan Lembaga Pendidikan secara fisik dan mengganti dengan belajar dari rumah sebagaimana kebijakan pemerintah adalah adanya perubahan sistem belajar mengajar.

Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai Pandemi Covid-19 (Dewi, 2020). Pandemi Covid mengubah secara revolusioner pembelajaran yang diselenggarakan oleh kampus. Dalam waktu cepat, kampus dipaksa untuk melaksanakan pembelajaran daring. Ada sekitar 97% perguruan tinggi telah mengadopsi pembelajaran daring (Dirjen Dikti, 2020). Kelangsungan pendidikan selama pandemi akan tergantung pada berbagai faktor, seperti tingkat persiapan sekolah, kesiapan orang tua/keluarga, serta kesiapan guru. Pertimbangan harus diberikan pada kebutuhan semua siswa untuk terus memberikan pendidikan selama berlangsungnya pandemi (Yunitasari & Hanifah, 2020).

Selain menggunakan *hardcopy* dari bahan ajar, seperti buku, buku kerja, dan dokumen lain yang dikirim melalui pos atau kurir, sekolah dapat menggunakan berbagai solusi berbasis teknologi untuk meningkatkan kemungkinan siswa dapat melanjutkan proses pembelajarannya. Di sisi lain demi tetap menjaga dunia pendidikan bisa tetap berjalan dengan baik serta mendukung pemerintah dalam mendukung *psysical distancing* di tengah Pandemi Covid-19 sesuai intruksi presiden untuk tetap dirumah, belajar dirumah, bekerja dirumah, ibadah dirumah (Pakpahan & Fitriani, 2020). Perubahan kebijakan penyelenggaraan pembelajaran tersebut selain memberikan solusi terhadap proses pembelajaran di masa wabah Pandemi Covid-19, juga secara langsung memunculkan permasalahan baru (Masriadi, 2020).

Proses pembelajaran daring yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menuntut tidak hanya kesiapan infrastruktur TIK yang layak dan memadai, tetapi juga menuntut adaptasi terhadap paradigma budaya pembelajaran baru dari para pendidik dan peserta didik (Novitasari, 2020). Kondisi ini memunculkan berbagai permasalahan mulai dari disparitas perkembangan TIK yang belum merata sampai dengan tidak jelasnya standar capaian pembelajaran secara daring. Masalah tersebut terjadi di seluruh jenjang pendidikan yang salah satunya yaitu di jenjang pendidikan tinggi.

Perguruan Tinggi di Indonesia juga turut menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh. Berbagai inovasi pembelajaran yang dikembangkan sebagai upaya memaksimalkan hasil capaian belajar setiap mahasiswanya sekaligus bentuk pencegahan dari penyebaran pandemi ini. Inovasi pembelajaran merupakan proses belajar yang dirancang, dikembangkan, dan dikelola secara kreatif dengan menerapkan pendekatan multi ke arah yang lebih baik, untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang kondusif bagi peserta didik. Sejalan dengan pemikiran Mulyasa, Iskandar, dan Aryani (2016), kondisi pandemi ini mendesak perlunya revolusi dan inovasi pembelajaran semakin terasa sangat nyata, meskipun dilakukan secara daring namun bidang pendidikan harus tetap unggul dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas.

Universitas Negeri Makassar merupakan salah satu Universitas yang menerapkan pembelajaran secara daring dengan sebuah inovasi pembelajaran yang meluncurkan media pembelajaran *System and Aplication Management Open Knowledge* (SYAM-OK) dalam upaya memudahkan pelaksanaan pembelajaran daring dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, dalam rangka menjawab kebutuhan proses belajar mengajar dimasa pandemi dan memfasilitasi terjadinya pembelajaran yang fleksibel, efisien dan maksimal.

Menjadi seorang tenaga pengajar merupakan hal yang tidak mudah, dimana seorang pengajar harus mempunyai kreatifitas untuk berinovasi sehingga mampu mengajar bahkan disituasi dan kondisi yang datang secara tiba-tiba dan tidak disangka-sangka seperti situasi pandemi saat ini. Para tenaga pengajar menghadapi beragam tantangan untuk tetap dapat menyelenggarakan pembelajaran dengan sarana prasarana yang berbeda dan karakteristik peserta didik yang beragam. Maka dari itu perlu adanya inovasi pembelajaran untuk menyesuaikan metode, media, dan sistem belajar para peserta didik.

METODE

Metode penelitian adalah langkah yang dilakukan dalam rangka untuk mengumpulkan informasi atau data dengan tujuan tertentu. Penulisan artikel ini

menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Alasan menggunakan metode tersebut yaitu sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin menggambarkan inovasi pembelajaran di perguruan tinggi dimasa Pandemi Covid-19, sehingga akan menggambarkan permasalahan yang tengah diteliti dalam bentuk narasi deskriptif, berupa kata-kata, hal ini sejalan dengan pemahaman Sugiyono (2008) yang menyatakan bahwa dalam metode penelitian dengan menggunakan metode penelitian deskriptif maka hasil penelitian yang disajikan berupa uraian kata-kata dan bukan penyajian hasil penelitian dalam bentuk perhitungan statistik. Sumber data dalam penelitian ini dari satu sumber data resmi yaitu sumber data sekunder yang diperoleh melalui kajian buku, jurnal dan tulisan-tulisan resmi terbitan pemerintah dan lembaga-lembaga lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Dampak Covid-19 Bagi Perguruan Tinggi

Pendidikan tinggi menjadi bagian dari sistem pendidikan yang ada di Indonesia, keberadaan pendidikan tinggi telah berkontribusi terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia, secara praktis pendidikan tinggi memiliki banyak jenisnya mulai dari universitas sampai dengan sekolah tinggi (Nulhaqim, Heryadi, Pancasilawan, & Fedryansyah, 2016; Taufiq, 2018).

Keberadaan pendidikan tinggi telah banyak menyerap sumber daya manusia yang mana berbagai jenis pekerjaan disediakan dan telah mampu menyerap jumlah tenaga kerja yang banyak, tidak hanya itu saja perguruan tinggi telah mampu mendorong pembangunan ekonomi dan masyarakat yang berada di sekitar kampus perguruan tinggi tersebut mulai dari para pedagang makanan sampai dengan penyedia jasa tempat kost-kostan (Harris & Ernawati, 2013; Kamaluddin, 2017; Tae, Setijawan, & Gai, 2011).

Pandemi Covid-19 yang terjadi di Indonesia telah memberikan dampak bagi penyelenggaraan pendidikan tinggi baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Proses pembelajaran yang menjadi bagian inti dari pendidikan tinggi menjadi harus dihentikan secara tatap muka dikarenakan adanya kerumunan di lingkungan kampus dapat menjadi potensi penyebaran Covid-19. Pembelajaran tatap muka kemudian digantikan menjadi pembelajaran daring yang mana baik pendidik maupun peserta didik berada di tempatnya masing-masing namun tetap melakukan kegiatan pembelajaran melalui pemanfaatan TIK. Perubahan proses pembelajaran tersebut menuntut perubahan banyak hal secara cepat mulai dari materi pembelajaran sampai dengan cara penilaian proses pembelajaran. Para tenaga pendidik dan tenaga kependidikan harus memformulasikan proses pembelajaran daring agar dapat terlaksana dengan baik dan dapat mencapai hasil yang diinginkan. Perubahan tersebut di satu sisi memberi kesempatan bagi kebutuhan akan pembelajaran daring yang selama ini kurang dioptimalkan, akan tetapi di sisi lain juga menyisakan banyak masalah baik bagi para tenaga pendidik dan tenaga kependidikan maupun bagi para peserta didik.

2. Masalah Pembelajaran Daring Perguruan Tinggi

Pembelajaran daring menjadi jawaban atas keberlanjutan proses pembelajaran di masa Pandemi Covid-19, pembelajaran dengan pemanfaatan TIK ini dianggap yang paling efektif mengingat adanya proses transfer ilmu serta interaksi antar para pendidik

dan peserta didik dengan tanpa keharusan hadir secara fisik yang akan memungkinkan menjadi sarana penyebaran Covid-19 (Mustofa, Chodzirin, & Sayekti, 2019; Nugroho, 2020).

Hampir semua perguruan tinggi saat ini sudah melakukan pembelajaran secara daring atau pembelajaran jarak jauh. Meskipun demikian dalam konteks penyelenggaraan pembelajaran daring muncul berbagai permasalahan yang berimplikasi kepada ketidaklancaran proses pembelajaran. Adapun permasalahan pembelajaran yang secara umum sering terjadi di perguruan tinggi yaitu:

Tabel 1. Masalah Pembelajaran Daring Bagi Tenaga Pendidik/Dosen

Aspek	Masalah
Penguasaan TIK	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya disparitas penguasaan TIK yang berbeda antara satu dosen dengan dosen lainnya. • Adanya disparitas tingkat adopsi budaya perubahan model pembelajaran dari tatap muka menjadi daring antara satu dosen dengan dosen lainnya.
Lembaga	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak adanya pelatihan pembelajaran daring • Terbatasnya jumlah operator pelaksana di <i>Google Class</i> yang hanya satu orang untuk melayani seluruh dosen.
Infrastruktur TIK	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya kecepatan jaringan internet yang berbeda antara satu daerah dengan daerah lainnya, sehingga menyulitkan proses pembelajaran daring bagi dosen yang berada di daerah dengan kecepatan internet “lelet”.
Materi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Penyampaian materi terbatas kepada format dokumen, PDF dan Power Point (PPT), pembuatan video pembelajaran dilakukan sesekali, lebih kepada diarahkan untuk menyimak materi pembelajaran di platform <i>Youtube</i> yang memiliki mata kuliah/materi yang sama. • Tidak adanya jaminan materi yang telah diberikan akan dibaca dan dipelajari oleh mahasiswa.
Keaktifan Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa merespons perkuliahan secara terbatas, proses pembelajaran melalui <i>Google Class</i> yang mana mahasiswa tidak jarang merespon dengan singkat seperti: “Terima kasih pak/bu atas materinya”, “Siap pak/bu, akan dipelajari”, “Iya pak/bu, siap” dan yang serupa lainnya. Proses pembelajaran menjadi lebih banyak bersifat satu arah, diskusi kelas yang aktif menjadi sulit terlaksana.
Penilaian Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> • Dosen hanya menilai melalui pengumpulan tugas, diskusi dan ujian penilaian kesopanan, kedisiplinan dan lain sebagainya menjadi tidak bisa dilakukan tidak adanya jaminan tugas, diskusi dan ujian dikerjakan oleh mahasiswa yang bersangkutan, dimungkinkan adanya perjokian, sehingga penilaian menjadi sulit dan tidak objektif berdasar kemampuan sendiri.

Sumber : Hasil Penelitian, 2020.

Tabel 2. Masalah Pembelajaran Daring Bagi Peserta Didik/Mahasiswa

Aspek	Masalah
Keterbatasan Waktu	<ul style="list-style-type: none"> Adanya kesulitan membagi waktu antara pekerjaan, keluarga dan perkuliahan. Aktivitas pekerjaan yang dilaksanakan secara “<i>work from home</i>” menyisakan waktu yang sedikit untuk mengikuti perkuliahan daring.
Penguasaan TIK	<ul style="list-style-type: none"> Adanya disparitas penguasaan TIK yang berbeda antara satu mahasiswa dengan mahasiswa lainnya, khususnya bagi mahasiswa yang sudah berumur lebih dari 40 tahun. Adanya perbedaan tingkat adopsi budaya perubahan model pembelajaran dari tatap muka menjadi daring antara satu mahasiswa dengan mahasiswa lainnya.
Lembaga	<ul style="list-style-type: none"> Tidak adanya pelatihan pembelajaran daring. Terbatasnya jumlah operator pelaksana di <i>Google Class</i> yang hanya satu orang untuk melayani seluruh mahasiswa.
Infrastruktur TIK	<ul style="list-style-type: none"> Adanya kecepatan jaringan internet yang berbeda antara satu daerah dengan daerah lainnya, sehingga menyulitkan proses pembelajaran daring bagi mahasiswa yang berada di daerah dengan kecepatan internet “lelet”.
Proses Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Materi pembelajaran yang telah diberikan menjadi tidak sepenuhnya dibaca dan dipelajari karena adanya keterbatasan waktu Membuka aplikasi <i>Google Class</i> saat memiliki waktu luang saja dan ketika ada tugas yang harus dikerjakan.

Sumber : Hasil Penelitian, 2020.

3. Inovasi Pembelajaran Perguruan Tinggi

Menurut KBBI, inovasi adalah pemasukan atau pengenalan hal – hal yang baru, atau pembaruan. Inovasi adalah suatu gagasan, praktik, atau obyek yang dapat dipahami sebagai sesuatu yang baru, atau mengadopsi dari sesuatu yang sebenarnya sudah ada dengan memodifikasinya. Inovasi pembelajaran disini dimaksudkan adalah sesuatu perubahan yang baru dan bersifat kualitatif, tentunya ada yang membedakan dari yang ada sebelumnya, dan dengan sengaja dibuat untuk meningkatkan upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan yang dimaksud kata “baru” dalam hal tersebut adalah terkait apa saja yang belum dipahami atau dilaksanakan oleh penerima inovasi.

Inovasi dapat dipahami dan diterima bergantung pada karakteristik yang dimilikinya: nilai keuntungan, ide tersebut harus lebih baik daripada yang digantikannya, yang dapat diukur oleh istilah ekonomi, prestise sosial, keramahan-tamahan, dapat memberi kepuasan bagi pengguna dan masyarakat, Kecocokan, yaitu kesesuaian dengan nilai yang mapan, pengalaman masa lalu dan dapat memenuhi kebutuhan, Tingkat kerumitan, inovasi yang mudah dipahami dan digunakan lebih mudah diterima masyarakat, sebaliknya yang kesulitannya tinggi tidak mudah diterima,

Dapat dicoba, inovasi yang dapat dicoba lebih mudah diterima, dapat diobservasi, yaitu sebuah inovasi yang dapat terlihat untuk diteliti. (Rogers, Everet M, 1995). Sementara pembelajaran merupakan terjemahan dari learning yang artinya belajar, atau pembelajaran. Jadi, inovasi pembelajaran adalah pembaharuan pembelajaran yang dikemas atas dorongan gagasan barunya yang merupakan produk dari *learning how to learn* untuk melakukan langkah-langkah belajar, sehingga memperoleh kemajuan hasil belajar. Istilah *learning how to learn* mengandung ide, gagasan tentang teknik, memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar. Maka hakikat inovasi pembelajaran adalah ide, gagasan baru tentang berbagai faktor yang dapat mendorong terjadinya pembelajaran yang lebih baik dan tepat guna. Secara harfiah inovasi pembelajaran dapat disebut pembaharuan pembelajaran. Inovasi pembelajaran bagian dari inovasi pendidikan, yaitu usaha dengan melakukan perubahan untuk mencapai suatu yang lebih baik dalam bidang Pendidikan (Saefudin, 2008).

Dalam melakukan inovasi pembelajaran tentu tidak akan terlepas dari komponen-komponen pembelajaran itu sendiri, teori-teori pembelajaran, maupun kebijakan penerapan kurikulum yang berdampak pada orientasi pembelajaran. Apabila dilihat dari komponen-komponen pembelajaran, maka inovasi pembelajaran harus meliputi pertimbangan unsur: peserta didik, pengajar, materi dan bahan, media, sarana dan prasarana, biaya, dan *hidden curriculum*.

Pada dasarnya peserta didik tidak hanya belajar dari materi dan bahan ajar yang disampaikan oleh pengajar di dalam kelas. Keseluruhan lingkungan sekolah, interaksi antar peserta didik dan antar pengajar dengan peserta didik, budaya sekolah bahkan lingkungan tempat tinggal peserta didik amat sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Inovasi dikatakan berhasil bila berdampak positif bagi proses pembelajaran peserta didik.

Berbagai pihak khususnya para pendidik di perguruan tinggi telah melakukan berbagai upaya inovasi pembelajaran agar dapat menyelenggarakan proses pembelajaran daring di masa Pandemi Covid-19. Antara satu pendidik dengan pendidik lainnya memiliki inovasi yang berbeda, hal ini didasarkan kepada isu dan potensi yang berkaitan dengan kegiatan proses pembelajaran yang tengah dilaksanakan masing-masing.

Pendekatan-pendekatan dalam inovasi pembelajaran agar lebih efektif, dalam sejarahnya setidaknya dapat dibedakan menjadi tiga tahapan: (1) Periode di mana manusia masih menggantungkan diri pada alam sekitarnya dengan usaha penyesuaian dengan cara coba-coba; (2) Periode dimana manusia telah menemukan adat dan teknik baru yang menyebabkan ketakutan manusia terhadap alam berkurang, namun timbul ketergantungan baru terhadap birokrasi dan spesialisasi; (3) Periode dimana manusia telah mampu mencapai kerjasama berdasar perencanaan menuju perubahan sosial yang didambakan (Hasbullah, 2015).

Pembelajaran dalam konteks pendidikan merupakan hal yang sangat penting diperhatikan keefektifannya. Kondisi inilah yang disikapi oleh para pendidik sebagai suatu peluang untuk melakukan inovasi pembelajaran yang tidak selalu harus memaparkan konsep atau teori, tetapi menstimulus peserta didik untuk dapat memahami kondisi dan permasalahan saat ini yang tengah dihadapi. Beberapa contoh inovasi pembelajaran adalah: Program Belajar Jarak Jauh (PJJ) atau daring, pembelajaran kontekstual (*contextual learning*), model pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM).

Inovasi pembelajaran daring perguruan tinggi lebih banyak mengarah ke media pembelajaran yang digunakan, seperti media yang sering digunakan yaitu *Google Class* namun harus pula didukung dengan *platform* digital lainnya seperti *WhatsApp*, Email, *Youtebe* dan *Zoom*. Berbagai aplikasi yang dipakai oleh lembaga sebagai media pembelajaran daring yang mana setiap dosen diberikan akses untuk setiap mata kuliah yang diampunya, dan mengirimkan bahan ajar ke masing masing *platform* digital yang digunakan, sehingga setiap mahasiswa dapat mengakses bahan ajar tersebut kapan dan dimanapun. Ditjen Dikti juga menciptakan sistem pembelajaran baru selama pembelajaran dari rumah berlangsung yaitu Sistem Pembelajaran Daring Indonesia (SPADA) dimana mahasiswa dan dosen dapat mengakesnya. SPADA memberikan peluang bagi mahasiswa dari suatu perguruan tinggi tertentu untuk dapat mengikuti suatu mata kuliah dari perguruan tinggi lain dan hasil belajarnya diakui oleh perguruan tinggi dimana mahasiswa tersebut terdaftar. Dalam hal ini, SPADA telah memiliki 179 provider, 210 partner, 23.093 mahasiswa, dan lebih dari 252 *content sharing*.

Beberapa perguruan tinggi di Indonesia juga berinovasi meluncurkan *System and Apliccatioan Management* untuk memudahkan pelaksanaanya pembelajaran. Kemudian Inovasi dalam menyampaikan pelajaran lebih mengarah ke pembelajaran kontekstual menyusun materi yang lebih didasarkan kepada perkembangan isu kontekstual, sehingga diharapkan adanya korelasi antara isu kehidupan sehari – hari dan apa yang dipelajari diperkuliahan. Kemudian inovasi fleksibilitas interaksi dalam pembelajaran yang tidak terikat kepada waktu sebagaimana pembelajaran secara tatap muka yang akan memudahkan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Hal ini dilakukan guna mengoptimalkan proses pembelajaran secara daring sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

SIMPULAN

Kebijakan penyelenggaraan belajar mengajar secara daring (jaringan online) sebagai akibat adanya dampak negatif pandemi Covid-19 diseluruh institusi pendidikan telah menyebabkan gangguan besar antara lain seluruh sistem pembelajaran dialihkan dari sistem *face to face Learning* ke sistem *online* atau daring. Semua pihak dan elemen yang terlibat dalam dunia pendidikan mengalami dampak yang sama dengan keadaan Pandemi saat ini. Semua pihak yang terkait memikirkan bagaimana cara agar dunia pendidikan tidak berhenti karena keadaan pandemi ini. Konsekuensi dari penutupan Lembaga Pendidikan secara fisik dan mengganti dengan belajar dari rumah sebagaimana kebijakan pemerintah adalah adanya perubahan sistem belajar mengajar.

Hampir semua perguruan tinggi saat ini sudah melakukan pembelajaran secara daring atau pembelajaran jarak jauh. Meskipun demikian dalam konteks penyelenggaraan pembelajaran daring muncul berbagai permasalahan yang berimplikasi kepada ketidاكلancaran proses pembelajaran. Para tenaga pengajar menghadapi beragam tantangan untuk tetap dapat menyelenggarakan pembelajaran dengan sarana prasarana yang berbeda dan karakteristik peserta didik yang beragam. Maka dari itu perlu adanya inovasi pembelajaran untuk menyesuaikan metode, media, dan sistem belajar para peserta didik.

Inovasi pembelajaran daring perguruan tinggi lebih banyak mengarah ke media pembelajaran yang digunakan, Berbagai aplikasi yang dipakai oleh lembaga sebagai media pembelajaran daring yang mana setiap dosen diberikan akses untuk setiap mata kuliah yang diampunya. Beberapa perguruan tinggi di Indonesia juga berinovasi meluncurkan *System and Apliccatioan Management* untuk memudahkan pelaksanaanya

pembelajaran. Kemudian Inovasi dalam menyampaikan pelajaran lebih mengarah ke pembelajaran kontekstual menyusun materi yang lebih didasarkan kepada perkembangan isu kontekstual, dan inovasi fleksibilitas interaksi dalam pembelajaran yang tidak terikat kepada waktu sebagaimana pembelajaran secara tatap muka yang akan memudahkan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Hal ini dilakukan guna mengoptimalkan proses pembelajaran secara daring sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ansori, Aan. Sari Fitriyadi Sari. (2020). Inovasi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19 *Jurnal Literasi Pendidikan Nusantara*. Vol. 1, No. 2, Desember 2020, pp. 133-148: Hal 135-136
- Faturohman, Nandang. (2020) Inovasi Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Vol. 3, No.1, 2020, hal. 618-619 p-ISSN 2620-9047, e-ISSN 2620-9071
- Herdiana, Dian. (2020). INOVASI Proses Pembelajaran Daring Bagi Mahasiswa Kelas Karyawan Di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Konferensi Nasional Pendidikan*. Hal : 131-135
- Iriansyah, H. S. (2020) Membangun Kreatifitas Guru dengan Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid 19. Hal-2
- Mulyasa, E., Iskandar, D., & Aryani, W. D. (2016). Revolusi dan Inovasi Pembelajaran. *Revolusi Dan Inovasi Pembelajaran*.
- Novitasari, D., Sasono, I., Santoso, J., Sudiyono, R. N., & Asbari, M. (2020). Pengaruh Kesiapan Untuk Berubah Pada Karyawan Manufaktur: Analisis Praktek Kepemimpinan Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Manajemen, Bisnis dan Organisasi (JUMBO)*, 4(1), 175-188.
- Rustandi, Dwi.(2020). Transformasi Pendidikan Tinggi dan Akselerasi Inovasi Perguruan Tinggi. <http://www.dikti.go.id/kabar-dikti/kabar/pendidikan-tinggi-dan-akselerasi-inovasi-perguruan-tinggi-di-masa-pandemi/> (diakses tanggal 5 Februari 2021).
- Sudarsana I. K. dkk. (2020) COVID-19: Perspektif Pendidikan. Yayasan Kita Menulis.
- Safaranti, Nanda. Rahma. Fatimah. Sharfinah. (2020). Pelatihan Inovasi Pembelajaran Menghadapi Masa Pandemic Covid-19. *Communnity Development Journal*. Vol.1 No. 3 November 2020, Hal.240-241
- Wagiran. (2007). Inovasi Pembelajaran Dalam Penyiapan Tenaga Kerja Masa Depan. *Dimuat dalam Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vol. 16 No 1 Mei 2007, ISSN: 18929-5797, hal. 43-55. Diterbitkan oleh Fakultas Teknik UNY.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa Covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232-243.

Implementasi Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Heru Susanta*

SMPN Satu Atap 4 Pesawaran, Jl. Brawijaya, Desa Sumber Jaya, Kec. Way Ratai, Pesawaran, Lampung,
Indonesia

* e-mail: herufisika2007@gmail.com

Abstrak: Untuk mengatasi rendahnya minat belajar IPA, dilakukan penelitian melalui pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Kegiatan kontekstual yang diterapkan sangat dekat dengan kegiatan sehari-hari siswa seperti membuat susu, es krim, es teh, menggunakan kipas hingga memasak. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan tahapan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini kelas VII B SMP Negeri Satu Atap 4 Pesawaran pada Tahun Pelajaran 2019/2020. Teknik pengumpulan data yang digunakan catatan lapangan, angket dan wawancara untuk mengetahui tanggapan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual mampu meningkatkan minat belajar siswa dari 56 % sebelum tindakan menjadi 68 % pada siklus 1 dan 76 % pada siklus II. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan dengan penerapan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam Pelajaran IPA.

Kata kunci: Pelajaran IPA, Pendekatan Kontekstual, Minat Belajar

PENDAHULUAN

SMPN Satu Atap 4 Pesawaran berdiri tahun 2007 dan merupakan satu-satunya sekolah menengah yang berada dilingkungan Desa Sumber Jaya. Pendidikan sebagian besar wali murid SMP ini adalah lulusan SD. Mindset hanya mengenyam pendidikan dasar ini yang masih tertanam dalam diri sebagian wali murid. Dampaknya siswa tidak mendapat dukungan penuh untuk sekolah. Informasi perijinan siswa dengan alasan-alasan tidak lazim acap kali terdengar. Di sekolah sendiri pembelajaran masih didominasi teknik pengajaran konvensional seperti metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Teknik pengajaran konvensional cenderung membuat pelajaran membosankan karena suasana proses pembelajaran tidak menarik dan cenderung siswa sulit untuk fokus pada proses pembelajaran (Rosdiana, 2019). Akibatnya siswa melakukan aktifitas lain seperti bercanda, mengganggu teman atau tidur saat KBM.

Salah satu bidang studi di Sekolah Menengah Pertama yang perlu dipelajari untuk menyiapkan generasi berkualitas dalam menghadapi tantangan global dan teknologi informasi di masa mendatang adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dalam pembelajaran IPA, siswa akan sulit menerima materi Pelajaran jika guru menggunakan metode yang tidak tepat. Kegiatan pembelajaran yang kurang menarik mengakibatkan siswa kurang aktif secara mental dan cenderung hanya mendengar penjelasan dari guru. Guru yang kurang variatif dan inovatif dalam menggunakan berakibat pada rendahnya minat belajar siswa.

Minat berkaitan dengan perasaan suka atau senang dari seseorang terhadap sesuatu objek. Hal ini seperti dikemukakan oleh Slameto (2003: 180) yang menyatakan bahwa minat sebagai suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu

hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Syah (1995 : 136) menyatakan bahwa minat tidak termasuk dalam istilah populer dalam psikologi karena tergantung pada factor-faktor internal lainnya seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi dan kebutuhan. Seseorang menaruh minat besar terhadap bidang studi tertentu maka akan memusatkan perhatiannya pada bidang studi tersebut dan akan belajar lebih giat.

Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Siswa yang berminat terhadap IPA akan mempelajari IPA dengan sungguh-sungguh. Siswa akan rajin belajar dan merasa senang mengikuti penyajian pelajaran IPA. Tugas bagi siswa di sekolah maupun di rumah akan di selesaikan dengan riang gembira. Minat berhubungan erat dengan motivasi. Motivasi muncul karena adanya kebutuhan, begitu juga minat, sehingga tepatlah bila minat merupakan alat motivasi. Proses belajar akan berjalan lancar bila disertai minat. Oleh karena itu, guru perlu membangkitkan minat siswa agar pelajaran yang diberikan mudah siswa mengerti (Hasnawiyah, 2019).

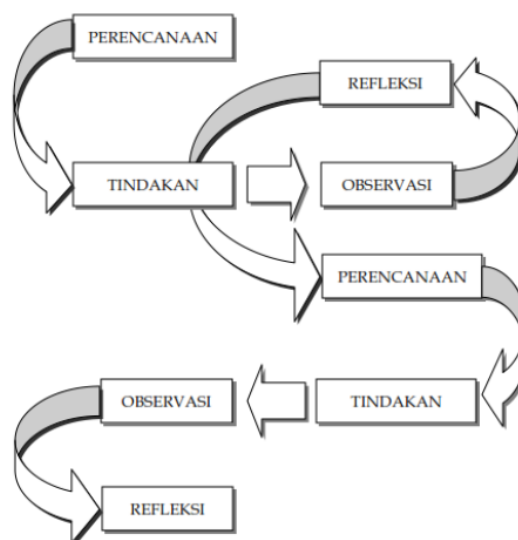
Berdasarkan observasi dan wawancara singkat di kelas VII B Tahun Pelajaran 2019/2020 berkaitan respon siswa terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam didapatkan permasalahan yang ada di kelas yaitu ; (1) Siswa bersorak sorai jika guru tidak hadir atau dipulangkan lebih awal. (2) Siswa mengeluh bosan dengan rutinitas belajar di kelas. (3) Siswa melakukan aktifitas lain seperti bercanda, mengganggu teman atau tidur saat KBM. (4) Siswa yang mengerjakan pekerjaan rumah (PR) tidak lebih dari separuh kelas. Temuan tersebut menunjukkan aspek minat belajar meliputi motivasi, pemusatan perhatian, keingintahuan dan kebutuhan belum baik. Permasalahan tersebut diperkuat dengan hasil angket minat belajar siswa hanya sebesar 56 %. Menurut Mulyasa (2006: 101) proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya-tidaknya sebesar 75 %.

Pembelajaran kontekstual merupakan bagian dari kerangka pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu siswa membuat pembelajaran lebih bermakna. Sujarwo (2007) menyatakan bahwa pendekatan kontekstual merupakan konsep dasar yang membantu guru dalam mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan nyata. Dalam pendekatan kontekstual siswa bukan hanya sekedar mendengarkan dan mencatat, akan tetapi belajar suatu proses secara langsung. Tahapan pendekatan kontekstual meliputi konstruktivisme, menemukan (*inquiry*), bertanya (*Questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*) dan refleksi.

Anna (2012) menyatakan bahwa pendekatan kontekstual adalah salah satu alternatif pembelajaran yang menuntun siswa untuk belajar mandiri. Apabila anak telah memahami konsep-konsep sesungguhnya anak sudah belajar menyelesaikan masalah, berlatih menggunakan penalaran, berlatih berfikir logis dan sistematis dan berlatih berkomunikasi dengan IPA. Diah Nugraheni (2015) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa minat belajar siswa terhadap pelajaran IPA mengalami peningkatan yang signifikan dengan penerapan pendekatan Contextual Teaching & Learning (CTL). Herlina (2018) dalam penelitiannya menyimpulkan minat belajar siswa dapat meningkat secara signifikan dengan rata-rata 82,9 %. Hal tersebut sejalan dengan urgensi penelitian ini bahwa penerapan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan minat belajar siswa.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau classroom action researce. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Desain PTK yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart yaitu model spiral seperti tampak pada **Gambar 1**. Menurut Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2010 : 21) “Model Kemmis dan Mc Taggart pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen yaitu: rencana tindakan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (reflecting). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data tentang keadaan siswa dilihat dari aspek kualitatif dan kuantitatif. Aspek kualitatif berupa data buku catatan dan wawancara. Aspek kuantitatif yang dimaksud adalah hasil angket pre-test dan post-test pada tiap siklus.



Gambar 1. Langkah-langkah PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

Analisis data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimulai sejak awal sampai berakhirnya pengumpulan data. Hal ini penting karena akan membantu peneliti dalam mengembangkan penjelasan dari kejadian atau situasi yang berlangsung di dalam kelas yang diteliti. Data-data dari hasil penelitian di lapangan diolah dan dianalisis secara kualitatif. Teknik analisis kualitatif mengacu pada model analisis Miles dan Huberman dalam Prof. Dr Soegiyono (2010: 336) yang dilakukan dalam tiga komponen yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober dan November tahun 2019 di SMPN Satu Atap 4 Pesawaran. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII B SMPN Satu Atap 4 Pesawaran tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 32 yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kontekstual. Materi pelajaran yang dipelajari siswa adalah pelajaran IPA dibatasi pada materi pokok kalor dan perpindahannya Obyek penelitian ini adalah minat belajar siswa dengan aspek pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Aspek minat belajar siswa

Aspek	Keterangan
Motivasi	Pendapat siswa tentang pembelajaran IPA
	Kesan siswa terhadap guru IPA
	Perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran IPA
Pemusatan Perhatian	Perhatian saat mengikuti pembelajaran IPA
	Perhatian siswa saat diskusi pelajaran IPA
Keingintahuan	Rasa ingin tahu siswa saat mengikuti pembelajaran IPA
	Penerimaan siswa saat diberi tugas/PR oleh guru.
Kebutuhan	Kesadaran tentang belajar di rumah
	Kegiatan siswa setelah dan sebelum masuk sekolah

(Sumber : Syah (1995:136))

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan menggunakan catatan lapangan, angket, dan wawancara. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis diskriptis. Data angket yang didapatkan dianalisis secara penskoran kuantitatif. Hasil wawancara digunakan untuk menggali informasi minat siswa. Menurut Mulyasa (2006: 101) proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebesar 75 %. Penghitungan nilai persentase minat belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{a + b + c + d}{maksimal} \times 100\%$$

Keterangan : P : Angka persentase; a : skor aspek motivasi; b : skor aspek pemusatan perhatian; c : skor keingintahuan; d : skor kebutuhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi tindakan siklus I dimulai pada tanggal 1 Oktober 2019. Kegiatan pada siklus I meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan guru membuat perangkat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan menyiapkan alat dan bahan. Pembuatan RPP dilakukan dengan mempertimbangkan penerapan pendekatan kontekstual yang menghubungkan siswa dalam kondisi nyata yang mereka alami sehari-hari. Kegiatan kontekstual yang direncanakan berupa membuat susu dan membuat es krim. Tujuan pembelajaran dengan pembuatan susu adalah siswa dapat menghubungkan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu. Sedangkan, tujuan pembelajaran siswa membuat es krim adalah siswa dapat menghubungkan pengaruh kalor terhadap perubahan wujud.

Pelaksanaan pada pertemuan I dilaksanakan pada 7 dan 10 Oktober 2019, guru memulai kegiatan belajar mengajar dengan memberikan apersepsi dan motivasi. Apersepsi berbentuk mengingatkan kembali materi suhu pada pembahasan sebelumnya. Motivasinya berbentuk gambaran energi kalor yang dibutuhkan dalam kegiatan ibu memasak dan pembuatan kopi. Pada kegiatan inti siswa melanjutkan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual secara berkelompok. Siswa mengkonstruksi pengertian

energi kalor pada pembuatan susu seperti tampak pada **Gambar 2**. Sambil menikmati susu yang telah dibuat siswa melanjutkan kegiatan kelompok dengan pendekatan kontekstual.



Gambar 2. Kegiatan minum susu dalam tahapan kontekstual

Kegiatan *inquiry* dilakukan siswa menggunakan LKPD untuk bereksperimen untuk menemukan pengaruh kalor jenis zat terhadap perubahan suhu. Guru mengelola aktifitas bertanya (*Questioning*) baik antara siswa dalam satu kelompok, siswa dengan kelompok lain maupun antara guru dengan siswa. Masyarakat belajar (*learning community*) dibiasakan kepada siswa sejak proses diskusi kelompok hingga persentasi kelompok. Pembiasaan masyarakat belajar bertujuan siswa dapat mengembangkan pengetahuannya dengan berani sharing antar teman, antar kelompok dan antar yang tahu dan belum tahu. Pada proses menemukan hubungan perubahan suhu dengan energy kalor, massa dan kalor jenis siswa mengalami kesulitan karena belum menerima penjelasan hubungan sebanding dan berbanding terbalik di pelajaran matematika. Oleh karena itu, peran guru pada tahap ini menjadi model dengan memberi contoh penerapan hubungan sebanding dan berbanding terbalik sehingga siswa dapat mengetahui hubungan perubahan suhu dengan energy kalor, massa dan kalor jenis. Pada akhir pembelajaran guru bersama siswa melakukan refleksi agar siswa dapat menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari pada setiap pertemuan.

Pada pertemuan II, guru memberikan apersepsi dengan mengajak siswa mengingat kembali jenis wujud zat. Guru memberikan motivasi berupa penjual es potong berjualan keliling tanpa menggunakan frezer. Pada kegiatan inti siswa mulai mengkontruksi pengetahuan tentang pengaruh energy kalor terhadap massa zat yang berubah wujud pada peristiwa bongkahan es batu yang diletakkan di luar dan di dalam rumah. Tahap *inquiry* dilakukan siswa dengan membuat es krim untuk menemukan pengaruh pelepasan kalor terhadap perubahan wujud. Siswa mencampur sendiri adonan es krim yang kemudain dimasukan kedalam toples kecil. Campuran pendingin yang terdiri dari es dan garam dimasukan ke dalam toples besar. Toples kecil berisi adonan es krim dimasukan ke dalam toples besar. Dalam kelompok siswa secara bergantian memutar-mutar toples besar selama kurang lebih 1 jam. Bunga es yang muncul

menunjukkan adonan es krim telah berada dalam suhu yang sangat rendah dan dapat diambil siswa untuk dapat dinikmati. Perubahan tersebut disebabkan pencampuran garam pada es yang bersifat menurunkan titik beku. Adonan es krim akan melepaskan kalor karena suhu campuran garam dan es sangat rendah. Pelepasan kalor adonan es krim mengakibatkan adonan berubah menjadi es krim yang berwujud padat.

Kegiatan tahapan bertanya (*Questioning*) dan masyarakat belajar (*learning community*) pada pertemuan II dilakukan siswa setelah menikmati es krim buatan mereka. Guru melanjutkan memberi penjelasan model perubahan wujud zat lain seperti menguap, mengkristal, mengembun, menyublim, dan mencair. Pada akhir pembelajaran guru bersama siswa melakukan refleksi agar siswa dapat menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari pada setiap pertemuan.



Gambar 3. Tahapan pembuatan es krim

Pada tahapan observasi siklus I, dua guru melakukan pengamatan kegiatan belajar mengajar siswa. Hasil pengamatan dicatat oleh pengamat pada catatan lapangan. Kemudian observer dan guru berkumpul untuk mendiskusikan hasil pengamatan setelah proses pembelajaran selesai. Angket dibagikan untuk mengukur minat belajar siswa. Angket minat belajar diisi siswa tanpa khawatir akan mempengaruhi nilai dikarenakan guru tidak meminta siswa mengisi nama tetapi disetiap lembar angket sudah ada kode rahasia. Guru dapat mengetahui identitas pengisi angket dengan kode rahasia tersebut.

Refleksi adalah kegiatan mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi pada siswa, suasana kelas dan guru. Hasil pengamatan dan analisis angket digunakan sebagai bahan refleksi. Secara umum pembelajaran dengan pendekatan kontekstual pada siklus I ini berjalan dengan lancar. Hasil minat belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Minat belajar siswa pada siklus I

No.	Aspek Minat	Capaian Persentase	Minat Belajar
1.	Motivasi	73%	68%
2.	Pemusatan Perhatian	65%	

3. Keingintahuan	71%
4. Kebutuhan	65%

Minat siswa pada aspek motivasi dan keingintahuan meningkat. Hasil ini sesuai dengan hasil wawancara pada aspek motivasi yang menyatakan siswa menyukai pembelajaran IPA dengan pendekatan kontekstual karena biasanya siswa hanya dikelas mendengarkan dan mencatat materi dari guru, mengerjakan LKPD tetapi dengan pembelajaran ini lebih menarik. Siswa menjadi paham bahwa pelajaran yang dipelajari berkaitan dengan keseharian seperti membuat susu dan membuat es krim. Hasil wawancara pada aspek keingintahuan juga menunjukkan hasil yang positif karena siswa menjadi ingin tahu penerapan IPA lainnya dalam kehidupan sehari-hari. Minat siswa pada aspek pemusatan perhatian masih rendah dibuktikan dengan beberapa siswa masih melakukan kegiatan lain yang tidak ada hubungannya dengan proses belajar mengajar. Hal ini ada kaitannya dengan minat belajar siswa pada aspek kebutuhan yang masih rendah sehingga siswa yang mengerjakan LKPD hanya sebagian saja. Selain itu aktivitas masyarakat belajar dalam pembelajaran pendekatan kontekstual belum diterapkan beberapa siswa, tampak siswa tersebut kurang berani sharing antar teman, antar kelompok dan antar yang tahu dan belum tahu.

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat dilihat minat belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I. Nilai rata-rata presentase minat belajar pada siklus I sebesar 68 %. Menurut Mulyasa (2006 : 101) proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebesar 75 %. Maka dari itu penelitian ini dilanjutkan pada siklus berikutnya. Siklus II dilaksanakan dengan tetap mengacu pada model pendekatan kontekstual.

Implementasi siklus II dilaksanakan pada tanggal 21 dan 24 Oktober 2019, pelaksanaan yang dilaksanakan sesuai dengan kekurangan yang terjadi pada siklus I serta melihat aspek minat belajar yang belum baik. Pada tahap perencanaan guru membuat perangkat RPP, LKPD serta menyiapkan alat dan bahan dengan model pembelajaran kontekstual. Tindakan lain yang direncanakan meliputi : (a) mengingatkan siswa untuk fokus selama kegiatan belajar mengajar; (b) memberi penghargaan bagi kelompok yang dinilai terbaik berdasarkan kecepatan, kekompakan dan ketepatan dalam menyelesaikan LKPD; (c) memberikan lebih banyak contoh penerapan materi kalor dan perpindahannya dalam kehidupan sehari-hari; (d) membagikan LKPD kepada seluruh siswa dan wajib mengumpulkannya kembali setelah pembelajaran.

Tahapan pelaksanaan pada siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pada setiap pertemuan guru mengingatkan siswa untuk fokus selama kegiatan belajar mengajar. Siswa selalu diingatkan pentingnya mengikuti alur pembelajaran baik kegiatan kelompok atau klasikal dengan pendekatan kontekstual. Siswa diinformasikan bahwa setiap akhir pertemuan semua LKPD wajib dikumpulkan untuk dikoreksi oleh Guru. Guru juga berjanji akan memberikan penghargaan bagi kelompok terbaik. Pada kegiatan inti pertemuan pertama dimulai dengan apersepsi untuk mengingatkan kembali pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud serta hukum kekekalan energi. Pada kegiatan inti siswa mengkonstruksi pengetahuan siswa tentang karakteristik benda yang memiliki energi kalor tinggi dan rendah. Energi kalor tinggi dimiliki teh panas yang suhunya besar. Energi kalor rendah dimiliki es yang suhunya kecil. Dalam pencampuran keduanya terjadi pelepasan kalor teh panas dan diterima es. Peristiwa ini dikenal sebagai azas Black. Kegiatan *inquiry* dilakukan siswa menggunakan LKPD untuk menganalisis penerapan azas Black dalam tubuh manusia.

Pada kegiatan inti pertemuan kedua, siswa mengkonstruksi pengetahuan tentang perpindahan kalor secara konduksi, konveksi dan radiasi dengan mengkaitkannya dengan kegiatan masak-masak yang dilakukan di kelas. Pengaruh jenis bahan terhadap cepat rambatan panas pada benda dalam proses perpindahan kalor secara konduksi dilakukan siswa dengan kegiatan masak-masak menggunakan sotil dair bahan yang berbeda untuk mengaduk masakan. Konsep radiasi diperoleh siswa dengan proses *inquiry* menggunakan LKPD menganalisis perambatan ennergi kalor dari matahari sampai ke bumi. Konsep konveksi diperoleh siswa dengan proses *inquiry* menggunakan LKPD menganalisis proses mendinginkan tubuh menggunakan kipas angin. Penggunaan kipas angin memindahkan udara panas berganti dengan udara lebih rendah suhunya.



Gambar 6. *Sisw lebih fokus pada pembelajaran di siklus II*

Guru mengelola aktifitas bertanya (*Questioning*) baik antara siswa dalam satu kelompok, siswa dengan kelompok lain maupun antara guru dengan siswa. Masyarakat belajar (*learning community*) dibiasakan kepada siswa sejak proses diskusi kelompok hingga persentasi kelompok. Pembiasaan masyarakat belajar bertujuan siswa dapat mengembangkan pengetahuannya dengan berani sharing antar teman, antar kelompok dan antar yang tahu dan belum tahu. Pada akhir pertemuan guru memberikan penghargaan bagi kelompok terbaik yaitu kelompok dua

Hasil observasi dan refleksi siklus II menunjukkan minat belajar pada semua aspek meningkat seperti yang terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Minat belajar siswa pada siklus II

No.	Aspek Minat	Capaian Persentase	Minat Belajar
1.	Motivasi	79%	
2.	Pemusatan Perhatian	75%	76%
3.	Keingintahuan	77%	
4.	Kebutuhan	71%	

Hasil analisis minat belajar siswa pada siklus II dapat dilihat bahwa minat belajar rata-rata sebesar 76 %. Berdasarkan penelitian ini maka dapat disimpulkan implementasi pendekatan kontekstual dapat meningkatkan minat belajar siswa karena

minat belajar yang terdiri dari aspek motivasi, pemusatan perhatian, keingintahuan dan kebutuhan telah mencapai target yang telah ditetapkan yaitu terjadi perubahan perilaku positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebesar 75 %. Hasil presentasi peningkatan siklus I ke siklus 2 dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 4. Peningkatan minat belajar siswa siklus I ke siklus II

Siklus	Presentase	Kriteria
Siklus I	68 %	Belum tuntas
Siklus II	76 %	Tuntas

Hasil analisis penelitian yang telah dilaksanakan diketahui terjadi peningkatan minat belajar siswa dibandingkan keadaan pra siklus. Walaupun demikian implementasi siklus I pada beberapa aspek minat belajar belum baik. Penyebabnya diantaranya yaitu ; (1) Sebagian kecil siswa masih melakukan kegiatan lain yang tidak ada hubungannya dengan proses belajar mengajar. Kegiatan tersebut berbentuk memainkan alat laboratorium, bercanda dengan teman lainnya, hingga melamun. (2) Siswa yang mengerjakan LKPD hanya sebagian saja. Sebagian kecil siswa masih 'titip nama' dalam memenuhi tugas pengumpulan LKPD. (3) Sebagian besar siswa masih mengerjakan LKPD sendiri tanpa sharing antar teman, antar kelompok dan antar yang tahu dan belum tahu.

Berdasarkan refleksi yang dilaksanakan pada siklus I serta masukan yang diberikan oleh observer maka perbaikan siklus II di lakukan. Pada dua pertemuan di siklus II, guru sering mengingatkan siswa untuk fokus selama kegiatan belajar mengajar. Guru membagi LKPD kepada seluruh siswa. Guru juga di awal pertemuan mengumumkan kepada siswa akan memberi penghargaan bagi kelompok terbaik. Kelompok terbaik diukur berdasarkan melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual meliputi konstruktivisme, menemukan (*inquiry*), bertanya (*Questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*) dan refleksi. Dampaknya siswa masih melakukan kegiatan lain berkurang. Siswa tampak aktif bekerja sama dalam kegiatan kelompok.

Guru juga memberi lebih banyak analisis peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang menghubungkan materi kalor dan perpindahannya. Hubungan tersebut seperti azas Black dengan orang berkeringat, konduksi dengan penggunaan alat memasak, dan konveksi dengan penggunaan kipas angin. Contoh tersebut sangat dekat dengan kehidupan siswa tetapi baru pada pembelajaran ini mereka mengetahui hubungannya dengan ilmu yang dipelajari di sekolah. Siswa terlihat semakin menikmati pembelajaran dengan adanya produk yang dapat mereka konsumsi seperti es teh dan mie goreng. Hal ini membuat pembelajaran IPA semakin menarik bagi siswa.

Berdasarkan penelitian ini maka, minat belajar siswa mengalami kenaikan dari pra siklus sebesar 56 % menjadi 68 % pada siklus I, dan 76 % pada siklus II. Menurut Mulyasa (2006: 101) proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebesar 75 %. Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Diah Nugraheni (2015)) yang menyatakan bahwa minat belajar siswa terhadap pelajaran IPA mengalami peningkatan yang signifikan dengan penerapan pendekatan kontekstual.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini yang dilakukan selama dua siklus pada masing-masing pertemuan dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran dengan

pendekatan kontekstual dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII B SMPN Satu Atap 4 Pesawaran tahun Pelajaran 2019/2020. Kunci keberhasilan dalam penelitian ini adalah kemampuan guru mengkaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa. Dampaknya siswa merasa pembelajaran lebih bermakna sehingga minat belajar IPA dapat meningkat. Saran yang diberikan dalam penelitian kepada para pendidik dan peneliti selanjutnya agar dapat menggunakan model, pendekatan, metode serta media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan keberhasilan peserta didik untuk mencapai satu tujuan yang sama adalah untuk dapat memajukan pendidikan yang lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Anna Dwi Purwanti. (2012). *Penerapan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Guru "COPE", Nomor 02/Tahun XVI/November 2012*
- Diah Nugraheni. (2015). *Meningkatkan Minat Belajar Sains (IPA) dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning). Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang. Volume 03 Nomo 02 Oktober 2015*
- Hasnawiyah. (1994). *Minat dan Motivasi Siswa terhadap Jurusan Biologi pada SMA di Ujungpandang. Skripsi FPMIPA IKIP Ujungandang.*
- Herlina Erwin. (2018). *Penerapan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA. Jurnal: Pendidikan Dasar Perkhasa Volume 4, Nomor 1, April 2018.*
- Mulyasa. (2006). *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif dan Menyenangkan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rosdiana, L. A. (2019). Students' Responses Toward Kahoot Application in Indonesian Subject. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.35194/alinea.v2i1.519>.
- Slameto. (2003). *Penerapan Pembelajaran Kooperatife Think Pair Share untuk Meningkatkan Minat Belajar Biologi Siswa Kelas X-3 SMA Negeri 1 Mojolaban Tahun Pelajaran 2010/2011.* Surakarta : Digilib.uns.ac.id
- Soegiyono. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta
- Sujarwo. (2007). *Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran.* UNY
- Muhibbin Syah. (1995). *Psikologi Pendidikan.* Bandung : Rosdakarya
- Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: PT Indeks

Analisis Kemampuan Matematika Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Model Pisa Level 4 Konten Bilangan

Imelda Jebrina Bana^{1*}, Hermina Disnawati², Selestina Nahak³

¹Pendidikan Matematika Universitas Timor, ^{2,3}Universitas Timor

e-mail: bana27imelda@gmail.com

Abstrak: Indonesia menjadi salah satu negara yang mengikuti PISA sejak tahun 2000 hingga 2018, namun pencapaian prestasi siswa Indonesia pada tahun 2018 belum memuaskan. Hal ini diduga kuat salah satu faktor penyebabnya adalah guru, dimana masih banyak guru yang belum tahu tentang sistem penilaian PISA, soal-soal model PISA, dan cara menyelesaikan soal model PISA. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis dan mendeskripsikan kemampuan matematika mahasiswa yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi dalam menyelesaikan soal model PISA level 4 konten bilangan. Metode penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, penelitian ini telah dilaksanakan di Prodi Pendidikan Matematika Unimor, tahun 2020. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang berkemampuan matematika rendah belum mampu menyelesaikan soal model PISA level 4 konten bilangan, sedangkan mahasiswa yang berkemampuan matematika sedang dan tinggi sudah mampu menyelesaikan soal model PISA level 4 konten bilangan.

Kata Kunci: Kemampuan Matematika; Soal Model PISA Level 4; Konten Bilangan

PENDAHULUAN

PISA (*Programme for International Student Assessment*) merupakan salah satu penilaian tingkat internasional yang diselenggarakan tiga-tahunan, oleh OECD (*Organization For Economic Co-Operation And Development*) yang melibatkan siswa berumur 15 tahun atau setara dengan siswa SMP yang pertama diseleenggarakan pada tahun 2000 untuk bidang membaca, matematika dan sains. Indonesia merupakan satu dari negara yang terlibat dalam PISA sejak tahun 2000. Manfaat yang diperoleh siswa dalam mengikuti PISA adalah dapat mengaplikasikan konsep dari materi yang telah diterima di sekolah ke dalam masalah kehidupan sehari-hari melalui soal-soal yang dirilis PISA. Hasil studi PISA merupakan salah satu ukuran untuk melihat kemampuan pemecahan masalah matematika.

Pengalaman Indonesia selama 20 tahun mengikuti PISA ternyata hasil PISA terbaru tahun 2018 prestasi siswa malah menurun dibanding PISA 2015. Hal ini diduga kuat salah satu faktornya adalah guru. Dimana masih banyak guru yang belum tahu tentang sistem penilaian PISA, soal-soal PISA, dan cara menyelesaikan soal PISA (Tohir, M 2019: 1). Menurut Sulastrri, dkk (2014: 14) menyimpulkan bahwa FKIP/FIP sebagai salah satu lembaga yang menghasilkan calon guru turut bertanggungjawab membekali mahasiswa calon guru dengan soal-soal bertaraf internasional seperti soal PISA. Walaupun demikian, pada penelitian ini peneliti memilih soal model PISA level sedang yaitu level 4 untuk mengetahui kemampuan matematika pada mahasiswa Universitas Timor tepatnya pada program studi pendidikan matematika.

Tabel 1. Peringkat Literasi Matematika Siswa Indonesia pada PISA 2000-2019

Tahun	Skor Rata-Rata		Peringkat Indonesia	Jumlah Negara Peserta PISA
	Indonesia	Internasional		
2000	367	500	39	41
2003	360	500	38	40
2006	391	500	50	57
2009	371	500	61	65
2012	375	500	64	65
2015	386	500	65	72
2018	379	500	74	79

(Sumber; OECD 2012 ; Tohir, M 2019).

Semakin tinggi level kognitif soal, semakin sedikit mahasiswa calon guru yang dapat menyelesaikan soal PISA. Umumnya mahasiswa hanya mampu menyelesaikan soal level rendah yaitu level 1 dan 2, sehingga soal PISA level 4 masih dianggap sulit bagi mahasiswa karena membutuhkan penalaran yang sangat tinggi (Disnawati, H 2018: 778). Menurut Disnawati, H (2018: 777) dalam implementasinya bahwa lemahnya literasi matematika mahasiswa pada konten *Quantity* menimbulkan pertanyaan tentang kualitas pembelajaran yang dialami oleh mahasiswa di kelas termasuk muatan kurikulum yang berlaku. Oleh karena itu, konten bilangan perlu dianalisis dan dikenalkan kepada mahasiswa calon guru dari sekarang untuk membantu mahasiswa dalam menghadapi

permasalahan di kehidupan nyata. Walaupun demikian, pada penelitian ini peneliti memilih soal model PISA level sedang yaitu level 4 konten bilangan untuk mengetahui kemampuan matematika pada mahasiswa Universitas Timor tepatnya pada program studi pendidikan matematika.

Pada penelitian ini, peneliti mengukur kemampuan matematika mahasiswa menggunakan tes sehingga mahasiswa dapat dikelompokkan berdasarkan tingkat kemampuan matematikanya yaitu kelompok kemampuan rendah, kelompok kemampuan sedang, dan kelompok kemampuan tinggi. Untuk kelompok kemampuan rendah dengan nilai kurang dari atau sama dengan 74, kelompok kemampuan sedang dengan nilai di antara 75 dan 80. Sedangkan untuk kelompok kemampuan tinggi dengan nilai lebih dari atau sama dengan 80.

Soal kemampuan matematika pada PISA disusun untuk mengukur kemampuan logika dan penalaran siswa. soal tersebut memuat berbagai materi dan membutuhkan penalaran yang lebih mendalam untuk menyelesaikannya. Soal kemampuan matematika PISA menguji tiga aspek yakni konten (*content*), situasi dan konteks (*situations and contexts*), dan kompetensi atau proses (*competencies/processes*).

Menurut OECD (2013), dikategori konten matematika dalam PISA dibagi menjadi empat bagian sebagai berikut.

- a) Perubahan dan Hubungan (*Change and Relationship*), berkaitan dengan pertumbuhan organisme, musik dan siklus musim, pola cuaca, tingkat pekerjaan dan kondisi ekonomi. Konten ini berkaitan dengan fungsi aljabar,

persamaan dan pertidaksamaan, tabel dan representasi grafis, yang menjadi pusat dalam menggambarkan, memodelkan, dan menafsirkan perubahan.

- b) Ruang dan Bentuk (*Space and Shape*), mencakup berbagai bentuk meliputi bentuk visual, dan fisik: pola, sifat objek, posisi, dan orientasi, representasi dari objek, menguraikan dari informasi visual, navigasi dan interaksi yang dinamis dengan bentuk nyata. Geometri menjadi landasan penting dalam konten ruang dan bentuk ini.
- c) Kuantitas (*Quantity*), berkaitan dengan hubungan bilangan dan pola bilangan. Konten bilangan melibatkan kemampuan untuk memahami ukuran, pola bilangan, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan bilangan dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Ketidakpastian dan probabilitas (*Uncertainty*), dalam ilmu pengetahuan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, selalu berkaitan dengan ketidakpastian karena ketidakpastian adalah hal penting dalam analisis matematis dari banyak situasi masalah. Teori peluang dan statistik serta teknik representasi data dan keterangan merupakan teori yang digunakan untuk menangani hal itu.

Situasi dan Konteks (*Situation and Context*)

Konteks ini dibagi menjadi empat situasi (Hayat, dkk 2010: 216) sebagai berikut:

- a) Konteks pribadi (*Personal*), berhubungan dengan kegiatan pribadi siswa sehari-hari. Dalam menjalani kehidupan sehari-hari tentu para siswa menghadapi berbagai persoalan pribadi yang memerlukan pemecahan secepatnya. Matematika diharapkan dapat berperan dalam menginterpretasikan permasalahan dan kemudian memecahkannya.
- b) Konteks pekerjaan (*Profession*), masalah yang diklasifikasikan dalam kategori konteks pekerjaan yang berpusat pada dunia kerja. Pengetahuan siswa tentang konsep matematika diharapkan dapat membantu untuk merumuskan, melakukan klasifikasi masalah, dan memecahkan masalah pendidikan dan pekerjaan pada umumnya.
- c) Konteks umum (*General*), yang berkaitan dengan penggunaan pengetahuan matematika dalam kehidupan bermasyarakat dan lingkungan yang lebih luas dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dapat menyumbangkan pemahaman mereka tentang pengetahuan dan konsep matematikanya itu untuk mengevaluasi berbagai keadaan yang relevan dalam kehidupan di masyarakat.
- d) Konteks keilmuan, yang secara khusus berhubungan dengan kegiatan ilmiah yang lebih bersifat abstrak dan menuntut pemahaman dan penguasaan teori dalam melakukan pemecahan masalah matematika. Konteks ini dikenal sebagai konteks *Intra-mathematical*.

Kelompok Kompetensi (*Competencies Group*)

Kompetensi pada PISA dibagi dalam tiga kelompok (OECD, 2010) yaitu:

- a) Kelompok Reproduksi (*Reproduction Group*), Pertanyaan pada PISA yang termasuk dalam kelompok reproduksi meminta siswa untuk menunjukkan bahwa siswa mengenal fakta, objek-objek, dan sifat-sifatnya, ekuivalensi, menggunakan prosedur rutin, algoritma standar, dan menggunakan skill yang bersifat teknis. Item soal untuk kelompok ini berupa pilihan ganda, isian singkat, atau soal terbuka (yang terbatas).
- b) Kelompok Koneksi (*The Connection Group*), Pertanyaan pada PISA

termasuk dalam kelompok koneksi meminta siswa untuk menunjukkan bahwa siswa dapat membuat hubungan antara beberapa gagasan dalam matematika dan beberapa informasi yang terintegrasi untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam koneksi ini siswa diminta untuk menyelesaikan masalah yang non-rutin tapi hanya membutuhkan sedikit translasi dari konteks ke model dunia matematika.

- c) Kelompok Refleksi (*The Reflection Group*), Pertanyaan pada PISA yang termasuk dalam kelompok refleksi ini menyajikan masalah yang tidak terstruktur (*instuctured situation*) dan meminta siswa untuk mengenal dan menemukan ide matematika dibalik masalah tersebut. Kompetensi refleksi ini adalah kompetensi yang paling tinggi dalam PISA, yaitu kemampuan bernalar dengan menggunakan konsep matematika. Siswa dapat menggunakan pemikiran matematikanya secara mendalam dan menggunakannya untuk memecahkan masalah. Dalam melakukan refleksi ini, siswa melakukan analisis terhadap situasi yang dihadapinya, menginterpretasi, dan mengembangkan strategi penyelesaian mereka sendiri, Anisah (Jamil 2016: 13-14).

Level Kemampuan Matematika dalam PISA. PISA mengembangkan enam katogori kemampuan matematika siswa yang menunjukkan kemampuan kognitif dari siswa. Tingkatan kemampuan matematika menurut PISA disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. level kemampuan literasi matematika siswa dalam PISA

Level	Aktivitas yang dilakukan siswa
1	Siswa dapat menggunakan pengetahuannya untuk menyelesaikan soal rutin, dan dapat menyelesaikan masalah yang konteksnya umum.
2	Siswa dapat menginterpretasikan masalah dan menyelesaikan dengan rumus.
3	Siswa dapat melaksanakan prosedur dengan baik dalam menyelesaikan soal serta dapat memilih strategi pemecahan masalah.
4	Siswa dapat bekerja secara efektif dengan model dan dapat memilih serta mengintergrasikan representasi yang berbeda, kemudian menghubungkannya dengan dunia nyata.
5	Siswa dapat kerja dengan model untuk situasi yang kompleks serta dapat menyelesaikan masalah yang rumit.
6	Siswa dapat menggunakan penalarannya dalam menyelesaikan masalah matematis, dapat membuat generalisasi, merumuskan serta mengkomunikasi hasil temuannya.

Sumber: Johar (Setiawan dkk, 2014: 247)

Berdasarkan tabel di atas, bahwa penilaian literasi matematis yang dilakukan oleh studi PISA ini terdiri dari 6 tingkatan atau level. Soal literasi matematis level 1 dan 2 termasuk kelompok soal dengan skala bawah yang mengukur kompetensi reproduksi. Soal-soal disusun berdasarkan konteks yang cukup dikenal oleh siswa dengan operasi matematika yang sederhana. Soal literasi matematika level 3 dan 4 termasuk kelompok soal dengan skala menengah yang mengukur kompetensi koneksi. Soal-soal skala menengah memerlukan kompetensi siswa karena situasi yang diberikan tidak dikenal atau bahkan belum pernah dialami oleh siswa. Sedangkan, soal literasi matematika level 5 dan 6 termasuk kelompok soal dengan skala tinggi yang mengukur kompetensi refleksi. Soal-soal ini menuntut penafsiran tingkat tinggi dengan konteks yang sama sekali tidak terduga oleh siswa. Maryanti (Setiawan dkk, 2014: 147).

METODE PENULISAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

- a. Mereduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menejamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat ditarik dan diverifikasi
- b. Penyajian data merupakan suatu kumpulan informasi tersusun, yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.
- c. Kesimpulan, merupakan proses pengambilan inti sari dan sajian data yang telah terorganisir dalam bentuk pernyataan kalimat atau formal yang singkat tetapi mengandung pengertian yang luas.

Penelitian ini telah dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Timor tanggal 3 - 8 September 2020 pada tahun akademik 2020/2021. Subjek penelitian mahasiswa yang sudah lulus mata kuliah Kapita Selekta Matematika yang berjumlah 16 orang, kemudian dipilih 6 orang untuk diwawancarai dimana dua orang yang mewakili mahasiswa berkemampuan rendah, dua orang yang berkemampuan sedang, dan dua orang yang berkemampuan tinggi. Instrument penelitian soal tes model PISA sebanyak 4 soal level 4 konten bilangan dan pedoman wawancara.

Teknik pengumpulan data yaitu 1) tes yang digunakan untuk memperoleh data mengenai kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan soal model PISA, 2) wawancara untuk mengetahui bagaimana mahasiswa mengerjakan soal dan menggali data terkait kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan soal. Teknik analisis data dalam penelitian

ini meliputi: 1) Reduksi data, dalam hal ini peneliti mengumpulkan hasil tes serta mencatat hasil wawancara dan dokumentasi dari informan yang berkaitan dengan kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan soal. 2) Penyajian data, ini juga berbentuk teks naratif, teks dalam bentuk catatan hasil dengan informan penelitian sebagai informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya kesimpulan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan soal. 3) Penarikan kesimpulan untuk melihat kemampuan mahasiswa dapat diketahui berdasarkan hasil tes soal model PISA yang diberikan kepada mahasiswa dan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada mahasiswa yang Berkemampuan Rendah, Sedang dan Tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tes yang dilakukan terdapat kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan soal matematika model PISA, hasil tes dapat dilihat pada tabel 3. Berikut.

Tabel 3. Hasil Tes Soal Model PISA

No	Kategori Kemampuan Mahasiswa	Nama	Nilai Tes Soal Model PISA
1	Rendah	DL	31
2	Rendah	MIK	35
3	Rendah	MET	25
4	Rendah	AS	29
5	Rendah	CSD	26
6	Sedang	OKK	30
7	Sedang	ATT	52
8	Sedang	FN	30
9	Sedang	TM	77
10	Sedang	PMA	51
11	Sedang	DLT	76
12	Sedang	DO	76
13	Tinggi	ST	87
14	Tinggi	DTK	38
15	Tinggi	KHB	88
16	Tinggi	HGTK	92

Selanjutnya akan disajikan hasil persentase mahasiswa menjawab benar berdasarkan level soal PISA, dan dapat dilihat pada tabel 4. berikut.

Tabel 4. Hasil pengerjaan Mahasiswa dalam Menyelesaikan Soal Model

Konten	Konteks	Level Soal PISA	No Tema	Nomor soal	Banyak Mahasiswa Menjawab Benar	Persentase Mahasiswa Menjawab Benar
Bilangan	Umum	4	1	1a, 1b	8	50%
Bilangan	Umum	4	2	2a, 2b	1	6,25%
Bilangan	Pribadi	4	3	3	3	18,75%
Bilangan	Umum	4	4	4a,4b	3	18,75%

Berdasarkan tabel 4 di atas, terlihat bahwa persentase tertinggi mahasiswa menjawab dengan benar berada pada soal nomor 1, dimana soal tersebut merupakan soal yang sering dipelajari dan mudah untuk menentukan rumusnya. Sedangkan soal nomor 2 persentase mahasiswa menjawab benar adalah 6,25%. Hal ini dikarenakan untuk soal tidak terbiasa dikerjakan atau belum tahu rumus untuk menyelesaikan soal.

A. Mahasiswa Berkemampuan Matematika Rendah (DL dan MIK)

Berdasarkan hasil analisis, mahasiswa DL dan MIK yang berkemampuan matematika rendah hanya mampu menjawab 1 tema dari 4 tema yang diberikan. Mahasiswa DL dan MIK hanya mampu menjawab dengan benar soal model PISA nomor 1a, 1b, 2b, dan 4a. Untuk soal 2a, 3, dan 4b, DL dan MIK tidak mampu menjawab.

Mahasiswa DL mampu menjawab dengan benar soal model PISA nomor 2b dan 4a. ketika dikonfirmasi melalui wawancara, mahasiswa DL mampu menjawab benar dan menjelaskan secara detail langkah-langkah menyelesaikan soal tersebut. Untuk soal nomor 1 dan 3 mahasiswa mampu menjawabnya tetapi tidak benar. Ketika dikonfirmasi melalui wawancara, mahasiswa DL belum mampu dalam ketepatan perhitungan dalam soal tersebut.

Selanjutnya Mahasiswa MIK mampu menjawab dengan benar soal model PISA nomor 1a dan 1b. Ketika dikonfirmasi melalui wawancara, mahasiswa MIK mampu menjelaskan langkah-langkah penyelesaiannya secara detail samapi menyimpulkan hasilnya dengan benar. Untuk soal nomor 2, 3 dan 4, mahasiswa MIK tidak mampu menjawab. Berdasarkan hasil wawancara, mahasiswa MIK mengatakan tidak paham terhadap soal tersebut.

Kemampuan kedua mahasiswa yang lain dalam PISA yaitu DL dan MIK adalah masih rendah. Hal ini sama dengan hasil penelitian Stacey (2011) tentang kemampuan siswa Indonesia yang rendah dalam PISA. Dengan kata lain, kemampuan guru sangat mempengaruhi kemampuan siswa, dimana kedua mahasiswa berada pada tingkat kemampuan cukup. Hal ini dikarenakan kedua mahasiswa ini tidak memahami

permasalahan pada soal dengan laik sehingga penyelesaian yang dilakukan hanya tepat untuk sebagian kecil aspek analisis.

B. Mahasiswa Berkemampuan Matematika Sedang (TM dan DO)

Berdasarkan hasil analisis, mahasiswa TM yang berkemampuan matematika sedang, hanya mampu menyelesaikan 2 tema dengan benar dari 4 tema yang diberikan. Untuk soal model PISA nomor 1a, 1b, 2b dan 4a, 4b TM mampu menjawabnya dengan benar. Dan untuk soal nomor 2a dan 3, mahasiswa TM tidak mampu menjawab dengan benar. Ketika dikonfirmasi melalui wawancara, mahasiswa TM belum mampu mengidentifikasi langkah-langkah dalam menyelesaikan permasalahan pada soal sehingga langkah-langkah penyelesaian sampai menyimpulkan hasil akhir tidak benar.

Sedangkan hasil analisis, mahasiswa DO yang berkemampuan matematika sedang hanya mampu menyelesaikan 2 tema dengan benar dari 4 tema yang diberikan. Mahasiswa DO mampu menjawab dengan benar soal nomor 1a, 1b, 2a, 2b dan 4a. Untuk soal nomor 3 dijawab salah dan 4b tidak mampu menjawabnya. Ketika dikonfirmasi melalui wawancara, mahasiswa DO mengatakan tidak paham terhadap soal- soal tersebut.

C. Mahasiswa Berkemampuan Matematika Tinggi (KHB dan HGTK)

Dari hasil analisis, mahasiswa KHB yang berkemampuan matematika tinggi hanya mampu menyelesaikan 3 tema dari 4 tema yang diberikan. Mahasiswa mampu menjawab dengan benar soal nomor 1a, 1b, 2a, 3 dan 4a. Untuk soal nomor 2b mahasiswa KHB tidak mampu menjawab dengan benar. Ketika dikonfirmasi melalui wawancara, KHB sedikit keliru untuk menentukan hasil akhir dan untuk soal nomor 4b, mahasiswa KHB tidak mampu menjawab karena waktu tes sudah hampir selesai.

Selanjutnya Mahasiswa HGTK yang berkemampuan matematika tinggi mampu menjawab semua soal yang diberikan. Mahasiswa HGTK mampu menjawab soal nomor 1a, 1b, 3, dan 4a, 4b dengan benar. Untuk soal nomor 2 tidak mampu menjawab dengan benar. Berdasarkan wawancara, mahasiswa HGTK mampu mengidentifikasi langkah- langkah dalam menyelesaikan permasalahan pada soal tetapi mengkalkulasinya kurang tepat sehingga kesimpulannya tidak benar.

Kemampuan kedua mahasiswa yang lain dalam PISA yaitu KHB dan HGTK adalah sangat baik. Hal ini sama dengan hasil penelitian Putri, Susanto dan Kurniati (2015) yang menyimpulkan bahwa siswa berkemampuan tinggi memiliki keterampilan yang optimal dalam mengontrol dan menyelesaikan setiap permasalahan.

PENUTUP

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Mahasiswa yang berkemampuan matematika rendah hanya mampu menyelesaikan 1 tema soal model PISA level 4 konten bilangan, serta memperoleh nilai 31 dan 35
2. Mahasiswa yang berkemampuan matematika sedang hanya mampu menyelesaikan 2 tema soal model PISA level 4 konten bilangan, serta memperoleh nilai 77 dan 76
3. Mahasiswa yang berkemampuan matematika tinggi mampu menyelesaikan 3 tema soal model PISA level 4 konten bilangan, serta memperoleh nilai 88 dan 92

Dari ketiga kesimpulan diatas, maka dapat dikatakan bahwa mahasiswa yang berkemampuan matematika rendah belum mampu menyelesaikan soal model PISA level 4 konten bilangan, sedangkan mahasiswa berkemampuan matematika sedang dan tinggi sudah mampu menyelesaikan soal model PISA level 4 konten bilangan. .

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran kepada mahasiswa dan peneliti selanjutnya, sebagai berikut.

1. Mahasiswa dapat mempelajari soal matematika bertipe model PISA level 4 konten bilangan lebih mendalam agar bisa menjadi bahan ajar untuk siswa jika sudah menjadi guru.
2. Bagi peneliti diharapkan untuk melakukan penelitian sejenis, untuk mengetahui perkembangan kemampuan matematis mahasiswa dalam menyelesaikan soal model PISA konten bilangan.

DAFTAR RUJUKAN

- Anisah, Zulkardi, & Darmawijoyo. (2013). Pengembangan Soal Matematika Model PISA Pada Konten Quantity Untuk Mengukur Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Matematika*, V(1) : 114
- Disnawati, H. (2018). *Literasi Matematika: Kemampuan Mahasiswa Calon Guru Di Wilayah Perbatasan Indonesia-Timor Leste*. Prosiding KNPMP III (hal. 773-779). Universitas Timor.
- Jamil, N. A. (2016). *Analisis Kemampuan Menyelesaikan Soal PISA Ditinjau Dari Aspek Logika Dan Penalaran pada siswa Usia 15 Tahun Di Mts Negeri Jember*. Skripsi Universitas Jember: skripsi.
- <http://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/73520/120210101084--Nur%20Asiyah%20Jamil%20-1-5.pdf;sequence=1> Purti, dkk. (2015). "Analisis Keterampilan Metakognitif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berbasis Polya Subpokok Bahasan Garis dan Sudut Kelas VII-C di SMP Negeri 1 Gentang Banyuwangi". Artikel Ilmiah mahasiswa 2(1).
- Setiawan, H., dkk. (2014). *Soal Matematika Dalam PISA Kaitannya Dengan Literasi Matematika Dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Prosiding Seminar Nasional Matematika (hal.244-251). Universitas jember. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/psmp/article/view/955>
- Stacey, K. (2011) The View of mathematics Literacy in Indonesia: *Journal on mathematics Education(Indo- MS_ JME)*.
- Sulastri, R., dkk. (2014). Kemampuan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Unsyiah Menyelesaikan Soal PISA *Most Difficult Level Most Difficult* .*Jurnal Didaktif Matematika*. Vol. 1(2) : 13-20

Tohir, M. (2019). *Hasil PISA Indonesia tahun 2018 turun dibanding tahun 2015: Artikel.*

Tersediaonline:<https://matematohir.wordpress.com/2019/12/03/hasil-pisa-indonesia-tahun-2018-turun-dibanding-tahun-2015/>

Zulkardi, dkk. (2016). Pengembangan soal matematika model PISA Model Konten Bilangan untuk mengetahui kemampuan Literasi matematika Siswa . *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 2(1) 14-26

Sikap Bahasa Dan Korelasinya Dengan Kompetensi Berbahasa Pada Mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis Unila

Indah Nevira Trisna, Nani Kusriani, Endang Ikhtiarti

Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

* e-mail: indah.nevira@fkip.unila.ac.id

Abstrak: Sikap berbahasa adalah perasaan, pandangan atau keyakinan seseorang tentang suatu bahasa atau praktik bahasa, yang pada umumnya terlihat dari perilaku berbahasa sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sikap bahasa dan kolerasinya pada kompetensi berbahasa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran (*mixed methods*) yang merupakan gabungan metode kuantitatif dan kualitatif. Dalam mengambil data, penelitian ini menggunakan angket sikap bahasa. Hasil angket menunjukkan bahwa aspek kebanggaan berbahasa (*language pride*) sebanyak 33%, aspek kesetiaan bahasa (*language loyalty*) sebanyak 47% dan aspek kesadaran adanya norma bahasa (*awareness of the norm*) sebanyak 20%. Dengan menggunakan rumus kolerasi antara hasil tes (kompetensi menulis dan kompetensi membaca) dengan angket sikap bahasa, diperoleh **r hitung** > **r tabel** ($0,94 > 0,707$) yang dapat diartikan bahwa terdapat korelasi yang kuat antara sikap bahasa mahasiswa dengan hasil tes.

Kata kunci : sikap bahasa, kompetensi bahasa Prancis, korelasi

PENDAHULUAN

Fungsi pengajaran bahasa asing di Indonesia antara lain sebagai alat pengembangan ilmu pengetahuan, kebudayaan dan teknologi modern dan juga sebagai salah satu sumber kebahasaan untuk memperkaya bahasa Indonesian. Bahasa Prancis merupakan satu dari bahasa asing, selain bahasa Inggris, yang diajarkan di Indonesia baik pada tingkat Sekolah Menengah Atas maupun tingkat universitas dan prodi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Lampung adalah salah satu dari 14 perguruan tinggi negeri/swasta di Indonesia yang menyelenggarakan program pengajaran bahasa Prancis.

Semua perguruan tinggi tersebut, termasuk prodi pendidikan bahasa Prancis yang merupakan anggota termuda, tergabung pada asosiasi profesi dan pada forum kaprodi jurusan/program studi bahasa Prancis untuk tingkat pimpinan. Berdasarkan hasil forum kaprodi bahasa Prancis seluruh Indonesia pada bulan 4 Mei 2017 di Yogyakarta disepakati bahwa standar kompetensi lulusan untuk bidang kebahasaprancisan dari program bahasa Prancis tingkat S1 bidang pendidikan/sastra adalah lulusan mencapai kompetensi berbahasa tingkat B2 standar CECRL (Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues) yang membagi penguasaan bahasa menjadi enam tingkatan dari yang paling dasar ke lanjut sebagai berikut : A1 (*découverte/breakthrough*), A2 (*survie/waystage level*), B1 (*niveau seuil/threshold level*), B2 (*avancée/vantage level*), C1 (*autonome/efficiency*), C2 (*maîtrise/mastery*).

DEL F (Diplôme d'Études en Langue Française) adalah tes kemampuan berbahasa Prancis yang mengadaptasi ketentuan yang terdapat pada CECRL. Tes ini banyak digunakan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan beasiswa atau melamar pekerjaan yang berkaitan dengan bahasa Prancis. Oleh karena itu banyak mahasiswa yang mengikuti tes ini untuk mendapatkan ijazah baik untuk kepentingan pribadi/proesional atau sebagai syarat kelulusan.

Meskipun ijazah DEL F bukan menjadi prasyarat kelulusan di Prodi Pendidikan Bahasa Prancis Unila tapi berhasil tidaknya mahasiswa yang mengambil tes ini dapat dijadikan sebagai salah satu parameter/referensi untuk mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan mahasiswa prodi ini dalam bidang bahasa Prancis. Dari tahun 2018 sampai sekarang terdapat puluhan mahasiswa yang mengambil tes ini, namun belum ada yang berhasil mencapai tingkat B2. Namun, sebagian sudah berhasil mencapai tingkat di bawahnya yaitu B1 yang dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabell. Jumlah Mahasiswa dan Pencapaian pada Ujian DEL F

Angkatan	Tingkat B1			Tingkat B2		
	Pendaftar	Lulus	Tidak Lulus	Pendaftar	Lulus	Tidak Lulus
2014	12	4	8	-	-	-
2015	12	7	5	2	-	2
2016	11	6	5	1	-	1
2017	2	1	1	1	-	1
Total	37	18	19	4		4

Selanjutnya, dari hasil observasi yang peneliti lakukan selama proses pembelajaran di kelas dan informal interview diketahui bahwa penggunaan bahasa Prancis oleh mahasiswa masih sangat minim. Hal ini antara lain dapat dilihat dari komunikasi lisan maupun tulis dengan dosen atau komunikasi antarmahasiswa di dalam dan luar kelas, seperti pada komunikasi di media sosial seperti grup WA, instagram, facebook dan sebagainya. Mahasiswa hampir tidak pernah menggunakan bahasa Prancis, beberapa bahkan lebih sering menggunakan bahasa asing lain seperti bahasa Inggris untuk menuliskan cerita/statusnya di media sosial.

Motivasi adalah dorongan, hasrat, kemauan, alasan, atau tujuan yang menggerakkan orang untuk melakukan sesuatu (Coffer, 1964 dalam Chaer, 2002:251), sedangkan sikap itu adalah fenonema kejiwaan yang biasanya termanifestasi dalam bentuk tindakan atau perilaku. Beberapa pakar menyatakan bahwa sikap, dalam hal ini sikap kebahasaan, erat kaitannya dengan motivasi dan motivasi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam pembelajaran bahasa kedua. Jika seseorang mempunyai motivasi maka sikap yang ditunjukkan pun merupakan sikap positif, begitu juga sebaliknya.

Penelitian tentang sikap bahasa bukanlah suatu hal yang baru. Sudah banyak peneliti yang melakukan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan sikap bahasa suatu kelompok tertentu atau untuk mencari hubungan antara sikap bahasa dengan unsur lainnya dengan kelompok, kondisi, lingkungan serta permasalahan yang pasti berbeda.

Dingding (2003) meneliti tentang sikap bahasa mahasiswa jurusan pendidikan bahasa asing terhadap bahasa Indonesia, yang menyimpulkan bahwa : 1) sebagian besar mahasiswa memiliki sikap bahasa yang cukup positif terhadap bahasa nasional, 2) rata-rata mahasiswa mempunyai sikap positif terhadap mata kuliah bahasa Indonesia, dan 3) mahasiswa memiliki sikap berbahasa positif dalam menggunakan bahasa Indonesia sehari-hari.

Hieda dan Shabudin (2012) meneliti tentang sikap dan perspektif terhadap bahasa Jepang sebagai bahasa asing di kalangan mahasiswa bahasa Jepang di Universitas Kebangsaan Malaysia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan responden mempunyai sikap positif terhadap pembelajaran bahasa Jepang disebabkan mereka mempunyai orientasi integratif dan orientasi instrumental yang positif.

Suciaty (2017) meneliti tentang hubungan antara sikap bahasa mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis UPI terhadap kemampuan berbahasa Prancis serta faktor-faktor yang mempengaruhi sikap bahasa tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 72,75% mahasiswa memiliki sikap positif terhadap bahasa Prancis, dan hasil analisis yang didapat yaitu sikan bahasa yang positif dapat mempengaruhi keberhasilan mahasiswa alam mengauasai bahasa Prancis.

Meskipun banyak penelitian yang relevan dengan penelitian ini tetapi untuk kebasaprancisan belum terlalu banyak. Penelitian tentang sikap bahasa ini juga tidak lepas dari pengaruh/kondisi prodi masing-masing. Yang membedakan penelitian ini selain subjek penelitian yang digunakan juga teknik pemerolehan datanya juga berbeda yaitu menggunakan standar CECRL A2 dan B1. Oleh karena itu peneliti membagi rumusan masalah menjadi dua rumusan yaitu (1) bagaimana sikap bahasa mahasiswa terhadap bahasa Prancis? dan (2) bagaimanakah hubungan antara sikap bahasa dengan kompetensi berbahasa Prancis para mahasiswa?. Tentunya, kedua rumusan masalah tersebut bertujuan untuk mengetahui sikap mahasiswa terhadap bahasa Prancis, korelasi antara sikap bahasa dan motivasi mahasiswa serta faktor-faktor lain yang mempengaruhinya.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan sikap bahasa mahasiswa bahasa Prancis dan mengetahui korelasi antara sikap bahasa dan kompetensi bahasa Prancis serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi sikap bahasa tersebut. Oleh karena itu, metode yang tepat untuk penelitian ini adalah metode campuran (mixed methods) antara metode kuantitatif dan kualitatif.

Untuk mengetahui sikap bahasa serta mengetahui hubungan antara sikap bahasa dan kompetensi berbahasa Prancis, pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif. Menurut Yusuf (2014:43) suatu pendekatan dikatakan kuantitatif apabila data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif atau jenis data lain yang dapat dikuantitatifkan dan diolah dengan menggunakan teknik statistik. Demikian pula yang dikatakan oleh Setiyadi (2006:87) bahwa penelitian dengan pendekatan kuantitatif sangat erat kaitannya dengan proses pengujian hipotesis sehingga dalam penelitian kuantitatif ada tahapan-tahapan yang merupakan ciri khas dari penelitian.

Sedangkan pendekatan kualitatif deskriptif akan digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi sikap bahasa mahasiswa. Pendekatan kualitatif dapat digunakan apabila ingin melihat dan mengungkapkan suatu keadaan maupun suatu objek dalam konteksnya, menemukan makna (meaning) atau pemahaman yang mendalam tentang sesuatu masalah yang dihadapi yang tampak dalam bentuk data kualitatif, baik berupa gambar, kata, maupun kejadian serta dalam ‘natural setting’ (Yusuf, 2014:43).

Waktu dan Tempat Penelitian. Penelitian ini akan dilakukan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang dilaksanakan pada semester ganjil T.A. 2020/2021.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif maka terdapat dua jenis data dalam hal ini. Data kuantitatif didapat dari hasil angket tentang sikap bahasa mahasiswa terhadap bahasa Prancis dan juga hasil kemampuan bahasa Prancis. Kemampuan atau kompetensi ini hanya akan dibatasi pada satu kemampuan reseptif yaitu membaca (*compréhension écrite*) dan satu kompetensi produktif yaitu menulis (*production écrite*). Subjek penelitian atau mahasiswa akan diberikan tes setingkat B1 untuk angkatan 2017 dan A2 untuk angkatan 2018. Sedangkan data kualitatif didapat dari hasil angket untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi sikap bahasa.

Data penelitian akan didapat dari angket, tes kompetensi menulis dan membaca d yang akan diterapkan pada responden. Instrumen berupa angket untuk mengetahui sikap bahasa disusun dengan mengacu pada ciri-ciri sikap bahasa menurut Garvin dan Mathiot yaitu kesetiaan bahasa, kebanggaan bahasa dan kesadaran adanya norma bahasa. Untuk mengukur nilai data hasil angket, peneliti akan menggunakan parameter berupa model skala Likert.

Peneliti membagi ketiga aspek sikap bahasa ke dalam 5 sub bagian besar, kemudian dipecah menjadi 14 pertanyaan yang akan dituangkan dalam bentuk angket sikap bahasa. Dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Sikap Bahasa

Kebanggaan Menggunakan Bahasa Prancis	1. Mahasiswa menyukai bahasa Prancis	1. Saya menyukai bahasa Prancis karena bahasanya terdengar romantis 2. Saya menyukai bahasa Prancis karena saya memiliki mimpi untuk pergi ke Eropa suatu hari nanti
	2. Mahasiswa menggunakan bahasa Prancis di dalam pembelajaran (kelas)	1. Saya merasa tidak percaya diri menggunakan bahasa Prancis ketika di dalam

		<p>kelas karena malu</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Saya percaya diri menggunakan bahasa Prancis saat bertanya kepada dosen ketika saya tidak paham 3. Saya selalu berusaha untuk menggunakan bahasa Prancis saat berdiskusi dengan teman di kelas
Kesetiaan menggunakan bahasa Prancis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa menggunakan bahasa Prancis di luar konteks pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya selalu berusaha memulai latihan dari hal kecil, misalnya menyapa dengan bahasa Prancis jika bertemu dengan teman di jalan. 2. Saya sering menggunakan bahasa Prancis di media sosial pribadi saya. 3. Saya menggunakan bahasa Prancis ketika menghubungi dosen melalui <i>Whatsapp</i>.
	<ol style="list-style-type: none"> 2. Mahasiswa senang belajar bahasa Prancis di luar kegiatan pembelajaran di kelas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya senang mencari tau berita terbaru tentang Prancis 2. Saya mengikuti akun-akun pembelajaran bahasa Prancis pada sosial media saya 3. Saya senang mendengarkan lagu-lagu bahasa Prancis karena bisa menambah kosa kata baru sambil berlatih pelafalan dalam bahasa Prancis
Kesadaran akan norma bahasa Prancis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memperhatikan kaidah tata bahasa Prancis saat menggunakannya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya selalu memperhatikan kaidah tata bahasa Prancis yang benar ketika berbicara ataupun menulis 2. Saya mengalami kesulitan untuk <i>Accord</i>

		(penyesuaian) dalam bahasa Prancis ketika menulis 3. Saya selalu memeriksa kembali tulisan yang saya gunakan di media sosial saya.
--	--	---

Teknik Analisis Data. Setelah data dari hasil angket mengenai sikap bahasa mahasiswa terhadap bahasa Prancis terkumpul dan juga hasil tes kompetensi berbahasa Prancis terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Untuk mengetahui hubungan atau korelasi antara dua variabel ini maka peneliti akan menggunakan statistik inferensial karena teknik statistik ini dapat digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik yang digunakan adalah Korelasi Product Moment yang rumusnya seperti berikut :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian kompetensi membaca (Compréhension Écrite/CE) mahasiswa diberikan dua jenis teks berbeda yang berjumlah 10 soal dengan total skor 25 poin. Berdasarkan hasil tes maka diperoleh skor tertinggi 20/25 dan skor terendah 13/25 dengan rata-rata kelas 70,6. Dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mampu menjawab soal dengan baik. Pada kompetensi menulis (Production Écrite/PE), mahasiswa diminta untuk membuat surat sesuai dengan petunjuk soal sebanyak 160-180 kata. Berdasarkan hasil tes, nilai tertinggi yaitu 15/25 dan nilai terendah 6/25. Jika dibandingkan dengan hasil tes kompetensi membaca, terdapat perbedaan yang signifikan dengan skor yang diperoleh. Hasil tes yang terdapat pada kedua kompetensi tersebut akan digunakan untuk mencari korelasi sikap bahasa yang terdapat pada instrument angket.

Angket sikap bahasa pada penelitian ini dikembangkan berdasarkan teori dari Garvin dan Mathiot 1968) dalam Chaer (1995:201) mengemukakan tiga ciri sikap berbahasa yaitu (1) kesetiaan bahasa (*language loyalty*) (2) kebanggaan berbahasa (*language pride*) dan (3) kesadaran adanya norma bahasa (*awareness of the norm*).

Berdasarkan teori dari Garvin dan Mathiot 1968) dalam Chaer (1995:201) yang mengemukakan tiga ciri sikap berbahasa yaitu (1) kesetiaan bahasa (*language loyalty*) (2) kebanggaan berbahasa (*language pride*) dan (3) kesadaran adanya norma bahasa (*awareness of the norm*). Hasil penelitian dengan menggunakan metode angket skala likert, dapat dilihat sebagai berikut:

Kesetiaan bahasa (*language loyalty*). Aspek ini menjelaskan penggunaan bahasa Prancis di luar kelas. Pernyataan tersebut dibagi menjadi tiga pernyataan pada angket sikap bahasa, yaitu: (1) Tanggapan responden terhadap butir no.6 “Saya selalu berusaha memulai latihan dari hal kecil, misalnya menyapa dengan bahasa Prancis jika bertemu dengan teman di jalan”, yaitu terdapat 84,21 % setuju dengan pernyataan tersebut.(2)

Tanggapan responden terhadap butir no.7 “Saya sering menggunakan bahasa Prancis di media sosial pribadi saya”, yaitu terdapat 66,6% setuju dan 23,3% tidak setuju dengan pernyataan tersebut. (3) Tanggapan responden terhadap butir no.8 “Saya menggunakan bahasa Prancis ketika menghubungi dosen melalui *Whatsapp*”, hanya 26,6% setuju dan 73,3% tidak setuju. (4) Tanggapan responden terhadap butir no.9 “Saya senang mencari tau berita terbaru tentang Prancis” yaitu 75% setuju dan 25% tidak setuju. (5)Tanggapan responden terhadap butir no.10 “Saya mengikuti akun-akun pembelajaran bahasa Prancis pada sosial media saya” yaitu 94% setuju dan 6% tidak setuju.(6) Tanggapan responden terhadap butir no.11 “Saya senang mendengarkan lagu-lagu bahasa Prancis karena bisa menambah kosa kata baru sambil berlatih pelafalan dalam bahasa Prancis” yaitu 80% setuju dan 20% tidak setuju.

Berdasarkan setiap butir di atas dapat disimpulkan responden memiliki inisiatif untuk meningkatkan kemampuan bahasa Prancis melalui latihan sederhana, menggunakan bahasa Prancis di luar kelas (media sosial) dan juga belajar melalui lagu berbahasa Prancis.

Kebanggaan berbahasa (*language pride*). Aspek ini menjelaskan kebanggaan dan penggunaan bahasa Prancis di dalam pembelajaran. Pernyataan tersebut dibagi menjadi lima pernyataan pada angket sikap bahasa, yaitu: (1) Tanggapan Responden pada butir no. 1 “Saya menyukai bahasa Prancis karena bahasanya terdengar romantis” yaitu 80,7 % setuju dan 11,5% tidak setuju. (2) Tanggapan Responden pada butir no. 2 “Saya menyukai bahasa Prancis karena saya memiliki mimpi untuk pergi ke Eropa suatu hari nanti” yaitu 93% setuju dan 6,8% tidak setuju dengan pernyataan tersebut. (3) Tanggapan Responden pada butir no. 3 “Saya merasa tidak percaya diri menggunakan bahasa Prancis ketika di dalam kelas karena malu” yaitu 75% setuju dan 25% tidak setuju.(4) Tanggapan Responden pada butir no. 4 “Saya percaya diri menggunakan bahasa Prancis saat bertanya kepada dosen ketika saya tidak paham” yaitu 74% setuju dan 26% tidak setuju.(5) Tanggapan Responden pada butir no. 5 “Saya selalu berusaha untuk menggunakan bahasa Prancis saat berdiskusi dengan teman di kelas” yaitu 70% setuju dan 30% tidak setuju.

Berdasarkan persentasi setiap butir dapat ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa memiliki sikap bahasa yang bangga ketika menggunakan bahasa Prancis ketika belajar di kelas namun beberapa diantaranya masih tidak percaya diri karena takut salah.

Kesadaran adanya norma bahasa (*awareness of the norm*). Pada aspek ini akan dijelaskan bagaimana sikap bahasa mahasiswa terhadap kaidah-kaidah bahasa Prancis ketika menggunakannya. (1) Tanggapan Responden pada butir no.12 “Saya selalu memperhatikan kaidah tata bahasa Prancis yang benar ketika berbicara ataupun menulis” yaitu 33% setuju dan 77% tidak setuju. (2) Tanggapan Responden pada butir no.13 “Saya mengalami kesulitan untuk *Accord* (penyesuaian) dalam bahasa Prancis ketika menulis” yaitu 80% setuju dan 20% tidak setuju. (3) Tanggapan Responden pada butir no.14 “Saya selalu memeriksa kembali tulisan yang saya gunakan di media sosial saya” yaitu 28% setuju dan 72% tidak setuju.

Berdasarkan beberapa butir tersebut dapat disimpulkan mahasiswa kurang memperhatikan kaidah tata bahasa ketika menggunakan bahasa Prancis dikarenakan ada

ketidapkahaman dan keraguan dalam kaidahnya ; “*accord*” (penyesuaian) dalam bahasa Prancis yang tidak ada pada bahasa ibu (bahasa Indonesia).

Setelah data dari hasil angket mengenai sikap bahasa mahasiswa terhadap bahasa Prancis terkumpul dan juga hasil tes kompetensi berbahasa Prancis terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Statistik yang digunakan adalah Korelasi Product Moment yang rumusnya seperti berikut (Sugiyono, 2012:183) :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Tabel 3. Tabel Statistik Korelasi

x	y	xy	x ²	y ²
19	24	456	361	576
19	38	722	361	1444
18	30	540	324	900
15	15	225	225	225
19	29	551	361	841
14	35	490	196	1225
13	33	429	169	1089
12	24	288	144	576
6	32	192	36	1024
10	22	220	100	484
145	282	4113	2277	8384

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{4113}{\sqrt{(2277)(8384)}}$$

$$r_{xy} = \frac{4113}{\sqrt{19090368}}$$

$$r_{xy} = \frac{4113}{4369,25} = 0,94$$

r tabel = n-2 = 10-2 = 8 (0,707).

Kesimpulan : **r hitung** > **r tabel** (0,94 > 0,707). Berdasarkan perhitungan data statistik tersebut terdapat korelasi hasil tes dengan sikap bahasa mahasiswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, hasil tes menunjukkan perbedaan yang signifikan untuk kedua keterampilan yang diteliti. Terlihat jelas bahwa nilai Comprehension Écrite (CE) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai Production Écrite (PE). Nilai tertinggi pada CE dengan skor 20 poin dan nilai terendah untuk PE dengan skor 6 poin. Kemudian, hasil angket menunjukkan aspek kebanggaan berbahasa (language pride) memperoleh sebanyak 33%, aspek kesetiaan bahasa (language loyalty) memperoleh sebanyak 47% dan aspek kesadaran adanya norma

bahasa (awareness of the norm) sebanyak 20%. Dengan menggunakan metode Korelasi Product Moment dalam penelitian ini, maka diperoleh r hitung $>$ r tabel ($0,94 > 0,707$) yang dapat diartikan bahwa terdapat korelasi yang kuat antara sikap bahasa mahasiswa dengan hasil tes.

DAFTAR RUJUKAN

- Chaer, A. (2002). *Psikolinguistik : Kajian Teoritik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Chaer, A & Agustina, L. (1995). *Sosiolinguistik : Suatu Pengantar*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Dingding, H. (2003). Sikap berbahasa mahasiswa (studi deskriptif analitis tentang sikap berbahasa mahasiswa jurusan pendidikan bahasa asing FPBS UPI. *Jurnal Bahasa dan Sastra Vol.3, No.5. Oktober 2003*. Bandung : FPBS UPI
- Hieda, N & Shabudin, M. (2012). Sikap dan persepsi terhadap pembelajaran bahasa Jepun di kalangan mahasiswa UKM. *Jurnal Linguistik Jilid 16, Desember 2012*. Kuala Lumpur : Universitas Kebangsaan Malaysia
- Suciati, N. W. (2017). *Pengaruh sikap bahasa terhadap kemampuan berbahasa Prancis pada mahasiswa S1 departemen pendidikan bahasa Prancis FPBS UPI*. [Tesis]. Diakses dari <http://www.eprints.undip.ac.id> pada tanggal 10 Februari 2010
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Tagliante, C. (2005). *Techniques et Pratiques de Classe : L'évaluation et le Cadre européen commun*. Paris : CLE International
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan gabungan*. Jakarta : Penerbit Kencana

Pengembangan Modul Motor 3 Fasa Pada Mata Pelajaran Sistem Kontrol Elektromekanik Program Keahlian Teknik Elektronika Industri di SMK Pasundan 2 Kota Serang

Iqbal Sulaeman^{1*}, Endi Permata², Mohammad Fatkhurrohman³

^{1,2,3}Pendidikan Vokasional Teknik Elektro, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang-Banten, Jl. Raya Ciwaru, No. 25 Kota Serang-Banten, Indonesia

* e-mail: sulaimaniqbal5@gmail.com¹, endipermata@untirta.ac.id², fatkhur0404@gmail.com³

Abstrak: Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang penting dalam merencanakan proses belajar mengajar. Untuk melakukan segala aktifitas kegiatan belajar maka diperlukan suatu modul sebagai sarana fisik, sehingga dapat dilaksanakan dengan maksimal khususnya yang berkaitan dengan pekerjaan praktik yang dilakukan pada labotarium bagi kepentingan proses belajar mengajar. Penyusunan proposal skripsi ini bertujuan untuk mengembangkan modul pengendali motor 3 fasa dengan mengetahui kualitas modul pengendali motor 3 fasa pada minat belajar serta wawasan siswa dalam memahami materi pengendali motor 3 fasa. Penelitian ini dilakukan di SMK Pasundan 2 Kota Serang dengan mata pelajaran Sistem Kontrol Elektromagnetik. Metode penelitian yang digunakan adalah Research & Development dengan metode yang dikembangkan oleh Borg & Gall hingga tahap ke tujuh yaitu Analisis kebutuhan, Perencanaan, Pengembangan produk awal, Uji coba skala kecil, Revisi produk, Uji coba skala terbatas, dan Revisi produk. Hasil kelayakan media pembelajaran pengendali motor 3 fasa sebagai berikut: penilaian ahli materi memperoleh rerata skor keseluruhan 81% atau sangat layak, penilaian ahli media memperoleh rerata skor keseluruhan 91% atau sangat layak, uji coba lapangan skala besar memperoleh rerata keseluruhan 81,6% atau sangat layak. Hasil penelitian media pembelajaran modul pengendali motor 3 fasa dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: research & development, modul, pengendali motor 3 fasa

PENDAHULUAN

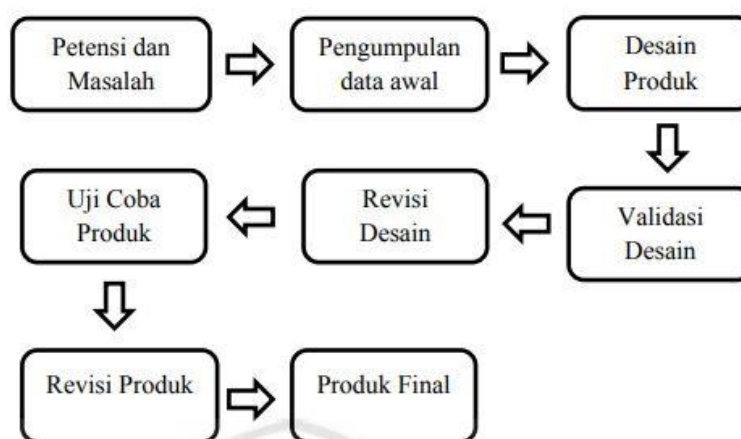
Pembelajaran dalam lingkungan pendidikan khususnya yaitu merupakan sebuah proses interaksi antara guru sebagai pengajar dengan siswa. Pada lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi terkait pembelajaran. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok penting, yaitu komponen oleh pengirim pesan (guru) dan komponen penerima pesan (peserta didik), maupun komponen pesan yaitu media sebagai pembelajaran. Kemudian komponen pesan bisa berupa materi pelajaran yakni (buku, modul, dan sebagainya).

Media pembelajaran dapat dibilang sebagai alat bantu ketika proses belajar mengajar. Tidak adanya media, komunikasi pun tidak akan berjalan dan proses pembelajaran sebagai proses untuk berkomunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara baik. Media pembelajaran dapat dijadikan dan digunakan sebagai komponen belajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dengan penggunaan media pembelajaran siswa mudah memahami dan mengetahui secara menyeluruh materi yang disampaikan oleh pengajar.

Dalam media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran memiliki sebuah karakteristik dan fungsi yang berbeda-beda. Guru harus mengetahui sifat dan fungsi dari masing-masing media guna menghasilkan proses pembelajaran yang berlangsung dengan baik tentunya. Sebab, perlu diketahui pengelompokkan media pembelajaran sangat penting agar memudahkan pendidik dalam memahami sifat media dan dalam menentukan media yang cocok untuk pembelajaran atau topik pembelajaran tertentu. Namun masalah yang terjadi di SMK Pasundan 2 Kota Serang adalah belum adanya media berupa modul pembelajaran secara spesifik untuk materi pengendali motor 3 fasa. Media yang digunakan masih terbatas dengan teori yang ada pada job sheet saja. Penggunaan modul dalam pembelajaran dimaksudkan sebagai perantara dalam pencapaian dengan tujuan yang guru inginkan. Maka dari itu diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran berupa modul dapat menunjang keterampilan siswa dalam menerima materi tentang pengendali motor 3 fasa secara efektif.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pendekatan penelitian pengembangan atau *Research & Development* (R&D). Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan suatu produk yang akan meningkatkan keefektifan belajar mengajar dan layak digunakan dalam dunia Pendidikan. Tahapan penelitian yang digunakan adalah model Borg & Gall (Analisis kebutuhan, Perencanaan, Pengembangan produk awal, Uji coba skala kecil, Revisi produk, Uji coba skala terbatas, dan Revisi produk). Penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran kendali motor listrik 3 fasa yang sudah ada pada mata pelajaran Pengendali Sistem Kontrol di SMK Pasundan 2 Serang. Pengembangan media berupa Modul Pengendali Motor 3 fasa.



Gambar 1. Tahap pengembangan model Borg & Gall

(Sumber:

eprints.umm.ac.id)

Subjek pada penelitian ini kepada siswa di sekolah SMK Pasundan 2 Kota Serang kelas XI dalam mata pelajaran Pengendali Sistem Kontrol sebanyak satu kelas dengan jumlah 20 siswa. Melalui proses pada tahap validasi dan proses pengembangan modul melibatkan dosen ahli dalam bidang media pembelajaran dan materi ajar. Langkah penelitian diawal uji coba skala kecil kepada 10 siswa diberikan soal untuk penyempurnaan dan revisi kekurangan produk media pembelajaran modul, setelah nya

implementasi ditahap uji coba skala terbatas dengan menggunakan siswa satu kelas berjumlah 20 siswa yang sudah menggunakan media pembelajaran berupa modul pengendali motor 3 phasa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan dalam pengumpulan data dengan cara belajar online. Kegiatan ini dilakukan kepada siswa kelas XI di SMK Pasundan 2 Kota Serang untuk mendapatkan hasil belajar dan minat siswa dapat meningkat.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* terhadap siswa/i kelas XI Teknik Ketenagalistrikan di SMK Pasundan 2 Kota Serang dengan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran modul pengendali motor 3 phasa didapatkan hasil *pretest* 2% yang dapat lulus dari 20 siswa/i dan setelah diterapkan modul diperoleh hasil 95% yang lulus. Sehingga ada kenaikan yang signifikan pada hasil belajar siswa/i.

1. Validasi Soal

Soal yang diuji menggunakan pilihan ganda yang berjumlah 20 soal dan 5 pilihan jawaban. Jika untuk mencari nilai menggunakan perhitungan r table, dengan tingkat signifikan yang digunakan sebesar 5% diketahui taraf untuk siswa berjumlah 20 ialah nilai $n = (20 - 2 = 18)$ yaitu 0,443. Berdasarkan soal yang diujikan telah valid dengan hasil nilai instrumen rata-rata 0,69 menunjukkan bahwa instrumen penelitian cukup dapat dipercaya dalam melakukan tindakan penelitian.

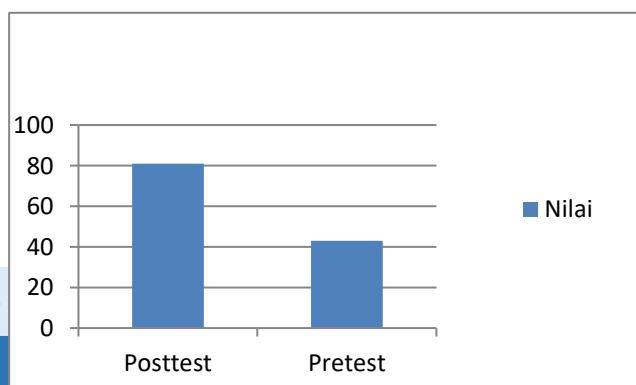
2. Validasi Media

Validasi media yang digunakan menggunakan instrumen skala likert dengan rentang 1-4, skor yang didapat dari ahli media pembelajaran yaitu 117, sehingga dapat dikatakan 91% atau kategori sangat layak. Dapat disimpulkan jika dilihat dari nilai keseluruhan aspek bahwa media pembelajaran sangat layak digunakan untuk pembelajaran siswa.

3. Validasi Pengguna

Hasil penelitian validasi pada siswa setelah dilakukan uji validasi materi dan media, ketika dapat dinyatakan layak siswa selanjutnya tahap uji penggunaan siswa terhadap modul pengendali motor 3 phasa beserta jobsheet dan kemudian siswa diarahkan untuk dapat mengisi lembar evaluasi siswa. Nilai hasil yang diperoleh siswa keseluruhan 81,6% atau kategori layak. Nilai keseluruhan pada aspek materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran modul dapat disimpulkan bahwa media mendapat respon layak dari para siswa.

Data hasil uji tingkat efektifitas media diukur melalui *Pretest Posttest* menggunakan media pembelajaran modul Pengendali Motor 3 Phasa dan *jobsheet*. Teori yang dipakai yaitu *gain*, *gain* merupakan teori yang menjelaskan selisih antara nilai *pretest* dengan *posttest*. Hasil nilai *pretest* dilaksanakan siswa sebelum menggunakan media dan mendapat prolehan hasil yang sangat tidak baik. Pengetahuan siswa mengenai materi pembelajaran modul pengendali motor 3 phasa. Penggunaan *Jobsheet* dibuatkan agar membantu materi yang disampaikan kepada siswa tersampaikan. Siswa diberikan pembelajaran tentang pengendali motor 3 phasa. *Posttest* disampaikan setelah siswa menggunakan media dan mendapat hasil nilai yang memuaskan. Berikut adalah hasil *pretest* dan *posttest* siswa:



Gambar 2. *Pretest dan Posttest*

Perolehan nilai yang didapat dalam penelitian terhadap siswa/i dengan *pretest* dan *posttest* di dapatkan hasil nilai rata-rata 81,6 setelah menggunakan media sedangkan sebelum menggunakan terdapat nilai *pretest* rata-rata 43,8. Hasil signifikan nampak dari hasil belajar siswa setelah menggunakan media pengendali modul motor 3 phasa. Dapat disimpulkan bahwa modul layak digunakan sebagai media pembelajaran ini terhadap siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berupa modul dikembangkan dengan metode Research and Development dengan model pengembangan Borg & Gall (Analisis kebutuhan, Perencanaan, Pengembangan produk awal, Uji coba skala kecil, Revisi produk, Uji coba skala terbatas, dan Revisi produk).
2. Modul pengembangan pengendali motor 3 phasa ini layak digunakan sebagai modul pembelajaran dengan nilai rata-rata 81,6% termasuk kriteria cukup baik. Sehingga dapat dikatakan meningkat penggunaan sebelum diterapkan media pembelajaran diperoleh nilai yang cukup kurang karena materi yang didapat siswa terbatas dan kurang kompleks.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan dirasa telah terlaksananya terdapat beberapa saran untuk pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran berupa modul pengendali motor 3 phasa sebagai berikut: (1) perlu dilakukan dengan penerapan pembelajaran metode ceramah serta praktik agar terlaksananya pembelajaran secara maksimal dengan menilai siswa dapat bekerja sama saat praktik, dan (2) media pembelajaran perlu diperhatikan tata letak gambar dan organisasi penulisan modul, agar lebih menarik dengan tidak mengurangi nilai kejelasan materi.

DAFTAR RUJUKAN

- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Education Research And Introduction (7th ed)*. New York: Pearson Education Inc.
- Basri, H. H., & Rusdiana, A. H. (2015). *Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Dani, S. B., & Ismayati, E. (2019). *Pengembangan Modul Praktikum Berbantuan Software Festo Fluidsim Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Di Smk Negeri 3 Jombang*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol. 8, No. 3.

- Dianasari, T. (2015). *Pengembangan Modul Pembelajaran Proyek Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Untuk Mengetahui Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TIPTL SMK Negeri 7 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol. 4, No. 2.
- Frank D. Petruzella (2014). *Elektronik Industri*. Yogyakarta: Andi.
- Heriyanto, F. (2015). *Pengembangan Modul Las Listrik SMAW Pada Mata Pelajaran Praktik Pengelasan Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Bendo Magetan*. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin. Vol. 4, No. 1.
- Huda, N., & Rijanto, T. (2018). *Pengembangan Modul Pembelajaran Smart Relay Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Di Smk Negeri 5 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol. 7, No. 3.
- Khalish, R. (2015). *Pengembangan Modul Transmisi Otomatis Mobil Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Mata Diklat Sistem Transmisi Pada Siswa Smk Kelas XI Jurusan Tkr Di SMKN 1 Baureno*. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin. Vol. 4, No. 1.
- Parwati, N. M., Suryawan, P. P., & Apsari, R. A. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Purwanto, P., Ganefri, G., & Syah, N. (2018). *Pengembangan Modul Dan Trainer Menggunakan Motor Dc Berbasis Atmega 16 Pada Pembelajaran Instalasi Motor Listrik*. Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan. Vol. 01, No. 02, Hal. 59-66.
- Sagala, H. S. (2014). *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sani, N. (2015). *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Pemeliharaan dan Perbaikan Mesin Listrik Di Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Surabaya*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol. 4, No. 1.
- Sanjaya, H. W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Siswoyo. (2008) "Teknik Listrik Industri Jilid 2 untuk SMK" Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Sriyono, A., & Agus, M. (2013). *Penerapan WLC (Water Level Control) Menggunakan Relay Untuk Sistem Kontrol Sebagai Media Pembelajaran Mata Diklat Teknik Istalasi Tenaga Listrik Di Smk-2 Walisongo Gempol*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol. 2, No. 1.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardjati, P., Yahya, S., & Mashar, A. (2008). *Teknik Pemanfaatan Tenaga Listrik*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Tsany, A. A., & Haryudo, S. I. (2015). *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas X TIPTL SMK Negeri 7 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol. 4, No. 2.
- Wasik, M. F., & Taruno, D. L. B. (2018). *Pengembangan Sistem Monitoring Motor Ac 3 Fasa Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Mesin Listrik*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol. 8, No. 5.
- Wena, M (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yudhi Munadi. (2010) "Media Pembelajaran". Jakarta: Gaung Persada (GP).

Analisis Buku Teks PPKn Kelas VII Materi Keberagaman SARA Dalam Mentransformasikan Budaya Dan Kewargaan Pada Siswa

Ismi Sujastika^{1*}, Yayuk Hidayah²

¹Pendidikan Kewarganegaraan, Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No. 229 Bandung, Indonesia

²Alumnus Pendidikan Kewarganegaraan, Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No. 229 Bandung, Indonesia

* e-mail: ismi.ch17@upi.edu

Abstrak: Buku teks PPKn merupakan salah satu sumber belajar utama dalam pembelajaran yang dimiliki oleh siswa. Orientasi dari seluruh materi yang disajikan dalam buku teks PPKn adalah membangun karakter bangsa yang kokoh. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif jenis studi kepustakaan. Pengumpulan data dilakukan dengan studi dokumentasi dan literatur. Hasil kajian menunjukkan bahwa konten dalam buku teks PPKn kelas VII materi keberagaman SARA dalam mentransformasikan budaya kewargaan pada siswa dimulai dengan melihat dari dua tantangan warga negara saat ini, yaitu 1) kehidupan sosial kultural yang kontemporer, 2) persoalan konseptual sebagai bekal memahami isu kekinian. Kesimpulan penelitian ini adalah dalam membangun karakter bangsa yang kokoh melalui buku teks PPKn harus memenuhi kebutuhan dalam mentransformasikan budaya kewargaan pada siswa di sekolah agar siswa memiliki bekal yang cukup dalam menjawab tantangan zaman.

Kata Kunci: Buku Teks PPKn, transformasi budaya dan kewargaan.

PENDAHULUAN

Diketahui bahwa Indonesia merupakan negara besar yang plural yakni terdiri atas keragaman suku, agama, budaya dan golongan (SARA) serta lain sebagainya dalam kelompok yang besar (Kusumohamidjojo, 2000). Jumlah kelompok besar golongan masyarakat tersebut turut mempengaruhi sifat kejamakan yang ada. Sifat ini terwujud dalam bentuk perbedaan budaya dari beragam suku, bahasa, adat istiadat serta kebiasaan-kebiasaan yang timbul dalam masyarakat.

Keragaman budaya membuka peluang terjadinya dinamika sosial yang begitu besar dalam masyarakat. Lin (2020) berpendapat jika keragaman budaya adalah suatu jangka waktu terbuka umumnya mengacu pada realitas koeksistensi. Berbagai proses sosial mewarnai pola ini. Astra (2014) berpendapat bahwa difusi, enkulturasi, asimilasi serta akulturasi biasa terjadi dalam masyarakat multikultur termasuk Indonesia, dimana keadaan ini sudah terjadi sejak ribuan tahun yang lalu. Oleh karena itu, Astra (2014) juga menjelaskan jikanilai yang terbentuk kemudian mengkristal, membentuk nilai budaya bagi kelompok tertentu. Pada akhirnya fenomena yang terjadi dalam masyarakat sebagai pembentuk tatanan sosial semakin plural, kompleks dan heterogen.

Pewarisan nilai budaya sebagai bentuk penjagaan terhadap kelestarian budaya nasional sangat penting dilakukan. Reiff (2013) mengutarakan jika beberapa ahli teori percaya bahwa ada pluralitas nilai, dan dalam banyak keadaan nilai-nilai ini tidak dapat dibandingkan, atau setidaknya tidak dapat dibandingkan. Mengenai nilai, Juanda (2010) juga menyampaikan jika nilai kebudayaan ini secara umum diwariskan dari generasi ke generasi melalui proses belajar

Selaras dengan UU No. 20 tahun 2003 bahwa tujuan umum dari seluruh proses belajar adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Untuk mewujudkan pembangunan nasional dibutuhkan sumber daya manusia yang memiliki pendidikan yang baik, oleh karena itu seluruh Negara di segala penjuru dunia terus berlomba memajukan sumber daya manusianya. Pengembangan sumber daya manusia yang paling efektif dilakukan dengan pendidikan formal.

Melalui materi pelajaran yang memuat aspek budaya dan kekhasan nasional maka pendidikan nasional tidak hanya melahirkan warganegara yang pintar secara akademik saja, tetapi juga memahami nilai-nilai budaya dan pentingnya melestarikannya. McManus, Kleiman-Weiner, & Young (2020) menyatakan meskipun orang sering mengakui nilai moral dari perilaku tidak memihak namun orang mengakui nilai moral keberpihakan. Dalam hal ini mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peranan dan andil yang sangat besar.

Beberapa penelitian telah dilakukan mengenai buku teks PPKn sebagai bahan ajar yang mengembangkan nilai-nilai antara lain, Penelitian dilakukan oleh Imam Solehudin pada tahun 2019 yang berjudul: Analisis Buku Teks PPKn Kelas VII Dalam Prespektif Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai karakter yang terdapat dalam buku PPKn. Hasil penelitian ini diperoleh bahwa secara umum nilai karakter sudah termuat dalam buku teks.

Penelitian selanjutnya adalah artikel jurnal yang ditulis oleh Hidayatul Wakhidah dan Deny Setiawan pada tahun 2014 Dengan judul Analisis kelayakan buku teks pendidikan pancasila dan kewarganegaraan kelas VII Kurikulum 2013. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam aspek kesesuaian isi buku dengan kurikulum dan partisipasi belum memenuhi standar kelayakan, sedangkan dalam aspek pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan intelektual dan karakter kewarganegaraan buku teks PPKn telah memenuhi standar kelayakan.

Selanjutnya penelitian oleh Muhammad Afandi dan Sari Yustiana pada tahun 2013 yang berjudul Analisis buku teks Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui buku teks yang paling tepat (berisi nilai-nilai karakter) untuk digunakan pada jenjang sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan secara umum sampel yang dipilih untuk diteliti kurang sesuai dengan nilai yang diperoleh adalah 45% dalam rentang 100%.

Penelitian yang selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Camellia dkk. pada tahun 2020 tentang Buku teks PPKn berbasis masalah. Dimana tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ketepatan gunaan buku teks PPKn dengan pendekatan berbasis masalah serta untuk mengetahui pengaruh peningkatan kemampuan penyelesaian masalah pada mahasiswa pendidikan kewarganegaraan di universitas sriwijaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa buku teks yang digunakan tepat guna dan dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah pada mahasiswa.

Penelitian yang terakhir adalah penelitian yang dilakukan oleh Anggi Agustin dkk. tentang analisis nilai karakter dalam buku teks PPKn SMP kelas VIII pada kajian Bhinneka tunggal ika. Hasil penelitian diketahui bahwa buku teks PPKn kelas VIII memuat 18 nilai karakter nasional sebagaimana yang ditetapkan dalam kurikulum nasional, yaitu kejujuran, religius, disiplin, toleransi, kebebasan, kerja keras, kreatifitas, demokrasi, keingintahuan yang tinggi, nasionalisme, patriotisme, dan lain sebagainya.

Keterbaruan penelitian ini antara lain, 1) kajian ini menemukan prinsip mengenai keberagaman SARA buku teks PPKn kelas VII materi keberagaman dalam mentransformasikan budaya dan kewargaan pada siswa. 2) Kajian ini berusaha melakukan perbaikan dalam hal teori dan praktik mengenai keberagaman SARA pada buku teks PPKn kelas VII materi keberagaman dalam mentransformasikan budaya dan kewargaan pada siswa. 3) Kajian ini memberikan landasan yang komprehensif mengenai keberagaman dalam mentransformasikan budaya dan kewargaan pada siswa dalam buku teks PPKn kelas VII materi keberagaman SARA. Manfaat penelitian secara teoritis adalah dapat memberikan pemikiran baru pada keberagaman SARA yang dapat mentransformasikan budaya dan kewargaan siswa. Secara praktis, manfaat penelitian ini adalah dapat memberikan wawasan pada mata pelajaran PPKn SMP materi keberagaman SARA dalam mentransformasikan budaya dan kewargaan siswa.

METODE

Waktu dan Tempat Penelitian.

Sesuai dengan fokus penelitian ini adalah analisis buku teks PPKn kelas VII materi keberagaman SARA dalam mentransformasikan budaya dan kewargaan pada siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang peneliti dasarkan pada pendapat Bogdan dan Tylor yang dikutip dalam Moloeng (2010) bahwa penelitian kualitatif menghasilkan deskripsi berupa kata-kata. Penelitian dilakukan selama 1 bulan dimulai sejak 5 Januari 2021 hingga 6 Februari 2021. Tempat penelitian ialah dalam perpustakaan sesuai dengan kaidah penelitian *library research*

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data.

Macam data dalam penelitian ini berupa data primer siap pakai yang diperoleh dari berbagai referensi mengenai analisis buku teks PPKn kelas VII materi keberagaman SARA dalam mentransformasikan budaya dan kewargaan pada siswa. Data dikumpulkan dengan cara menggunakan instrumen penelitian daftar *check list* dalam format catatan penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan referensi yang berhubungan dengan tema penelitian yaitu analisis buku teks PPKn kelas VII materi keberagaman SARA dalam mentransformasikan budaya dan kewargaan pada siswa.

Teknik Analisis Data.

Teknik analisis data yang digunakan untuk dapat memaknai data yang diperoleh dalam penelitian ini sesuai dengan langkah-langkah Nazir (2013) yaitu 1) merinci variabel yang akan diteliti dengan fokus analisis buku teks PPKn kelas VII materi keberagaman SARA dalam mentransformasikan budaya dan kewargaan pada siswa, 2) mencari setiap variabel yang akan diteliti berupa fokus analisis buku teks PPKn kelas VII materi keberagaman SARA dalam mentransformasikan budaya dan kewargaan pada siswa, 3) memilih deksripsi bahan yang akan diteliti dalam analisis buku teks PPKn kelas VII materi keberagaman SARA dalam mentransformasikan budaya dan kewargaan pada siswa, 4) memeriksa indeks variabel yang akan diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kehidupan Sosial Kultural yang Kontemporer

Hasil analisis pada buku teks PPKn kelas VII materi keberagaman SARA menunjukkan bahwa dalam materi keberagaman SARA penekanan materi adalah pada toleransi dan keberagaman. Prayoga (2017) menyatakan jika karakteristik dalam perbedaan menjadi keharmonisan tersendiri sehingga menguatkan persatuan. Dalam mentransformasikan budaya dan kewargaan pada siswa, materi keberagaman SARA menjadi haluan bagi siswa dalam menegaskan mereka sebagai bangsa Indonesia. Oleh karenanya, mentransformasikan budaya pada siswa menjadikan kehidupan sosial kultural siswa menjadi lebih kontemporer.

Materi keberagaman SARA pada buku teks PPKn kelas VII dapat mentransformasikan budaya pada siswa adalah memperkenalkan keberagaman SARA, tanpa menanggalkan unsur dalam keberagaman SARA. Hidayah (2020) menyatakan jika pembelajaran yang kontekstual terhadap lingkungan siswa akan memudahkan proses belajar. Dalam transformasi pada materi keberagaman SARA di buku teks PPKn kelas VII, kontekstual lingkungan siswa berada dalam ruang lingkup keberagaman tersebut. Kehidupan sosial kultural yang kontemporer dalam transformasi budaya di materi keberagaman SARA pada buku teks PPKn kelas VII tetap berada dalam koridor konsep transformasi, dimana terdapat keterhubungan antar pranata dalam SARA namun tetap mengenalkan keberagaman.

Siswa berpikir bahwa mempelajari hal baru meningkatkan keterampilan dalam sains (Kahraman & Sungur-Vural, 2014). Dari pendapat tersebut, transformasi budaya memiliki peran dalam memberikan pengetahuan baru bagi siswa sehingga menyuburkan sikap toleran pada siswa. Sejalan dengan Sinha & Srivastava (2013) yang menyatakan jika aktor sosial budaya secara signifikan menjadi faktor dalam kepribadian, Transformasi budaya dalam materi keberagaman SARA pada buku teks PPKn kelas VII menjadi strategi dalam mengenalkan budaya pada siswa sehingga menjadi asosiasi dalam orientasi budaya siswa.

Selanjutnya, Hasil analisis pada buku teks PPKn kelas VII materi keberagaman SARA menunjukkan bahwa kewargaan pada siswa dalam kehidupan sosial kultural sebagai investasi yang dapat mewujudkan kehidupan sosial kultural yang kontemporer. Sejalan dengan temuan tersebut, hasil penelitian Tsegay, Zegergish, & Ashraf (2018) di China menunjukkan bahwa banyak siswa internasional di China menghadapi tantangan bahasa dan budaya. Maka dari itu, perlu diberikan pemahaman mendasar mengenai kewargaan pada siswa sehingga dalam kehidupan sosial kultural mereka tidak merasakan kesulitan.

PPKn di Sekolah Dasar menjadi bagian dalam perwujudan *smart and good citizen* di Indonesia (Hidayah & Retnasari, 2019). Dalam sosial kultural yang kontemporer, pemahaman kewargaan pada siswa dapat menjadi landasan bagi siswa dalam membina hubungan interpersonal. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sujastika (2011) bahwa hubungan komunikasi interpersonal siswa berkenaan dengan kesadaran dalam beretika.

Sesuai dengan hasil analisis pada buku teks PPKn kelas VII materi keberagaman SARA bahwa kewargaan dalam buku teks adalah kreativitas dalam bernegara siswa. Dalam kewargaan dan kehidupan sosial kultural yang kontemporer buku teks PPKn kelas VII menjadi acuan bagi siswa di Sekolah Dasar dalam menerima informasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hidayah, Ngatminiati, & Dianasari (2020) bahwa usia Sekolah Dasar merupakan usia yang strategis dalam mengenalkan berbagai konsep kehidupan.

Kehidupan globalisasi berpengaruh pada penciptaan kenyamanan dalam berinteraksi (Langmia & Haddad Nunez, 2015). Berdasarkan pendapat tersebut, jika ditarik kesimpulan dalam kehidupan sosial kultural yang kontemporer, buku teks PPKn kelas VII materi keberagaman SARA memiliki acuan pada dasar negara Pancasila. Namun demikian, perlu dipahami bahwa dalam menciptakan kenyamanan berinteraksi pada siswa, memerlukan kombinasi kebijakan masing-masing sekolah. (Narwana & Rathee, 2019)

Persoalan konseptual sebagai bekal memahami isu kekinian

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang memiliki keragaman suku bangsa, ras, agama dan antar golongan. Malta, Sumardjo, Fatchiya, & Susanto (2018) menyatakan jika Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia dengan persebaran penduduk yang timpang. Badan Pusat Statistik mengidentifikasi lebih dari 1300 jumlah suku di negeri ini tersebar di seluruh wilayah teritorial di Indonesia (BPS, 2010). Keragaman suku bangsa sudah tentu melahirkan beragam kebudayaan pula. Koentjaraningrat (1980) menyatakan bahwa budaya merupakan perangkat rumit mengenai tatanan nilai yang unik yang dimiliki oleh sekelompok masyarakat tertentu (Afandi, 2018). Hanum (t.t) menjelaskan bahwa Keragaman budaya yang lahir akibat jumlah suku yang besar secara otomatis dapat membentuk masyarakat multikultur (*multicultur society*). Keberadaan masyarakat multikultur harus diimbangi dengan pendidikan yang mengajarkan tentang multikultur juga.

Materi keberagaman SARA dapat mentransformasikan budaya dan kewargaan siswa dalam konteks menjabarkan konsep berarti menyuguhkan teori yang mudah dipahami dan menjadi bekal menghadapi kondisi saat ini. Untuk memudahkan siswa memahami suatu materi pelajaran maka menurut Greene & Petty (Dalam Tarigan, 2009) terdapat sepuluh persyaratan yang harus ada dalam sebuah buku, yaitu menarik, memotivasi, memuat ilustrasi, memperhatikan kaidah linguistik, berhubungan erat dengan pelajaran lainnya, menstimulasi siswa, jelas, menekankan pada nilai, menghargai perbedaan pribadi siswa sebagai pemakainya.

Secara konsep, materi keberagaman SARA dalam buku teks PPKn kelas VII cukup jelas disajikan sehingga membuat siswa memahami dengan mudah. Penyajian materi dalam sebuah buku teks memiliki peran tersendiri untuk membangun persepsi. Hal ini sesuai dengan salah satu fungsi buku teks yang dikemukakan oleh Greene dan Petty dalam (Tarigan, 2009) bahwa adalah menyajikan pokok bahasan yang kaya, mudah dibaca, dan bervariasi.

Penyajian konseptual materi keberagaman SARA pada buku teks PPKn kelas VII berperan penting dalam membekali siswa untuk memahami isu yang berkembang saat ini, terutama isu SARA, terutama dalam penanaman nilai-nilai pancasila. Ki Hajar Dewantara (1962) dalam Rachmah (2013) menyampaikan bahwa nilai pancasila mengandung nilai kebudayaan yang dijadikan sebagai dasar dalam pendidikan multikultur.

Isu kekinian yang muncul saat ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi dan informasi. Mudah akses informasi membuat penyebaran isu SARA tidak dapat dibendung. Isu SARA secara umum bersumber dari menurunnya nilai moral dalam masyarakat. Hal tersebut senada dengan pernyataan Hurlock (1993) dalam Cahyo (2017) bahwa penurunan nilai moral atau degradasi moral muncul akibat ketidaktaatan masyarakat terhadap peraturan yang berlaku. Sedangkan menurut Lickona (2013)

penurunan moral terjadi akibat interaksi sosial yang memberikan pengaruh buruk dalam pikiran dan tingkah laku. Oleh karena itu konsep keberagaman SARA dalam buku teks PPKn kelas VII sangat diperlukan siswa sebagai landasan dalam berinteraksi sosial dalam lingkungan yang multikultur.

Secara konsep pendidikan kewarganegaraan diberikan pada siswa di sekolah untuk menumbuhkan nilai kecintaan terhadap tanah air. Kolluri, (2017) berpendapat tentang pendidikan kewarganegaraan telah memperkenalkan beberapa cara yang berguna untuk melibatkan siswa dalam mempelajari topik-topik kontroversial dalam kehidupan demokrasi. Rasa cinta ini harus dimulai dengan sikap tenggang rasa, menjaga dan saling menghormati terhadap sesamanya (Iriyanti, 2019). Terutama terhadap keberagaman yang ada. Dalam buku teks PPKn kelas VII materi keberagaman SARA tampak bahwa konsep penumbuhan nilai cinta tanah air sangat ditekankan dengan memberikan materi tentang pemahaman serta menggali pengetahuan lain yang lebih mendalam tentang keberagaman SARA.

Transformasi nilai kebudayaan dan kewargaan siswa melalui konsep keberagaman SARA dalam buku teks PPKn kelas VII ditunjukkan dengan menjabarkan materi yang dimulai dengan ajakan pada siswa untuk bersyukur atas anugerah keragaman yang ada di Nusantara yang diikuti dengan penjabaran mengenai faktor-faktor keberagaman di Indonesia, dan seterusnya hingga diakhiri dengan penjelasan mengenai perilaku toleransi terhadap keberagaman SARA (Kemendikbud, 2016). Secara umum pentransformasian budaya dan kewargaan dilakukan dengan menanamkan nilai-nilai pancasila yang diselipkan dalam setiap sub materi (Triyanto, 2012). Selain itu, materi keragaman SARA yang disajikan dalam buku teks PPKn kelas VII diharapkan dapat menjadi bagian dari tindakan preventif pemerintah dalam menangkal penyebaran isu SARA di kalangan generasi milenial (siswa) (Wijaya, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa analisis buku teks PPKn kelas VII materi keberagaman SARA dalam mentransformasikan budaya dan kewargaan pada siswa ditinjau dari dua tantangan warganegara saat ini yaitu; 1) Kehidupan sosial kultural yang kontemporer, 2) Persoalan konseptual sebagai bekal memahami isu kekinian. Dari tinjauan kehidupan sosial kultural yang kontemporer peranan buku teks PPKn kelas VII pada materi keberagaman SARA bagi siswa menjadi media untuk meningkatkan keterampilan, komunikasi dan investasi bagi siswa untuk membangun kehidupan berbangsa dan bernegara melalui kebijakan yang dibuat oleh masing-masing sekolah. Adapun tinjauan materi keberagaman SARA dalam tantangan persoalan konseptual sebagai bekal memahami isu kekinian adalah kemampuan materi ini sebagai upaya preventif mencegah penyebaran isu SARA berkembang di kalangan milenial atau siswa melalui pemahaman terhadap konsep masyarakat multikultur dan menanamkan nilai-nilai pancasila dalam menumbuhkan jiwa nasionalisme.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, & Munif. (2018). Potret Masyarakat Multikultural di Indonesia. *Journal Multicultural of Islamic education*. 2(1), 1-10.
<http://yudharta.ac.id/jurnal/index.php/ims>.
- Afandi, M., & Sari Y. (2013). *Analisis Buku Teks Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV Sekolah Dasar*. Semarang: Unissula Press.

- Agustin, A., Winarno, & Rini, T. (2020). An Analysis of Character Values in Civic Education Textbook for Junior High School Student. *Proceedings at 3rd International Conference on Learning Innovation and Quality Education (ICLIQE 2019)*. 397, 1111-1116. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icliqe-19/125933447>.
- Astra, I Gde Semadi. (2014). Pluralitas Dan Heterogenitas dalam Konteks Pembinaan Kesatuan Bangsa. *Jurnal Kajian Budaya*, (10), 1-20. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/kajian/article/view/13869/9576>.
- BPS. (2010). *Kewarganegaraan, Suku Bangsa, Agama, dan Bahasa Sehari-hari Penduduk Indonesia; Hasil Sensus Penduduk 2010*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Camellia., Kurnisar., & Aulia N. D. S. (2020). Problem Based Civic Education Textbook. *Proceedings at International Conference on Progressive Education (ICOPE 2019)*, 422, 305-307. <https://dx.doi.org/10.2991/assehr.k.200323.140>.
- Cahyo, E. D. (2017). Pendidikan Karakter Guna Menanggulangi Dekadensi Moral Yang Terjadi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 9(1), 16-26. jppaudsddd170178.pdf - Google Drive.
- Hanum, Farida. (t.t). *Multikulturalisme dan Pendidikan*. 1-17. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131576240/pengabdian/multikulturalisme-dan-pendidikan.pdf>.
- Hidayah, Y. (2020). *Disertasi: Pengembangan Model Belajar Keterlibatan (MBK) Untuk Memperkuat Partisipasi Politik Dan Civic Engagement Warga Negara Muda Di Era Digital*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hidayah, Y., Ngatminiati, Y., & Dianasari. (2020). Recognition of Political Education in Primary Schools. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 81-92. <https://doi.org/10.32332/elementary.v6i1.1776>.
- Hidayah, Y., & Retnasari, L. (2019). Reorientasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada sekolah dasar dalam wacana kewarganegaraan smart and good citizen. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(1). <https://doi.org/10.12928/citizenship.v2i1.12938>.
- Iriyanti, Syahdan, Erlina, & Agustina. (2019). Menumbuhkan Sikap Tenggang Rasa antar Siswa dalam Pembelajaran Melalui Metode AI (*Appreciative Inquiry*). *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 1(2), 61-67. ISSN: 2721-8422.
- Juanda. (2010). Peranan Pendidikan Formal Dalam Proses Pembudayaan. *Jurnal Lentera Kehidupan*, 13(1), 1-15. <https://doi.org/10.24252/lp.2010v13n1a1>.
- Kahraman, N., & Sungur-Vural, S. (2014). The Contribution of Gender, Socio-Economic Status and Socio-Cultural Influence to Turkish Students' Task Value Beliefs in Science. *Research in Education*, 91(1), 30-44. <https://doi.org/10.7227/RIE.91.1.4>.
- Kemendikbud. (2016). *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Kelas VII*. Cetakan ke III, edisi revisi. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Koentjaraningrat. (1980). *Sejarah Teori Antropologi I* (Edisi ke 1), Jakarta: UI - Press.
- Kolluri, S. (2017). Politicizing pedagogy: Teaching for liberty and justice at urban schools. *Phi Delta Kappan*, 99(4), 39-44. <https://doi.org/10.1177/0031721717745543>.
- Kusumohamidjojo, Budiono. (2000). *Kebhinekaan Masyarakat Indonesia: Suatu Problematik Filsafat Kebudayaan*. Jakarta: Grasindo.
- Langmia, K., & Haddad Nunez, A. M. (2015). Cultural and rhetorical traditions of communication within African / Black thinking. *International Communication Gazette*, 77(5), 471-486. <https://doi.org/10.1177/1748048515586949>.

- Lickona, T. (2013). *Mendidik Untuk Membentuk Karakter*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Lin, C. (2020). Understanding Cultural Diversity and Diverse Identities. In *The Springer Encyclopedia of the United Nations Sustainable Development Goals: Quality Education* Publisher: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-69902-8_37-1
- Malta, Sumardjo, Fatchiya, A., & Susanto, D. (2018). Keberdayaan Transmigran dalam Berusaha tani di Kabupaten Banyuasin dan Ogan Ilir Provinsi Sumatera Selatan The Transmigrants' Empowerment in Farming in Banyuasin and Ogan Ilir Regencies, South Sumatera Province. *Jurnal Penyuluhan*, 14(2). Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/267501-none-259eee3d.pdf>.
- McManus, R. M., Kleiman-Weiner, M., & Young, L. (2020). What We Owe to Family: The Impact of Special Obligations on Moral Judgment. *Psychological Science*, 31(3), 227–242. <https://doi.org/10.1177/0956797619900321>
- Narwana, K., & Rathee, S. (2019). Gender Dynamics in Schooling: A Comparative Study of Co-educational Practices in Two Socio-cultural Milieux. *Indian Journal of Gender Studies*, 26(3), 288–308. <https://doi.org/10.1177/0971521519861161>
- Prayoga, R. (2017). Village Expansion And Its Implication Towards Socio-Cultural Life Of The Society (A Study At 'Kundi Bersatu' Society Simpang Teritip Sub-District West Bangka Regency). *Jurnal Society*, V(2). Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/268172-village-expansion-and-its-implication-to-fc6c7bd8.pdf>.
- Rachmah, H. (2013). Nilai-nilai dalam pendidikan karakter bangsa yang berdasarkan pancasila dan UUD 1945. *E-Journal WIDYA Non-Eksakta*. 1(1), 7-14. <https://e-journal.jurwidyakop3.com/index.php/ejournal-noneksakta/article/view/134>.
- Reiff, M. R. (2013). Incommensurability and moral value. *Politics, Philosophy & Economics*, 13(3), 237–268. <https://doi.org/10.1177/1470594X13483481>.
- Sinha, N., & Srivastava, K. B. L. (2013). Association of Personality, Work Values and Socio-cultural Factors with Intrapreneurial Orientation. *The Journal of Entrepreneurship*, 22(1), 97–113. <https://doi.org/10.1177/0971355712469186>.
- Solehudin, Imam. (2019). *Tesis: Analisis Buku Teks PPKn Kelas VII Dalam Perspektif Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sujastika, I. (2011). *Skripsi: Hubungan Pola Komunikasi Interpersonal Siswa Dengan Kesadaran Beretika Siswa SMA N 1 Way Serdang Kabupaten Mesuji Tahun 2010/2011*. Bandar lampung: Universitas Lampung.
- Tarigan, H. G., & Tarigan, D. (2009). *Telaah Buku Teks Bahasa Indonesia*. Bandung: Angkasa.
- Triyanto, Rejekiningsih, & Utomo. (2012). Integrasi Nilai-Nilai Pancasila Ke Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Wahana Pendidikan Moral Bagi Peserta Didik. *Dipublikasikan dalam Prosiding Semnas LPP UNS*, 1-14. ISBN 978-602-99130-1-9.
- Tsegay, S. M., Zegerish, M. Z., & Ashraf, M. A. (2018). Socio-cultural Adjustment Experiences of International Students in Chinese Higher Education Institutions. *Millennial Asia*, 9(2), 183–202. <https://doi.org/10.1177/0976399618786342>.

- Wakhidah, Hidayatul., & Deny S. (2014). Analisis Kelayakan Buku Teks Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Kelas VII Kurikulum 2013. *Jurnal Tematik*, 4(03), 235-246. DOI: 10.24114/jt.v4i03.3164.
- Wijaya, Widyantoro, Tiyanto. (2020). Generasi Milenial Dan Isu SARA. *Jurnal Komunikasi Masa*, 1(1), 1-15. ISSN 1411-268x.

Analisis Kesalahan Matematis Pada Materi Lingkaran di MtsS Bustanul Huda

Kamal Fahlevi^{1*}

¹ Pascasarjana, Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan, Jl. Willem Iskandar, Pasar V Medan Estate,
Perhut Sei Tuan, Deli Serdang*

e-mail: kamalfahlevi2892@gmail.com

Abstrak: Kesalahan Matematis Siswa Pada Materi Lingkaran di MTsS Bustanul Huda . Interaksi utama yang terjadi berkaitan antara guru dan siswa dimana orientasi ini terjadi dalam ruang lingkup sekolah, baik dalam sosial, proses pembelajaran dan lainnya. proses belajar yang dibangun oleh guru dapat memicu perkembangan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya yang baik dalam penguasaan materi pembelajaran. Ada banyak faktor yang menjadi penyebab terhambatnya daya pikir siswa, salah satunya ialah abstraknya materi pada buku pegangan membuat siswa sulit memahami konsep dasar, karena pada tahap ini siswa masih dalam capaian berpikir konkrit. Lalu kurangnya kreatifitas guru dalam mengajarkan konsep dasar membuat siswa lebih sulit dalam proses pemahaman. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, Pada penelitian ini, peneliti berusaha menemukan masalah yang diselidiki terkait dengan kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal-soal materi lingkaran dengan cara menganalisis jawaban-jawaban siswa. Penelitian yang digunakan adalah strategi tunggal terpancang yakni penelitian terarah pada sasaran dengan satu karakteristik. Lokasi penelitian bertepatan di MTsS Bustanul Huda. Populasi penelitian adalah 2 lokal dan yang menjadi sampel penelitian adalah siswa tertentu yang memiliki nilai dibawah KKM dari hasil penelitian ini ditemukan pemahaman dasar mengenai materi lingkaran yang pernah diajarkan sebelumnya belum memadai dimana masih banyak dijumpai miskonsepsi mengenai pengertian dari lingkaran dan juga penentuan simbol dalam elemen lingkaran, serta kesalahan lainnya yang berkaitan dengan prosedural seperti pengoperasian bilangan dalam pembagian.

Kata kunci: Kesalahan Matematis, Pembelajaran Matematika, Lingkaran

PENDAHULUAN

Sekolah menjadi tempat berpusatnya sistem pendidikan. Proses itu terkait antara siswa, guru dan masyarakat sekitar. Interaksi utama yang terjadi berkaitan antara guru dan siswa dimana orientasi ini terjadi dalam ruang lingkup sekolah, baik dalam sosial, proses pembelajaran dan lainnya. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa yang dimulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah bahkan sampai ke Perguruan Tinggi (Harahap, 2017). Selain mempunyai sifat yang abstrak, pemahaman konsep matematika yang baik sangatlah penting karena untuk memahami konsep yang baru diperlukan prasyarat pemahaman konsep sebelumnya (Surya, 2010). Kebenaran-kebenaran dalam matematika pada dasarnya merupakan kebenaran konsistensi, tidak bertentangan antara kebenaran suatu konsep dengan yang lainnya (Surya, 2016). Dalam kajian ini, fokus utama tertuju pada aktivitas proses pembelajaran sebagai bagian yang berandil besar dalam meningkatkan kognitif Siswa.

menurut Gagne dan Briggs (Lefudin 2017:13) pembelajaran atau *instruction* adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Sedangkan menurut UUSPN No. 20 Tahun 2003 (*Ibid* :13) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu proses kegiatan belajar, maka proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya yang baik dalam penguasaan materi. Jadi dapat dikatakan pembelajaran memegang peran penting dalam berjalannya proses pendidikan itu sendiri.

Pembelajaran matematika pada saat ini masih belum dapat dikatakan optimal mengingat daya paham siswa pada pelajaran matematika di Indonesia masih kurang. Ada banyak faktor yang menjadi penyebab terhambatnya daya pikir siswa, salah satunya ialah abstraknya materi pada buku pegangan membuat siswa sulit memahami konsep dasar, karena pada tahap ini siswa masih dalam capaian berpikir konkrit. Lalu guru juga sebagian besar mengajarkan konsep materi secara utuh sesuai buku pegangan, yakni hanya menjelaskan definisi dan memberi contoh saja.

Kurangnya kreatifitas guru dalam menyampaikan konsep dasar membuat siswa lebih sulit dalam proses pemahaman. bahkan diluar negeri untuk tingkat pendidikan anak usia dini ditangani langsung oleh profesor, mereka menganggap pada masa anak-anak, kemampuan kognitif harus ditingkatkan bersamaan dengan keterampilan dan kreatifitas anak dalam bermain, hal ini menunjukkan pentingnya peran pendidik sehingga orang-orang yang mengajar untuk menjadi guru pada tingkat ini dipilih berdasarkan kompetensi dan latar belakang pendidikan yang berkualitas. Melihat kenyataan ini, menjadi sebuah pekerjaan rumah bagi kita semua khususnya guru matematika.

Kesalahan Matematis sering dijumpai pada hasil belajar siswa. Hal ini terjadi karena adanya perbedaan daya tangkap siswa dalam memahami materi yang diajar. Menurut Mulyono (2003:90) “Kesulitan belajar siswa dapat bersumber dari kurangnya penguasaan mereka terhadap materi atau konsep prasyarat dari suatu konsep dan materi yang dipelajari. Mulyono juga mengatakan bahwa “penyebab utama kesulitan belajar adalah faktor internal yaitu, kemungkinan adanya disfungsi neorologis; sedangkan penyebab utama problema belajar dan faktor eksternal yaitu berupa strategi pembelajaran yang keliru, pengelolaan kegiatan belajar yang tidak membangkitkan motivasi belajar anak, dan pemberian ulangan penguatan yang tidak tepat.” Menurut Manibuy (2014) Terdapat beberapa jenis kesalahan yang berkaitan dengan objek matematika yaitu konsep, operasi dan prinsip. Hal ini sejalan dengan indikator kesalahan Tahapan Kastolan dalam Antonia (2020) yang ada pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Indikator Kesalahan Tahapan Kastolan

No.	Jenis Kesalahan	Indikator
1.	Kesalahan Konseptual	a. Siswa tidak dapat menjelaskan definisi b. Siswa tidak dapat menerapkan rumus yang digunakan c. Siswa tidak tahu rumus yang digunakan

No.	Jenis Kesalahan	Indikator
2.	Kesalahan Prosedural	a. Tidak sesuai dengan langkah pengerjaan b. Kesalahan tanda operasi (tambah, kurang, kali, bagi) c. Siswa tidak menyelesaikan pekerjaan atau penyelesaian dalam bentuk sederhana
3.	Kesalahan Teknik	a. Siswa salah dalam menghitung b. Siswa salah dalam menulis atau membedakan lambang dan satuan.

Berikut beberapa penelitian yang mengkaji tentang kesalahan matematis, dalam penelitian Gusri Yadrika (2019) terkait dengan ulasan kesalahan matematis pada materi lingkaran didapati kesalahan konsep menjadi kesalahan yang paling dominan dilakukan siswa dalam menyelesaikan soal pada materi lingkaran, Faktor penyebab terjadinya kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal pada materi teorema Pythagoras dan lingkaran yaitu kurang menguasai materi prasyarat, kurang teliti dalam menjawab soal, dan tidak dapat memahami bahasa soal dengan baik.

Lalu pada penelitian Alpin Chronika Saida Manalu (2020) kesalahan konsep yaitu siswa salah dalam menerapkan rumus dimana siswa menerapkan rumus luas lingkaran saat mencari keliling lingkaran dan siswa juga tidak bisa membedakan antara diameter dan jari-jari lingkaran. Kesalahan prinsip yaitu siswa salah dalam menafsirkan maksud soal tentang luas tepi jalan yang berbentuk lingkaran, lalu siswa telah melakukan kesalahan fakta yaitu siswa salah dalam menuliskan satuan luas. Siswa juga telah melakukan kesalahan prosedural yaitu siswa salah dalam melakukan operasi pembagian.

Jadi dapat dikatakan salah satu penyebab terjadinya kesalahan matematis diakibatkan dari ketidakmampuan siswa dalam menangkap pelajaran, tingginya tingkat keabstrakan dari materi, teknik penyampaian yang teralalu monoton, dan lain sebagainya. Akan tetapi dalam penelitian ini, kajian akan berorientasi pada jenis-jenis kesalahan yang didapati dari pemeriksaan soal. Sukirman menyatakan (dalam Ashari:2014) Kesalahan adalah penyimpangan dari hal yang sifatnya sistematis, konsisten maupun insidental pada daerah tertentu” jadi dapat dikatakan dalam hal ini bahwa penyimpangan atau kesalahan yang terjadi memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan yang disinggung pada indikator sebelumnya.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Bodgen dan Tailor (Ibid :29) “Metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”. Pada penelitian ini, peneliti berusaha menemukan masalah yang diselidiki mengenai kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal-soal berkenaan dengan konsep lingkaran dengan cara menganalisis jawaban-jawaban siswa.

Penelitian yang digunakan adalah strategi tunggal terpancang. penelitian terarah pada sasaran dengan satu karakteristik. Artinya penelitian tersebut hanya dilakukan pada satu sasaran (satu lokasi, atau satu subyek)”. Terpancang dalam artian “sudah terarah pada batasan atau fokus tertentu yang dijadikan sasaran dalam penelitian”.

Waktu dan Tempat Penelitian, Lokasi Penelitian bertepatan di MTsS Bustanul Huda yang merupakan madrasah tsanawiyah setingkat sekolah menengah pertama, penelitian dilaksanakan pada awal semester genap tahun ajaran 2020/2021.

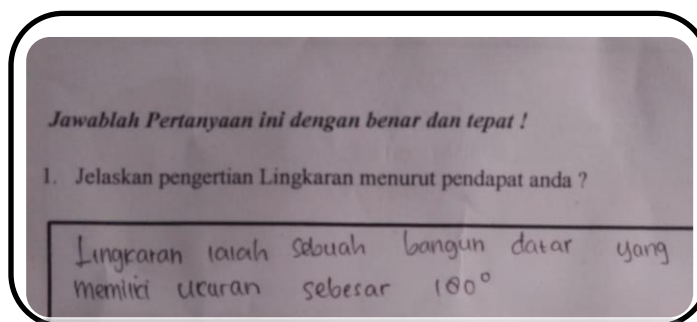
Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data. Populasi Penelitian ada 2 lokal, yakni siswa pada kelas IX yang telah mempelajari materi lingkaran pada tingkatan sebelumnya, dan yang menjadi sampel penelitian ini adalah siswa tertentu yang memiliki nilai dibawah KKM pada hasil ulangan materi lingkaran. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes essay yang berisikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi bangun datar lingkaran.

Teknik Analisis Data. Analisis data penelitian kualitatif dilakukan sejak awal turun ke lokasi melakukan pengumpulan data, dengan cara a) *Reduksi data*, merupakan analisis yang menajamkan untuk mengorganisasi data, sehingga data yang didapat bisa untuk diverifikasi terhadap permasalahan yang dikaji. b) *Penyajian data*, yaitu aktivitas penyajian data yang diperoleh kedalam sejumlah matriks atau kategori setiap data yang didapat. Dalam penelitian ini penyajian data bersifat naratif. c) *Penarikan kesimpulan dan memberi interpretasi* merupakan proses akhir dari analisis data, yang diharapkan dapat menjadi suatu dasar dalam pengembangan baik berupa masukan maupun penelitian lanjutan.

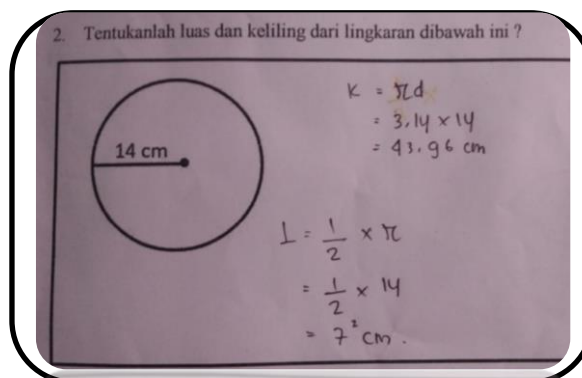
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tes diberikan sebanyak 4 soal dalam bentuk Essay yang menyangkut tentang materi Lingkaran. Terdapat 3 siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini yaitu : AR, AF dan NA. Berikut akan dijabarkan mengenai jenis dan bentuk kesalahan yang dilakukan oleh siswa dalam menyelesaikan soal serta mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan kesalahan dalam penyelesaian materi lingkaran.

a. AR



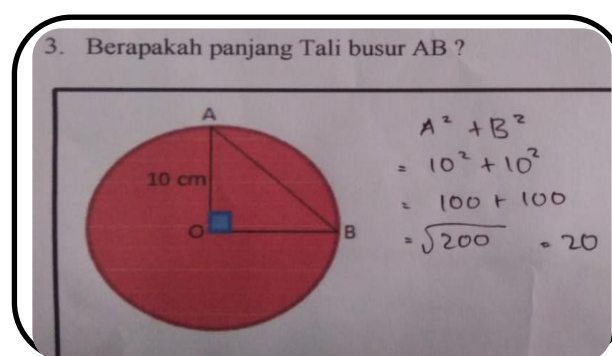
Untuk jawaban dari AR dapat dilihat pada soal no.1 dimana pengertian yang dijabarkan belum mengena sedikitpun terhadap definisi yang sebenarnya.



Pada soal no.2 Siswa tidak dapat menentukan perbedaan antara jari-jari (r) dengan π , pada bagian dalam mencari luas, siswa membuat $\pi = 14$ namun sebelumnya pada bagian dalam mencari keliling lingkaran siswa menulis $\pi = 3,14$. Ini bisa disebabkan karena ketidaktelitian dalam mencari jawaban.

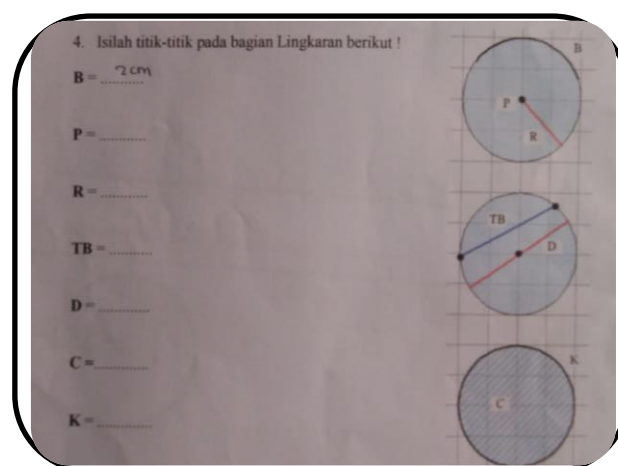
Dalam soal ini siswa belum mengikuti langkah-langkah dalam mencari jawaban dengan benar, seperti membuat poin-poin yang diketahui dalam soal serta hal yang ditanyakan. Setelah itu dapat dilihat pula kesalahan dalam pencantuman satuan kuadrat pada hasil luas lingkaran yang seharusnya 7 cm^2 menjadi 7^2 cm .

Dari rentetan jawaban yang dibuat, siswa tidak menggunakan penyelesaian sederhana dalam menyelesaikan soal no.2.



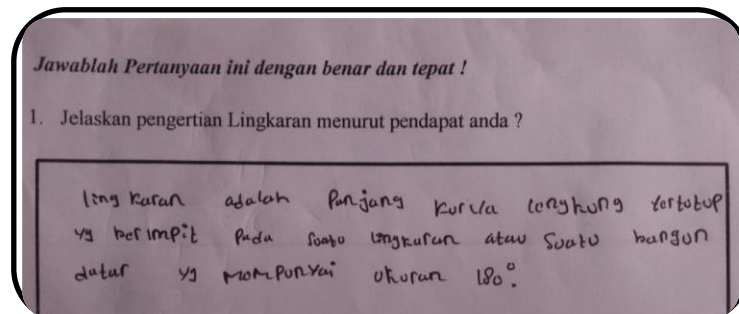
Pada Soal no. 3 diminta untuk mencari panjang Tali Busur menggunakan rumus pythagoras. Dapat dilihat ada beberapa kesalahan matematis yang ada pada jawaban tersebut. *Pertama*, tidak mencatumkan poin yang diketahui dalam soal, *kedua*, kesalahan dalam penyelesaian dimana yang seharusnya tertulis $AO = 10 \text{ cm}$ berubah menjadi $A = 10 \text{ cm}$, pada dasarnya panjang garis atau sisi harus tertulis dalam dua buah huruf kapital yang merujuk pada dua buah sudut yang terhubung pada sebuah garis.

Ketiga, kesalahan lainnya yaitu terletak pada hasil cari, dimana didapati hasil dari panjang tali busur adalah 20 tanpa mencantumkan satuan. Hasil sebenarnya yang didapat seharusnya adalah $10\sqrt{2} \text{ cm}$.

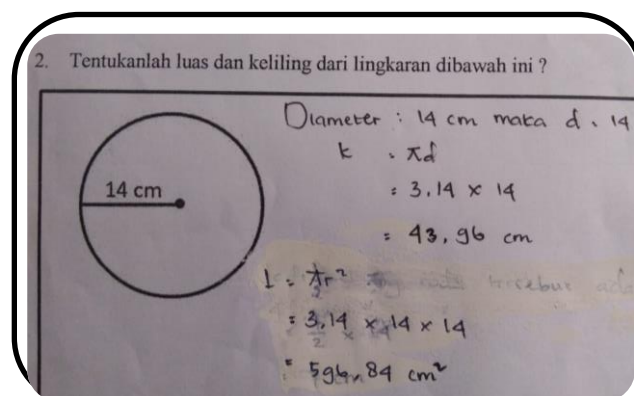


Untuk soal no. 4, siswa belum mampu untuk menyebutkan unsur-unsur yang ada pada lingkaran.

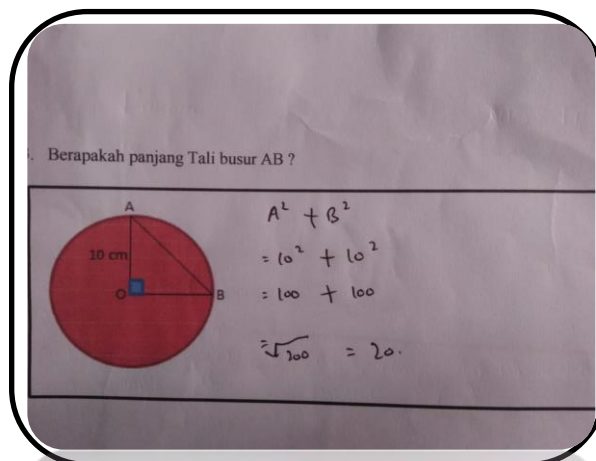
b. AF



Untuk siswa AF, ia mampu sedikit menyinggung mengenai pengertian lingkaran namun penjelasan yang disampaikan belum sepenuhnya benar terkait dengan pengertian lingkaran yang ia cantumkan yaitu “suatu bangun datar yang mempunyai ukuran 180°”.

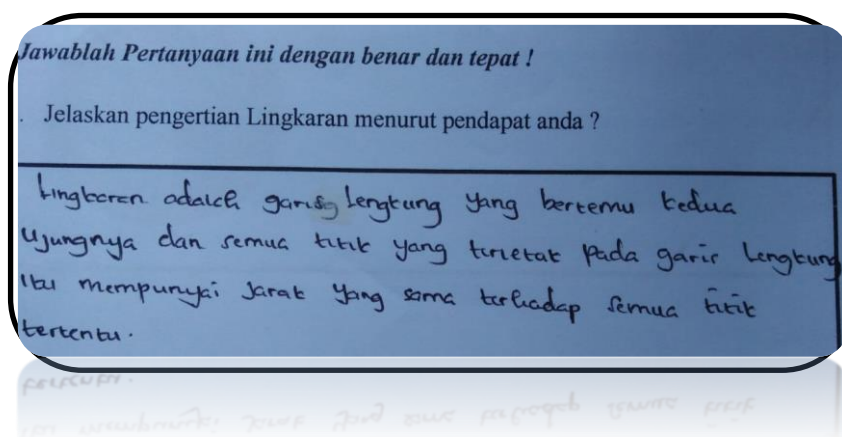


Pada soal no.2, ada beberapa kekeliruan pada hasil jawaban, salah satunya siswa mencantumkan nilai 14 cm sebagai diameter yang pada dasarnya nilai itu merupakan panjang jari-jari pada lingkaran. Kemudian hasil luas lingkaran yang didapat juga keliru, apabila kuadrat jari-jari dikalikan 3,14 maka didapati hasil sebesar 615,4 cm^2 . Sedangkan jika dicari dengan penyederhanaan pecahan $\frac{22}{7}$ maka didapati hasilnya sebesar 614 cm^2 .

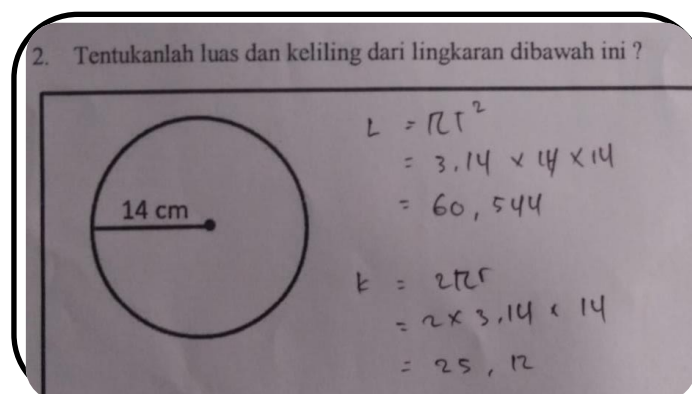


Sama halnya dengan siswa sebelumnya, kesalahan dilakukan pada hasil jawaban yang didapat yaitu 20 yang seharusnya hasil dari $\sqrt{200} = 10\sqrt{2}$ kemudian munculnya akar 200 yang terkesan mendadak tanpa sebab. Untuk soal no.4 siswa juga tidak mampu menjawab terkait dengan unsur-unsur dalam lingkaran.

c. NA



Pada soal no. 1, siswa NA menjawab dengan tepat mengenai pengertian lingkaran



Sedangkan soal no. 2 urutan penyelesaian yang dilakukan sudah baik dan sistematis namun hasil perhitungan dari luas dan keliling lingkaran tidak tepat. Luas yang seharusnya didapat adalah $87,92 \text{ cm}^2$, atau 88 cm^2 melalui penyederhanaan pecahan. Lalu luas yang sebenarnya adalah 616 cm^2 . siswa juga tidak mencantumkan poin yang diketahui dalam soal yakni $r = 14 \text{ cm}$.

Di soal no 3 dan 4 hasil didapat tidak jauh berbeda dengan siswa sebelumnya yakni untuk soal no. 3 NA mendapatkan panjang busur 20 cm, begtu pula yang didapat pada soal no. 4 NA juga tidak mampu untuk menjawab unsur-unsur pada lingkaran.

Dari kesemua hasil yang telah diketahui, ada beberapa hal yang menarik untuk dibahas berkenaan dengan 3 siswa yang menjadi subjek penelitian. Di soal no 1 dari ketiga subyek yang di uji hanya ada 1 subyek yang mampu menjawab dengan benar hal ini menandakan

siswa yang lain belum memahami mengenai konsep lingkaran yang menyangkut pengertian atau definisi lingkaran. Kemudian pada soal no.2, diantara ketiga subyek memiliki kesalahan yang berbeda dan juga hasil yang berbeda pula, walaupun kenyataannya hasil yang didapat ketiga subyek juga salah. Namun sesuai dengan tahapan kesalahan Kastolan dimana jenis kesalahan yang dilakukan pada soal no. 2 merupakan lebih cenderung pada kesalahan prosedural walaupun tak dipungkiri keseluruhan ranah pada kesalahan matematis kastolan yang lainnya juga ikut terlibat.

Kesalahan konseptual terindikasi dilakukan oleh subyek AR dan AF. kesalahan yang dilakukannya adalah siswa tidak mengetahui rumus yang digunakan. Ini terlihat dari kekeliruan perubahan dari jari-jari $r = 14$ cm menjadi d (diameter). Terkhusus pada subjek AR yang membuat kesalahan mengenai rumus luas lingkaran. Jenis kesalahan lainnya juga ditemukan, tepatnya pada kesalahan teknis yaitu siswa melakukan kesalahan dalam menghitung dan menentukan lambang dan satuan. Hal ini dapat dilihat dari ketiga subjek yang salah dalam mencari hasil jawaban dari soal serta salah dalam mencatumkan satuan bahkan ada yang tidak mencantumkan satuan pada jawaban. Dan kesalahan terakhir pada soal no.2 adalah jenis kesalahan prosedural dimana seluruh subyek menghitung dengan proses yang sedikit rumit yaitu perkalian pada bilangan desimal. Seharusnya perhitungan dapat dipermudah dengan mengubah $\pi = 3,14$ menjadi $\frac{22}{7}$ apalagi dengan poin yang diketahui mudah untuk disederhanakan.

SIMPULAN

Dalam penelitian ini pemahaman dasar mengenai materi lingkaran yang pernah diajarkan sebelumnya belum memadai dimana masih banyak dijumpai miskonsepsi mengenai pengertian dari lingkaran dan juga penentuan simbol dalam elemen lingkaran, serta kesalahan lainnya yang berkaitan dengan prosedural seperti pengoperasian bilangan dalam pembagian. Untuk meminimalisir hal ini, aktualisasi dalam penerapan strategi pembelajaran dan khazanah ilmu pengetahuan pada guru mutlak diperlukan agar ketercapaian pemahaman siswa dapat diraih dengan lebih baik.

Adanya kesinergian dalam menciptakan lingkungan yang berpendidikan, baik dari dalam ruang lingkup sekolah, keluarga maupun masyarakat dapat memberikan jalan kemudahan dalam mendidik. Sehingga pencapaian yang sukses dapat terealisasi bagi peserta didik. Dengan menciptakan dan membangun generasi yang lebih bermoral dan juga bermartabat. Simpulan dapat bersifat generalisasi temuan sesuai permasalahan penelitian, dapat pula berupa rekomendasi untuk langkah selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Chronika Saida Manalu, Arpin & Luvy Sylviana Zanthi. (2020). *Analisis Kesalahan Siswa SMP kelas IX dalam menyelesaikan Soal Materi Lingkaran*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 04, No. 01. Pp 104-112.
- Mulyono, Abdurrahman. (2003). *Pendidikan bagi Anak berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nadjib, Ashari. (2014). *Analisis Kesalahan Pemahaman dalam Materi Segiempat Menurut Tingkat Berpikir Van Hiele pada Siswa SMP Negeri 1 Suppa Kabupaten Pinrang*. Jurnal Papatuzdu. Vol. 08. No. 01
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian. Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo

- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2003). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdaka
- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Deepublish
- Harahap, Elvira Riska dan Edy Surya. (2017). *Kemampuan Pemecahan Masalah Mate.matis Siswa Kelas VII dalam Menyelesai Persamaan Linier Satu Variabel*. SEMNASTIKA UNIMED. ISBN: 978-062-17980-9-6
- Manibuy, Ronald. Mardiyana. Dewi Retno Sari Saputro. (2014). *Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Persamaan Kuadrat Berdasarkan Taksonomi Solopada Kelas X SMA Negeri 1 Plus di Kabupaten Nabire Papua*. Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika. Vol. 02. No. 09. Hal. 933-945
- Surya, Edy. (2010). *Analisis Pemetaan dan Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SMA di Kabupaten Tapanuli tengah dan Kota Sibolga Sumatera Utara*. Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA. Vol. 6. No.1.
- Surya, Edy. (2016). *Visual Thinking dalam Memaksimalkan Pembelajaran Matematika Siswa dapat Membangun Karakter Bangsa*. FMIPA Unimed.
- Yadrika, Gusri dkk. (2019). *Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Teorema Phytagoras dan Lingkaran*. JPPM. Vol.12. No. 02.

Urgensi Kemampuan Literasi Digital dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19

Karsoni Berta Dinata*, Darwanto

Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Kotabumi, Jalan Hasan Kepala Ratu, No.1052, Kotabumi, Kab.Lampung Utara, Lampung, Indonesia

* e-mail: karsoni.bertadinata@gmail.com

Abstrak: Pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 menuntut mahasiswa mengembangkan kemampuan literasi digital dalam rangka mendukung keberhasilan belajar. Mahasiswa yang memiliki kemampuan literasi digital yang baik akan sangat menunjang proses belajar mandiri mahasiswa. Selain itu dalam mendukung pengembangan kemampuan literasi digital mahasiswa perlu ada upaya yang dilakukan oleh berbagai pihak terutama dari manajemen pimpinan kampus pada semua tingkatan. Penulis menggunakan studi literatur dalam memaparkan urgensi kemampuan literasi digital dalam pembelajaran daring serta menyampaikan gagasan yang dapat dilakukan dalam mendukung pengembangan kemampuan literasi digital mahasiswa. Walaupun mahasiswa pada dasarnya telah cakap dalam menggunakan peralatan digital namun juga perlu diberikan edukasi terkait bagaimana memanfaatkan teknologi informasi dalam mendukung keberhasilan belajar dimasa pandemi Covid-19 secara kritis, selektif, kreatif, dan bijak.

Kata Kunci: Literasi Digital, Pembelajaran Daring, Covid-19

PENDAHULUAN

Wabah *Coronavirus Disease 2019* atau lebih dikenal dengan Covid-19 merubah tatanan dunia saat ini. Indonesia merupakan salah satu negara yang terkena pandemi dari Covid-19 tersebut. Pandemi tersebut berdampak terjadinya perubahan kebiasaan-kebiasana dalam berbagai bidang yang saat ini dikenal dengan nama kebiasaan baru atau *new normal*. Salah satu bidang yang mengalami perubahan tersebut adalah bidang pendidikan. Pendidikan di Indonesia mengalami banyak kebiasaan baru, salah satunya adalah dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada umumnya pendidikan di Indonesia dilakukan secara langsung atau tatap muka, akan tetapi dengan kebiasaan baru tersebut Indonesia mengalami kebiasaan baru yaitu secara menyeluruh di berbagai daerah melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh di Indonesia dilaksanakan menggunakan dua cara yaitu melalui pembelajaran luar jaringan (*luring*) dan pembelajaran dalam jaringan (*daring*).

Perkembangan teknologi akan berdampak pula pada pola dan perkembangan hidup manusia. Pada masa pandemi covid-19 tercatat data penggunaan jaringan internet yang cukup signifikan banyaknya. Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), diperoleh sebanyak 73,7% penduduk Indonesia menggunakan internet (Pradana, 2020). Berdasarkan hasil survei tersebut, pada dasarnya sebagian besar masyarakat Indonesia sudah mampu menggunakan teknologi jaringan. Sehingga kesiapan pembelajaran daring pada umumnya sudah mampu diterapkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia.

Pembelajaran luar jaringan masih diterapkan pada beberapa jenjang pendidikan, mulai dari jenjang pendidikan pra sekolah, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Pendidik pada jenjang tersebut diberikan kebebasan dalam melakukan pembelajaran jarak jauh, salah satunya dengan pembelajaran luring. Mengingat letak geografis, kemampuan pendidik, dan kondisi dari para peserta didik yang belum memungkinkan untuk pembelajaran daring, akan tetapi tidak sedikit para pendidik juga sudah menerapkan pembelajaran daring ketika pembelajaran. Selain itu juga mengingat pendidik masih sangat akrab dengan pembelajaran konvensional dari pada pembelajaran daring dan pembelajaran konvensional terbukti efektif meningkatkan aspek afektif peserta didik (Dinata, 2019). Pada jenjang pendidikan tinggi, pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara daring, sehingga diperlukan kesiapan dan perencanaan secara matang. Salah satu kesiapan tersebut adalah kemampuan dalam berdigital, baik dalam penggunaan alatnya, pemakaiannya, bahkan sampai dengan pencarian sumber informasi dalam pembelajaran yang dikenal dengan literasi digital dalam pembelajaran.

Pembelajaran secara daring pada masa pandemi Covid-19 saat ini mau tidak mau pendidik harus mampu melaksanakannya. Selain pada saat ini, kita sudah berada pada era revolusi industri 4.0, maka kegiatan pembelajaran pun sudah mulai berubah dari pembelajaran 3.0 yang lebih dikenal dengan pembelajaran langsung (tatap muka) dengan bantuan perangkat digital terbatas pada ruang belajar. Pada pembelajaran era ini harus sudah mulai dilakukan inovasi atau tingkatan pembelajaran yang dikenal dengan pembelajaran 4.0, yaitu pembelajaran dengan menggunakan digitalisasi. Pembelajaran digitalisasi adalah bentuk pembelajaran yang tidak terikat oleh tempat, jarak, dan waktu. Dengan pembelajaran digital maka akan melakukan proses literasi digital.

Literasi digital merupakan ketertarikan, sikap dan kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi (Setyaningsih, Abdullah, Prihantoro, & Hustinawaty, 2019). Tujuan literasi digital untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan yang baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain. Teknologi digital salah satunya berkenaan dengan jaringan internet berserta dengan sistem yang dibangun atau dikembangkan melalui digital. Penggunaan teknologi digital dapat dilakukan dengan mencipta, mengembangkan, menggunakan, mengevaluasi, dan mengambil manfaat dari penggunaan teknologi digital tersebut.

Oleh karena itu, mengingat pentingnya peran literasi digital dalam mendukung keberhasilan pembelajaran daring, maka akan dipaparkan terkait urgensi kemampuan literasi digital dalam pembelajaran daring serta akan disampaikan pula gagasan-gagasan yang dapat dilakukan dalam mendukung pengembangan kemampuan literasi digital mahasiswa.

METODE

Metode penulisan artikel ini adalah metode studi perbandingan literatur dan konten. Berbagai teori dan informasi akan diungkapkan melalui metode perbandingan literatur. Literatur primer secara daring misalnya jurnal, prosiding, laporan penelitian, buku, dll yang memiliki kriteria baik dan bereputasi baik akan ditelusuri melalui studi perbandingan literatur.

Menurut Zed (2008) ada empat langkah yang harus dilakukan dalam penulisan studi perbandingan literatur yaitu “(1) mempersiapkan peralatan untuk mengkaji: dalam bentuk pensil/ballpoint, buku catatan, dan komputer/laptop yang terhubung dengan jaringan internal; (2) menyusun bibliografi yang terplih atau sesuai (yang benar-benar digunakan); (3) mengatur waktu dan fokus pada kegiatan sehingga mengurangi atau bahkan menghindari bias; dan (4) membaca dengan cermat, mencatat, dan menulis hasil.”

Adapun analisis konten dilakukan berdasarkan pendapat dari Wahyono dkk (2020) menyatakan “bahwa Analisis data menggunakan paradigma analisis konten. Penyajian data menggunakan metode presentasi informal. Metode presentasi informal adalah metode penyajian data dalam bentuk formulasi dengan kata-kata/frasa reguler yang sesuai dengan aturan linguistik”. Dalam menyajikan data, penulis menyertakan kutipan dari berbagai referensi yang digunakan, mengkaitkan kajian literatur dengan kondisi di tempat penulis dalam bentuk hasil analisis, menyebutkan sumber dan diilustrasikan berdasarkan ringkasan atau esensi informasi (yang bisa saja akan berbentuk parafrase berbeda namun tetap sama makna) untuk setiap topik yang dianalisis, kemudian menguraikan gagasan-gagasan untuk mengatasi permasalahan. Hal tersebut dilakukan dengan konteks pemikiran kritis dan analisis informasi secara mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata daring dalam pembelajaran daring diartikan sebagai “dalam jaringan”. Kata daring digunakan sebagai pengganti kata *online* yang biasa digunakan dalam teknologi informasi. Pembelajaran daring muncul sebagai salah satu bentuk pembelajaran di era teknologi 4.0. Dengan demikian pembelajaran daring bisa diartikan sebagai proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dan dilaksanakan secara daring/*online*.

Dimasa pandemi covid-19 terjadi perubahan bentuk pembelajaran dari pembelajaran tatap muka langsung menjadi pembelajaran daring. “Pelaksanaan baik pembelajaran tatap muka langsung atau daring kualitas pembelajaran mesti tetap dijaga” (Dinata, 2018). Terdapat perbedaan antara pembelajaran tatap muka langsung dengan pembelajaran daring. Hamid (2001) menyatakan “perbedaan pembelajaran tatap muka langsung dengan pembelajaran daring dapat dilihat pada kelebihan dan kekurangannya. Berikut ditampilkan kelebihan dan kekurangan kedua bentuk pembelajaran tersebut”.

Tabel 1. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring dan Tatap Muka Langsung

	Pembelajaran tatap muka langsung	Pembelajaran daring
Kelebihan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Respon balik yang cepat. 2. Sudah menjadi sesuatu yang familiar bagi pengajar dan murid. 3. Memotifasi Pelajar 4. Penanaman jiwa sosial dengan lingkungan sekitar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran terpusat dan melatih kemandirian. 2. Biaya terjangkau untuk para peserta. 3. Akses yang tidak terbatas dalam perkembangan pengetahuan
Kekurang an	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terlalu bergantung kepada pengajar 2. Terbatas oleh waktu dan lokasi 3. Semakin hari biaya pembelajaran semakin mahal 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang cepatnya umpan balik yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar 2. Pengajar perlu waktu lebih lama untuk mempersiapkan diri 3. Terkadang membuat beberapa orang merasa tidak nyaman 4. Adanya kemungkinan muncul perilaku frustrasi, kecemasan, dan kebingungan

Jika mencermati kelebihan dan kekurangan dua bentuk pembelajaran tersebut, maka bentuk pembelajaran daring sangat sesuai digunakan terutama dimasa pandemi covid-19, karena dengan pembelajaran daring sangat memungkinkan untuk melaksanakan proses pembelajaran tanpa harus tatap muka langsung.

Faktor-Faktor Pendukung Pembelajaran daring

Pelaksanaan pembelajaran daring memiliki tantangan tersendiri. Oleh karena itu perlu untuk senantiasa melakukan inovasi dalam menjawab semua tantangan (Dinata, 2018). Beberapa faktor pendukung keberhasilan pembelajaran daring mesti dipenuhi agar pembelajaran daring bisa berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Menurut Rahmawati *et al* (2020) faktor pendukung kesuksesan pembelajaran daring adalah gawai (*smartphone*), kuota (Putria *et al*, 2020), dan jaringan yang stabil (Dinata, 2020).

Jika melihat kondisi di lapangan yang dalam hal ini penulis adalah dosen Universitas muhammadiyah kotabumi, di Universitas muhammadiyah Kotabumi dapat dikatakan bahwa semua mahasiswa memiliki gawai/*smartphone*. Oleh karena itu karena setiap mahasiswa memiliki gawai/*smartphone* maka salah satu faktor pendukung pembelajaran daring telah dipenuhi. Selain itu dengan adanya kebijakan pemerintah yang mengalokasikan bantuan kuota internet kepada setiap mahasiswa maka faktor pendukung pembelajaran daring yaitu kuota telah terpenuhi. Terkait faktor pendukung jaringan yang stabil, mahasiswa disarankan untuk menggunakan operator yang memiliki jaringan stabil di daerahnya masing-masing. Oleh karena itu dapat diasumsikan bahwa faktor pendukung penyelenggaraan pembelajaran daring di universitas muhammadiyah kotabumi yaitu gawai/*smartphone*, kuota internet, dan jaringan yang stabil.

Jika mencermati hasil evaluasi pembelajaran daring di Universitas Muhammadiyah Kotabumi, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring belum terselenggarakan secara maksimal. Selain itu juga terjadi penurunan hasil belajar mahasiswa.

Selain itu juga jika dicermati terkait kelebihan dari pembelajaran daring, maka dapat tarik faktor-faktor penting daring pembelajaran daring. Pertama bahwa pembelajaran daring melatih kemandirian. Tentu saja kemandirian dapat dibangun dengan menanamkan sikap yang baik pada mahasiswa seperti sikap kejujuran, percaya diri, dan bekerja keras. Kedua akses yang tidak terbatas memungkinkan mahasiswa untuk memilih dan menemukan konsep yang diperlukan untuk belajar secara mandiri. Kemampuan mahasiswa dalam bersikap dan memilih/menemukan informasi yang relevan adalah kemampuan literasi digital. Oleh karena itu literasi digital sangat penting dikembangkan dalam mendukung keberhasilan belajar mahasiswa secara daring. Literasi digital penting guna mengikuti perkembangan pengetahuan (Erlianti & Ardoni, 2019), peningkatan hasil belajar (Alawiyah, 2020), dan untuk meraih kesuksesan di era 4.0 (Indrawati *et al*, 2021).

Kemampuan Literasi Digital

Dunia saat ini sedang berada dimasa revolusi industri 4.0. Menurut Risdianto (2019) “beberapa ciri dari revolusi industri 4.0 adalah internet of thing yaitu kecepatan yang dikendalikan oleh internet. Saat ini semua pekerjaan hampir semua terhubung dengan koneksi internet. Ciri selanjutnya adalah big data. Pernahkah kita disodori oleh iklan mengenai barang barang kesukaan kita? Bagaimana sistem itu tahu karena terdapat sebuah data yang mengkoliksi informasi kita”.

Beberapa orang menyebut revolusi industri 4.0 sebagai revolusi digital dan era disrupsi. Menurut Kasali (2018) “pada era ini teknologi informasi telah menjadi basis atau dasar dalam kehidupan manusia. Dampak yang sangat terasa dari era digital adalah berlimpahnya sumber informasi yang dapat diakses secara tidak terbatas”.

Selain itu juga, dunia saat ini masih dilanda pandemi covid-19. Akibat dari pandemi ini adalah terjadinya perubahan bentuk pembelajaran dari pembelajaran tatap muka langsung menjadi pembelajaran daring. Hal ini tentu saja menuntut mahasiswa dan dosen harus siap dengan perubahan tersebut.

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh dosen dan mahasiswa dalam rangka menghadapi era revolusi digital dan pandemi covid-19 adalah kemampuan Literasi Digital.

Menurut Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy* (1997), literasi digital diartikan “sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer”.

Bawden (2001) “menawarkan pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang pada dekade 1980-an, ketika komputer mikro semakin luas dipergunakan, tidak saja di lingkungan bisnis, tetapi juga di masyarakat. Namun, literasi informasi baru menyebar luas pada dekade 1990-an manakala informasi semakin mudah disusun, diakses, disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring”. Dengan demikian, mengacu pada pendapat Bawden, literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi.

Sementara itu, Douglas A.J. Belshaw dalam tesisnya *What is ‘Digital Literacy’?* (2011) mengatakan bahwa “ada delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, yaitu sebagai berikut.

- Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital;
- Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten;
- Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual;
- Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital;
- Kepercayaan diri yang bertanggung jawab;
- Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru;
- Kritis dalam menyikapi konten”;

Oleh karena itu, mengingat pentingnya peran literasi digital dalam mendukung keberhasilan pembelajaran daring, maka perlu ada upaya untuk mengembangkan kemampuan literasi digital mahasiswa.

Program Peningkatan kemampuan Literasi Digital

Peningkatan kemampuan literasi digital mahasiswa bahkan dosen dipandang sangat penting mengingat kemampuan literasi digital berperan dalam mendukung keberhasilan pembelajaran daring.

Berdasarkan pendapat Douglas A.J. Belshaw, Kemendikbud (2017) menyatakan bahwa terdapat “4 prinsip dasar yang harus diperhatikan dalam mengembangkan kemampuan literasi digital”. Ke-empat prinsip itu yaitu:

Pertama, pemahaman. “Prinsip pertama dari literasi digital adalah pemahaman sederhana yang meliputi kemampuan untuk mengekstrak ide secara implisit dan eksplicit dari media”.

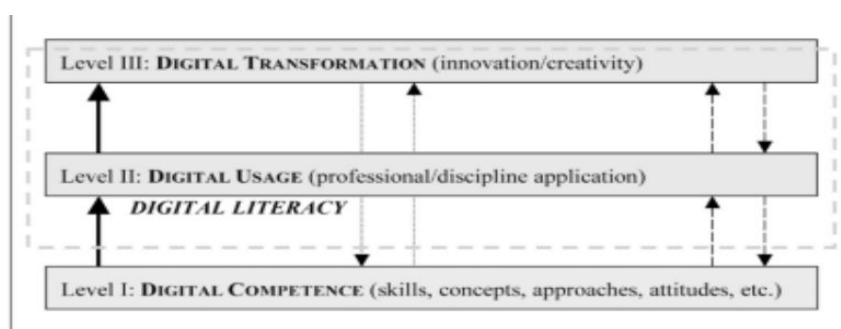
Kedua, Saling Ketergantungan. “Prinsip kedua dari literasi digital adalah saling ketergantungan yang dimaknai bagaimana suatu bentuk media berhubungan dengan yang lain secara potensi, metaforis, ideal, dan harfiah. Dahulu jumlah media yang sedikit dibuat dengan tujuan untuk mengisolasi dan penerbitan menjadi lebih mudah daripada sebelumnya. Sekarang ini dengan begitu banyaknya jumlah media, bentuk-bentuk media diharapkan tidak hanya sekadar berdampingan, tetapi juga saling melengkapi satu sama lain”.

Ketiga, “Faktor Sosial. Berbagi tidak hanya sekadar sarana untuk menunjukkan identitas pribadi atau distribusi informasi, tetapi juga dapat membuat pesan tersendiri. Siapa yang membagikan informasi, kepada siapa informasi itu diberikan, dan melalui media apa informasi itu berikan tidak hanya dapat menentukan keberhasilan jangka panjang media itu sendiri, tetapi juga dapat membentuk ekosistem organik untuk mencari informasi, berbagi informasi, menyimpan informasi, dan akhirnya membentuk ulang media itu sendiri”.

Keempat, Kurasi. “Berbicara tentang penyimpanan informasi, seperti penyimpanan konten pada media sosial melalui metode “save to read later” merupakan salah satu jenis literasi yang dihubungkan dengan kemampuan untuk memahami nilai dari sebuah informasi dan menyimpannya agar lebih mudah diakses dan dapat bermanfaat jangka panjang. Kurasi tingkat lanjut harus berpotensi sebagai kurasi sosial, seperti bekerja sama untuk menemukan, mengumpulkan, serta mengorganisasi informasi yang bernilai”.

Kemdikbud (2017) menyatakan bahwa “pendekatan yang dapat dilakukan pada literasi digital mencakup dua aspek, yaitu pendekatan konseptual dan operasional. Pendekatan konseptual berfokus pada aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional, sedangkan pendekatan operasional berfokus pada kemampuan teknis penggunaan media itu sendiri yang tidak dapat diabaikan”.

Menurut Mayes dan Fowler (2006) “pengembangan kemampuan literasi digital bersifat berjenjang. Terdapat tiga tingkatan pada literasi digital. Pertama, kompetensi digital yang meliputi keterampilan, konsep, pendekatan, dan perilaku. Kedua, penggunaan digital yang merujuk pada pengaplikasian kompetensi digital yang berhubungan dengan konteks tertentu. Ketiga, transformasi digital yang membutuhkan kreativitas dan inovasi pada dunia digital”. Ketiga tingkatan pengembangan literasi digital tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1 Tingkatan Pengembangan Literasi Digital.

Berdasarkan penjelasan terkait prinsip-prinsip dasar dan pendekatan pengembangan literasi digital, berikut akan dipaparkan program-program yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital. Program-program yang dipaparkan didapatkan berdasarkan hasil kajian evaluasi internal pembelajaran daring di

Universitas Muhammadiyah Kotabumi dan berdasarkan kajian dari berbagai penelitian yang terkait. Program-programnya adalah sebagai berikut.

1. Pelatihan Literasi Digital.

Pelatihan literasi digital dapat ditujukan kepada mahasiswa bahkan bisa juga kepada dosen. Pelatihan ini penting untuk mengembangkan kemampuan literasi digital. Silviana dan Darmawan (2018) menyatakan bahwa pelatihan literasi digital sangat penting untuk dilaksanakan karena dengan adanya pelatihan literasi digital meningkatkan kesadaran akan pentingnya kemampuan dalam memilih informasi yang bermanfaat.

Dalam mendukung pembelajaran daring, “pelatihan literasi digital sebaiknya dilakukan dengan model penguatan literasi digital melalui pemanfaatan *e-learning*” (Setyaningsih *et al*, 2019). Menurutnya “penguatan literasi digital merupakan implementasi aspek *communication and collaboration*. *Communication and collaboration* merupakan upaya dalam penguatan literasi digital elemen literasi digital berupa partisipasi khususnya pada elemen *communication and collaboration*. aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan *e-learning*. Adanya *e-learning* membuat para dosen pengampu mata kuliah dituntut untuk menguasai media baru sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan *individual skill* literasi digital yang dimiliki”.

Sejalan dengan hasil penelitian Setyaningsih, upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa dan dosen adalah dengan cara melakukan edukasi terkait penggunaan aplikasi pembelajaran daring. Beberapa aplikasi pembelajaran daring yang biasa digunakan seperti Google Classroom, Zoom, Siakad, Ed-link, dan lain lain.

2. Penanaman Budaya Literasi Digital kampus

Untuk membudayakan literasi digital kampus, tentu saja memerlukan upaya yang tekun dan lama. Untuk itu perlu dirancang beberapa program agar budaya literasi digital benar-benar mampu membudaya. Beberapa kegiatan yang bisa dilakukan dalam rangka membudayakan literasi digital.

Kegiatan yang dapat dilakukan dalam rangka membudayakan literasi digital yaitu menyediakan bahan belajar bagi mahasiswa dalam pembelajaran daring. Menurut Pawicara dan Conilie (2020) untuk menghindari kejenuhan mahasiswa belajar daring dapat disiasati dengan menyediakan sumber belajar yang beragam dan menarik. Penyajian materi dalam bentuk teks (pdf/Ppt) secara monoton akan mengakibatkan mahasiswa menjadi jenuh, perlu penyajian materi dalam bentuk lain misalkan dalam bentuk video pembelajaran. Untuk dipandang perlu, untuk mengedukasi dosen terkait pembuatan video pembelajaran termasuk edukasi aplikasi edit video. Penyediaan bahan belajar yang bervariasi untuk mahasiswa diharapkan mampu memfasilitasi mahasiswa belajar secara mandiri (Dinata *et al*, 2019).

Adapun kegiatan lain yang dapat dilakukan yaitu menyiapkan bahan bacaan dan alat peraga berbasis digital dengan cukup dan variatif, menyediakan dan meningkatkan peminjaman buku secara digital, Penyajian informasi kampus melalui media digital atau melalui laman (website).

3. Membentuk Tim Penggerak Literasi Digital Kampus.

Pembentukan tim penggerak literasi digital dinilai mempunyai posisi yang strategis terutama dalam mendukung keberhasilan pembelajaran daring dimasa pandemi covid-19. Tim ini dapat dibentuk baik pada aras institusi, fakultas atau Program studi.

Tim bertugas dalam mengedukasi mahasiswa dan dosen dalam mengembangkan kemampuan literasi digital. Bentuk edukasi yang dapat dilakukan yaitu melatih dosen dalam menggunakan aplikasi pembelajaran daring, membuat video tutorial untuk mahasiswa dan dosen penggunaan aplikasi pembelajaran daring yang digunakan di kampus, mendesain Learning manajemen Sistem (LMS) sebagai bentuk penguatan literasi digital berbasis website, dan melatih dosen dalam membuat video pembelajaran, serta mengenalkan dosen terkait aplikasi yang dapat digunakan dalam mendukung pembuatan video pembelajaran.

Selain itu tim ini juga dapat bekerja sama dengan perpustakaan terkait penyediaan bacaan berbasis digital dalam mendukung pembelajaran daring, membuat prosedur peminjaman buku secara digital, dan bersama tim publikasi dan informasi kampus menyediakan informasi akademik melalui website kampus.

SIMPULAN / CONCLUSION

Kemampuan literasi digital mempunyai peran penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran daring. Ada dua pendekatan yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kemampuan literasi digital yaitu Pendekatan konseptual berfokus pada aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional dan pendekatan operasional berfokus pada kemampuan teknis penggunaan media itu sendiri yang tidak dapat diabaikan. Selain itu ada 4 prinsip yang mesti diperhatikan dalam mengembangkan kemampuan literasi digital yaitu pemahaman, saling ketergantungan, faktor sosial dan kurasi. Oleh karena itu, program yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kemampuan literasi digital dalam rangka mendukung pembelajaran daring dimasa pandemi covid-19 yaitu 1) Pelatihan Literasi digital, 2) pembudayaan Literasi budaya Kampus, dan 3) Pembentukan Tim Penggerak Literasi Digital Kampus.

DAFTAR RUJUKAN

- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model penguatan literasi digital melalui pemanfaatan e-learning. *Jurnal Aspikom*, 3(6), 1200-1214.
- Dinataa, K. B. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Pendekatan PMR Terhadap Aspek Afektif Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri Di Kabupaten Lampung Utara. *Eksponen*, 9(1), 1-7.
- Zed, M. (2008). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.
- Kasali, R. (2018). *Disruption (9th ed.)*. Jakarta: Gramedia.
- Gilster, P., & Glistler, P. (1997). *Digital literacy*. New York: Wiley Computer Pub.
- Belshaw, D. (2011). What is' digital literacy'. *A pragmatic investigation*. Durham, UK: Durham University.
- Kemendikbud, T. G. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 43.

- Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). Guru profesional di masa pandemi COVID-19: *Review* implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 51-65.
- Hamid, A. A. (2001). e-Learning: Is it the “e” or the learning that matters?. *The internet and higher education*, 4(3-4), 311-316.
- Dinata, K. B. (2018). Inovasi Pembelajaran Aljabar Ring Melalui Lesson Study. *Eksponen*, 8(1), 53-59.
- Rahmawati, N. R., Rosida, F. E., & Kholidin, F. I. (2020). Analisis Pembelajaran Daring Saat Pandemi Di Madrasah Ibtidaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 1(2), 139-148.
- Dinata, K. B. (2019). Problematika Membangun Pemahaman Konsep Geometri Transformasi Mahasiswa Pendidikan Matematika di Universitas Muhammadiyah Kotabumi Tahun Akademik 2019/2020. *Eksponen*, 9(2), 01-09.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis proses pembelajaran dalam jaringan (daring) masa pandemi covid-19 pada guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861-870.
- Dinata, K. B. (2020). Problematika Pembelajaran Daring Mata Kuliah Geometri Transformasi di Masa Pandemi Covid-19. *Eksponen*, 10(2), 50-58.
- Erlianti, G., & Ardoni, A. (2019). URGENSI LITERASI DIGITAL UNTUK GENERASI Z: STUDI KASUS SMPN 4 PALEMBAYAN, KABUPATEN AGAM. *Nusantara Journal of Information and Library Studies (N-JILS)*, 2(2), 189-204.
- Alawiyah, R. N. (2020). *Hubungan tingkat kemampuan literasi digital dengan hasil belajar peserta didik pada materi sistem reproduksi* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Indrawati, A., Barus, I. N. E., Solihin, D., & Nurqamarani, A. S. (2021). Peningkatan Literasi *Digital* bagi Wirausaha Muda. *Jurnal Abdimas Mahakam*, 5(01), 16-23.
- Risdianto, E. (2019). Analisis pendidikan indonesia di era revolusi industri 4.0. *April*, 0–16. Diakses pada, 22.
- Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: a review of concepts. *Journal of documentation*.
- Silvana, H., & Darmawan, C. (2018). Pendidikan literasi digital di kalangan usia muda di kota bandung. *Pedagogia*, 16(2), 146-156.
- Mayes, T., & Fowler, C. (2006). Learners, learning literacy and the pedagogy of e-learning. *Digital literacies for learning*, 26, 33.
- Pawicara, R., & Conilie, M. (2020). Analisis pembelajaran daring terhadap kejenuhan belajar mahasiswa Tadris Biologi IAIN Jember di tengah pandemi Covid-19. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 29-38.
- Dinata, K. B., & Darwanto, D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Peluang Dengan Pendekatan Kontekstual Berorientasi Pada Kemampuan Penalaran Dan Disposisi Matematis Berbasis Android. *Eksponen*, 10(1), 1-10.

Profesionalisme Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19

Kurniawati*, Triani Agatha, Andi Naila Quin Azisah Alisyahbana, Nur Arisah, Muhammad Hasan

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar, Jl. A.P. Pettarani Makassar, Indonesia
e-mail: niakurniawati2808@gmail.com

Abstrak: Profesionalisme merupakan paham yang mengajarkan bahwa setiap pekerjaan harus dilakukan oleh orang yang profesional. Profesionalisme guru sangat berpengaruh pada hasil serta peningkatan kualitas pembelajaran terlebih pada saat pandemi Covid-19 seperti saat ini. Artikel ini mencoba untuk mengidentifikasi profesionalisme guru yang berkaitan dengan kinerja mengajar guru menggunakan sistem Work From Home (WFH) selama pandemi Covid-19. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian Studi Pustaka. Menurut hasil penelitian kinerja guru dalam mengajar dengan sistem online hanya sebesar 50% dari kinerja maksimal para guru. Secara keseluruhan hasil kinerja tidak ada yang melebihi batas 70%.

Kata kunci: Profesionalisme Guru, Kinerja Mengajar, Sistem *Work From Home*, Pandemi Covid-19

PENDAHULUAN

Kondisi dunia saat ini yang sedang diserang penyakit wabah menular, hampir setiap negara mengalami permasalahan dengan munculnya virus mematikan ini, yaitu penyakit virus korona atau lebih dikenal dengan Covid-19, yang merupakan singkatan dari *Corona Virus Disease*. Dengan tingkat kematian yang begitu tinggi menyebabkan pemerintah melakukan kebijakan *work from home*. Langkah untuk memutus mata rantai covid-19 diberlakukan berbagai upaya oleh pemerintah. Tindakan pencegahan agar covid-19 tidak terus menyebar dengan pembuatan kebijakan-kebijakan yang diantaranya memberlakukan karantina rumah dan pembatasan sosial berskala besar (Telaumbanua 2020).

Aktivitas manusia yang dibatasi mengharuskan untuk melakukan social distancing dan karantina di rumah. Dampak yang terjadi seluruh kegiatan harus dihentikan dan dilakukan dari rumah atau *work from home*, tentu tidak mudah untuk beradaptasi dengan kondisi baru seperti ini khususnya pada kegiatan belajar mengajar yang sebelumnya dilakukan secara langsung dan bertatap muka antara siswa dan murid. Keharusan sosial distancing dan mengkarantina diri di rumah juga berimbas pada dunia pendidikan. Para pendidik sebagai pengelola pendidikan diminta tanggap untuk menjalankan tugasnya dengan cara bekerja dari rumah (*work from home*) sehingga proses pembelajaran tetap terlaksana (Bulan & Zainiyati 2020).

Di situasi saat ini baik siswa maupun guru harus banyak beradaptasi dengan metode pembelajaran secara daring. Baik siswa maupun guru banyak mengalami kesulitan. (Sri Harnani, 2020) menyebutkan beberapa kendala yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajan secara daring yaitu: (1) Banyak siswa maupun orang tua siswa yang tidak mempunyai *handphone*, (2) Siswa yang memiliki latar belakang kurang mampu merasa terbebani dengan biaya pembelian kuota, (3) Siswa yang tinggal di daerah pedesaan,

terpencil dan tertinggal dengan koneksi jaringan internet rendah mengalami kesulitan untuk mengakses internet.

Peranan seorang guru dalam membuat inovasi terbaru agar pembelajaran secara daring menjadi terlaksana dengan baik tentunya dituntut untuk meningkatkan kompetensi mengajar selama masa pandemic sehingga kualitas atau esensi yang diharapkan dalam proses belajar mengajar secara daring tidak jauh berbeda dengan secara luring. Artikel ini menjabarkan kompetensi yang tentunya harus dilakukan oleh para guru demi mencapai profesionalisme kerja. Profesionalisme guru merupakan kemampuan guru untuk melakukan tugas pokoknya sebagai pendidik dan pengajar. Menurut Priansa (2018:127), kompetensi profesional adalah kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkan terintegrasikannya konten pembelajaran dengan penggunaan TIK dan membimbing peserta didik memenuhi standart kompetensi yang ditetapkan dalam Standart Nasional Pendidikan.

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen dalam PP. RI. Nomor 74 Tahun 2008 Pasa 1 Ayat 1 tentang guru disebutkan bahwa pendidik professional mempunyai tugas untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Tugas dan peran guru sebagai pendidik professional sesungguhnya sangat kompleks, tidak terbatas pada saat interaksi proses belajar mengajar di dalam kelas tetapi juga pada saat di luar kelas. Menurut H Petter (Afriyanti, 2013) bahwa tugas dan tanggung jawab guru yaitu: (1) Guru sebagai pengajar, (2) Guru sebagai pembimbing, (3) Guru sebagai administrator pendidikan. Ketidaknyamanan seorang siswa dalam melaksanakan pembelajaran daring tentu menjadi tugas seorang guru bagaimana mengatur metode – metode dan pola pembelajaran yang menarik dan sebisa mungkin kualitas belajar mengajar tetap bagus.

Haryati (2020) mengungkapkan guru yang memenuhi kompetensi profesional guru salah satunya mampu menyelenggarakan proses pembelajaran *virtual learning* yang merupakan salah satu layanan untuk sistem pendidikan jarak jauh yang bertujuan untuk mengoptimalkan dan mengefektifkan metode pembelajaran dengan menggunakan internet. Tentunya kepuasan setiap siswa berbeda – beda terhadap kinerja seorang guru namun yang paling penting bagaimana guru tersebut memberikan pembelajaran yang berkualitas sehingga proses transfer ilmu berjalan dengan baik. Dengan kompetensi profesional guru yang dimiliki, maka siswa sebagai akan merasa puas dan terbantu dalam belajarnya terlebih di masa pandemi covid-19 yang mana proses pembelajaran dilaksanakan secara daring.

METODE

Metode penelitian adalah cara ilmiah yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian Studi Pustaka. Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang

Penelitian dengan studi pustaka juga sebuah metode penelitian yang dikategorikan sebagai sebuah karya ilmiah karena pengumpulan data dilakukan dengan sebuah strategi

dalam bentuk metodologi penelitian. Variabel pada penelitian ini bersifat tidak baku. Data yang diperoleh dianalisis secara mendalam oleh penulis. Sumber data untuk penelitian ini dapat berupa sumber yang resmi akan tetapi dapat berupa laporan/kesimpulan seminar, catatan/rekaman diskusi ilmiah, tulisan-tulisan resmi terbitan pemerintah dan lembaga-lembaga lain, baik dalam bentuk buku manual maupun digital seperti bentuk pringan optik, komputer atau data komputer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Sistem *Work From Home*

Dampak virus Covid-19 tidak hanya memberikan pengaruh besar terhadap sektor ekonomi dan industri, tetapi juga berdampak pada dunia pendidikan. Demi merealisasikan usaha pencegahan penyebaran virus Covid-19, WHO memberikan rekomendasi pemberhentian segala kegiatan yang berpotensi menimbulkan kerumunan masyarakat luas sementara waktu. Maka pemerintah berbagai Negara yang terjangkit virus ini termasuk pula Indonesia, mengambil kebijakan dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan tatap muka. Dampaknya, pemerintah dan lembaga terkait harus memberikan solusi alternatif mengenai keberlangsungan proses pendidikan bagi peserta didik maupun mahasiswa yang tidak bisa melaksanakan proses pendidikan seperti biasanya.

Sistem *Work From Home* atau yang biasa disebut dengan bekerja dari rumah merupakan anjuran pemerintah bagi masyarakat Indonesia khususnya. Maka salah satu jalan keluar yang dapat diambil selama masa darurat Covid-19 adalah belajar dengan menggunakan media daring.

2. Kinerja Guru Dalam Mengajar Dengan Sistem *Work From Home*.

Sejak di keluarkannya Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Seluruh sekolah baik dari pendidikan anak usia dini, sekolah dasar, sekolah menengah pertama/ sederajat, sekolah menengah akhir/ sederajat, sampai perguruan tinggi melaksanakan kebijakan tersebut. Hal itu tentu menjadi tantangan tersendiri untuk para guru, mereka dituntut untuk tetap profesional menghadapi seluruh perubahan pada sistem pendidikan di masa pandemi.

(Sarah Busyra & Lutfiah Sani. 2020) dalam jurnalnya menuliskan hasil penelitiannya terhadap kinerja mengajar dengan sistem *Work From Home* pada guru di SMK Purnawarman Purwakarta. (Uyat Sudaryat. 2020) sebagai kepala sekolah SMK Purnawarman Purwakarta mengatakan dia memberlakukan pembelajaran daring (*online*) kepada siswa yang tentunya membuat jajaran guru harus melakukan sistem *Work From Home* yaitu mengajar siswa dilaksanakan secara jarak jauh dengan sistem internet. (Riyadi. 2020) selaku Kepala Bagian Kurikulum Sekolah berpendapat bahwa pembelajaran daring, walaupun ada hasil tapi secara tujuan utama pendidikan tidak tercapai. Namun semua jajaran pendidikan disekolah berusaha melakukan yang terbaik dengan terus mengikuti kebijakan pemerintah yang ada. Penyampaian materi atau kegiatan belajar mengajar seringnya dilakukan melalui aplikasi *WhatsApp*, tapi ada juga guru yang menggunakan *Google Form*, *Google Classroom*, dan *Webex*. (Uyat Sudaryat. 2020) menambahkan bahwa inti dari pengajaran adalah antara guru dan siswa itu ada komunikasi. Meskipun komunikasi memiliki peran yang netral, tetapi komunikasi yang

baik dapat membuat sebuah proses interaksi menjadi lebih baik, termasuk dalam hal ini proses pembelajaran.

Mengenai absensi kehadiran untuk para guru hanya dipantau melalui penugasan kepada siswa. (Riyadi. 2020) mengatakan bahwa secara kedinasan kurikulum tidak ada absen untuk para guru, hanya dilihat dari penugasan. (Uyat Sudaryat. 2020) juga mengatakan kehadiran dalam melaksanakan pembelajaran online ini guru juga, setelah di check untuk mencapai 100% dari performa dan hasil pengajaran ini agak terkendala, tapi sekolah selalu berusaha bagaimana untuk bapak ibu guru bisa memaksimalkan pembelajaran online ini sesuai dengan kemampuannya.

(Sarah Busyra & Lutfiah Sani. 2020) menyimpulkan hasil penelitiannya mengenai kinerja guru, data menunjukkan hasil rata-rata kinerja guru dalam mengajar dengan sistem online hanya sebesar 50% dari kinerja maksimal para guru. Secara keseluruhan hasil kinerja tidak ada yang melebihi batas 70%. Ini berarti kinerja guru dalam mengajar dianggap kurang maksimal dikarenakan berbagai kendala yang terjadi pada tiap individu. (Uyat Sudaryat. 2020) menjelaskan tentang kendala yang ditemui ketika menerapkan pembelajaran daring. Dia menegaskan bahwa pihak sekolah berusaha untuk memaksimalkan segala hal dalam menghadapi pembelajaran di sekolah dengan cara daring walaupun pada pelaksanaannya hanya bisa mengikuti kondisi yang terjadi. Kendala-kendala yang berpengaruh besar akan hasil pembelajaran sistem online ini, diantaranya: 1) Sebagian guru yang belum begitu paham tentang penggunaan IT. 2) Tidak semua murid yang mayoritas tinggal di pinggiran memiliki fasilitas teknologi seperti handhone dan laptop. Bahkan ada anak yang sama sekali belum memiliki ponsel Android di rumah. 3) Kemampuan orang tua membeli kuota internet demi memenuhi tututan aplikasi yang dibutuhkan.

3. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19.

Para guru tentunya akan tidak tinggal diam setelah mengetahui kinerja mereka di masa pandemi saat ini menurun. Selain tuntutan keprofesionalan rasa memiliki tanggung jawab terhadap generasi penerus bangsa membuat para guru terus peningkatan kinerja dengan cara sebagai berikut:

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Bahan Ajar

Meskipun para siswa melaksanakan belajar dirumah masing-masing pastikan setiap guru memiliki rencana pembelajaran dan bahan ajar dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran yang bermutu, tentunya rencana pembelajaran dan bahan ajar tersebut disesuaikan dengan kondisi saat ini.

b. Mentoring dan Evaluasi

Setelah tersusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan bahan ajar perlu dilakukan pelaksanaan dan terakhir dilakukan evaluasi untuk bisa mengetahui apa saja yang perlu diperbaiki dan tingkatkan guna meningkatkan kualitas pembelajaran di masa pandemi Covid-19.

SIMPULAN / CONCLUSION

Pertama, Rata-rata kinerja guru dalam mengajar dengan sistem online hanya sebesar 50% dari kinerja maksimal para guru. Secara keseluruhan hasil kinerja tidak ada yang melebihi batas 70%. Ini berarti kinerja guru dalam mengajar dianggap kurang maksimal dikarenakan berbagai kendala yang terjadi pada tiap individu. Sehingga pembelajaran jarak jauh ini dinilai kurang efektif, walaupun pembelajaran ini

memberikan hasil namun tujuan pendidikan yang utama belum tercapai. Hal tersebut dikarenakan beberapa faktor-faktor seperti masih banyaknya guru yang belum begitu paham dengan penggunaan aplikasi teknologi modern dari smartphone atau laptop. Kemudian jarak yang jauh tentunya juga memunculkan kendala guru melakukan interaksi secara maksimal. Kemudian, berbagai dampak yang muncul dari diberlakukannya sistem *work from home* (WFH) terhadap kinerja mengajar guru di antaranya para guru semakin tahu sedikit pengaplikasian IT untuk proses pembelajaran. Hal ini terbukti dari penggunaan guru terhadap aplikasi WhatsApp untuk menunjang komunikasi yang baik selama dilakukannya kegiatan belajar mengajar di kelas daring dengan porsi 95%. Ini menunjukkan para guru telah melakukan upaya semaksimal mungkin untuk menjalin komunikasi dan interaksi pada proses pembelajaran. Namun, menjadi hal yang sulit saat harus memberikan penilaian prestasi belajar peserta didik dengan objektif. Dikarenakan kendala dalam proses.

DAFTAR RUJUKAN

- Undang-Undang No. 14 Tahun 2005. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor: 24 Tahun 2005 Tentang Guru dan dosen.
- Afriyanti, P. 2013. "Pelaksanaan Tugas Guru Profesional di Sekolah Menengah Atas Negeri Kota Pariaman." *Jurnal Ilmiah Administrasi Pendidikan*. 1, (1), 377-461.
- Agung, I. 2014.
- Usman, M. Uzer. 2010. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Fattah, Nanang. 2003. *Landasan Kependidikan*. Bandung: PT Remaja Rodaskarya.
- Konferensi pers. 2020. "Imbauan agar dapat meminimalisasi penyebaran virus corona tipe baru (SARS-CoV-2) penyebab Covid-19.
- Fitriana, R., & Sugiyono. (2019). Kesiapan berubah pada sekretariat jenderal kementerian kelautan dan perikanan republik indonesia. *IKRAITH EKONOMIKA VOL*, 2(2), 42–51.
- Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19)
- Sri Harnani, 2020. Efektifitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi -19
- Sarah Busyra & Lutfiah Sani. 2020. "Kinerja Mengajar dengan Sistem Work From Home (WFH) pada Guru di SMK Purnawarman Purwakarta" *Jurnal Pendidikan Islam | Volume 3 No. 01 2020*
- Uyat Sudaryat, ST. 2020, "Hasil Wawancara bersama Kepala Sekolah", pada hari Sabtu tanggal 20 Juni 2020 di SMK Purnawarman Purwakarta, Jl. Jend. A . Yani No.172 Cipaisan Purwakarta Provinsi Jawa Barat 41113. "Kinerja Mengajar dengan Sistem Work From Home (WFH) pada Guru di SMK Purnawarman Purwakarta" *Jurnal Pendidikan Islam | Volume 3 No. 01 2020*
- Riyadi Solihin, S.Sos. 2020 "Hasil Wawancara Bersama Kepala Bagian Kurikulum Sekolah", pada hari Sabtu tanggal 20 Juni 2020 di SMK Purnawarman Purwakarta. "Kinerja Mengajar dengan Sistem Work From Home (WFH) pada Guru di SMK Purnawarman Purwakarta" *Jurnal Pendidikan Islam | Volume 3 No. 01 2020*
- Telaumbanua, D. (2020). Urgensi Pembentukan Aturan Terkait Pencegahan Covid-19 di Indonesia. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(1), 59-70.



- Bulan, S., & Zainiyati, H. S. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Media Google Formulir dalam Tanggap Work From Home Masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Paser. *Syamil Jurnal Pendidikan Agama Islam/Journal of Islamic Education*, 8.
- Haryati, S. (2020). *Kepuasan Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19 Ditinjau Dari Kompetensi Profesional Guru Dan Fasilitas Belajar (Doctoral dissertation, Universitas Pancasakti Tegal)*.
- Priansa, D. J. (2018). *Kinerja dan Profesionalisme Guru*. Bandung : CV Alfabeta.

Kendala Guru Dalam Penerapan Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI SMA

Listumbinang Halengkara, Pargito, Indah Wulandari

Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung,
Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia
e-mail: listumbinang.halengkara@fkip.unila.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kendala guru dalam penerapan pembelajaran daring pada mata pelajaran geografi kelas XI. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki berbagai macam kendala dalam penerapan pembelajaran daring pada mata pelajaran geografi kelas XI. Kendala-kendala tersebut adalah keterbatasan kemampuan TIK guru yang berakibat pada keterbatasan media pembelajaran daring yang dapat digunakan, keterbatasan infrastruktur pendukung pembelajaran daring, serta keterbatasan pemahaman terkait konsep pembelajaran daring itu sendiri yang mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini terjadi karena sebagian besar guru tidak siap dengan perubahan tiba-tiba dari model pembelajaran konvensional ke model pembelajaran daring.

Kata kunci: kendala guru, pembelajaran daring, geografi

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang melanda seluruh negara di dunia, termasuk Indonesia memberikan dampak yang sangat besar pada semua sektor, termasuk sektor pendidikan. Agustin, dkk (2021) juga menyatakan bahwa pandemi Covid 19 yang terjadi di hampir seluruh belahan dunia membawa dampak yang cukup serius, bukan hanya ekonomi, kesehatan, dan keamanan yang terkena langsung dampaknya, kegiatan pendidikan juga terkena dampaknya langsung. Sebagai langkah pencegahan, Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Melalui surat edaran tersebut Pemerintah menghimbau pada seluruh satuan pendidikan untuk mengalihkan proses pembelajaran yang semula dilakukan secara konvensional melalui tatap muka langsung di kelas menjadi pembelajaran daring (*online*) melalui program Belajar Dari Rumah (BDR). Sehingga antara guru dan peserta didik tidak bertatap muka secara langsung di kelas dalam setiap aktivitas pembelajaran.

Pembelajaran daring sendiri sebetulnya bukan merupakan hal yang baru pada sistem pendidikan di Indonesia. Pembelajaran daring sudah mulai digagas di Indonesia sejak tahun 1980 sebagai upaya dalam memajukan teknologi informasi namun baru berkembang pesat pada tahun 2000 hingga saat ini seiring dengan semakin masifnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi serta jaringan internet (*Internet of Things/IoT*) di berbagai bidang. Pembelajaran daring atau *e-learning* ini dapat didefinisikan sebagai pembelajaran berbasis teknologi dimana bahan belajar dikirim secara elektronik ke peserta didik jarak jauh menggunakan jaringan komputer (D. Zhang, J. L. Zhao, L. Zhou, and J. F. Nunamaker, "Can e-learning replace classroom learning?," Commun. ACM, 2004.).

Pembelajaran daring ini tentu saja memiliki karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran konvensional, dimana masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Pangondian (2019) menyatakan bahwa pembelajaran daring ini memiliki kelebihan dari segi waktu, biaya, serta akses yang tidak terbatas. Dalam artian pada model pembelajaran daring ini proses pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dimanapun tanpa terbatas ruang dan waktu. Tentu saja hal ini sangat cocok dimanfaatkan pada masa pandemi Covid-19 ini.

Pembelajaran daring baik dalam pendidikan tinggi maupun dalam pembelajaran di sekolah sebetulnya memiliki banyak keuntungan. Arkorful & Abaidoo (2015) menyebutkan beberapa keuntungan menerapkan perkuliahan daring diantaranya adalah: (1) fleksibilitas, peserta didik memiliki kesempatan untuk memilih waktu dan tempat yang cocok untuknya; (2) dapat meningkatkan pengetahuan karena kemudahan mengakses sejumlah besar informasi; (3) memberikan peluang lebih besar bagi peserta didik dalam forum diskusi online karena dapat menghilangkan hambatan seperti ketakutan untuk berbicara; (4) Daring dinilai hemat biaya karena tidak perlu mengeluarkan uang untuk melakukan perjalanan; (5) dapat membantu mengkompensasi kurangnya staf akademik, termasuk instruktur atau guru serta fasilitator teknis lab, dan lain-lain; (6) penggunaan daring memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri, misalnya pada cara asinkron.

Pada kenyatannya di lapangan, terjadi banyak kendala dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring. Hal ini disebabkan karena tidak semua sekolah, guru, maupun siswa telah siap untuk beralih secara cepat dari kebiasaan lama ke kebiasaan baru dalam proses pembelajaran. Perubahan yang sangat tiba-tiba ini tidak sedikit menimbulkan kekagetan budaya, baik pada guru maupun pada peserta didik (Agustin, 2021). Kekagetan budaya ini salah satunya berdampak kepada terganggunya sistem penyesuaian sosial dalam pembelajaran, terganggunya motivasi berprestasi, dan interaksi pembelajaran menjadi tidak optimal (Agustin, 2011), (Ernofalina, 2017), (Pramudiana & Setyorini, 2019).

Menurut Rigianti (2020), perubahan pembelajaran dari tatap muka menjadi daring yang terjadi secara mendadak, memunculkan berbagai macam respon dan kendala bagi dunia pendidikan di Indonesia, tak terkecuali guru yang merupakan ujung tombak pendidikan yang langsung berhadapan dengan siswa. Sejumlah guru mengalami kendala yang dialami guru ketika melaksanakan pembelajaran daring diantaranya aplikasi pembelajaran, jaringan internet dan gawai, pengelolaan pembelajaran, penilaian, dan pengawasan.

Kendala-kendala dalam pembelajaran daring ini tentu saja juga dialami oleh para guru geografi kelas IX SMA di Kota Bandar Lampung. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menggali lagi secara lebih mendalam, kendala apa saja yang dijumpai oleh para guru dalam menyampaikan materi tentang geografi secara daring sehingga dapat dicari solusi yang diperlukan agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih optimal.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci

(Sugiyono, 2005). Sedangkan pendekatan studi kasus adalah penelitian yang dilakukan terfokus pada suatu kasus tertentu untuk diamati dan dianalisis secara cermat sampai tuntas. Kasus yang dimaksud bisa berupa tunggal atau jamak, misalnya berupa individu atau kelompok. Disini perlu dilakukan analisis secara tajam terhadap berbagai faktor yang terkait dengan kasus tersebut sehingga akhirnya diperoleh kesimpulan yang akurat (Sutedi, 2009).

Waktu dan Tempat Penelitian. Penelitian dilakukan pada bulan September hingga Oktober tahun 2020 di beberapa SMA Swasta yang ada di Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung, yaitu SMA Persada, SMA Budaya, dan SMA Al-Husna.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data. Data yang dikumpulkan merupakan hasil wawancara pada semua pihak yang bersangkutan, yaitu guru yang mengajar mata pelajaran geografi pada kelas XI. Data dikumpulkan melalui wawancara berdasarkan instrumen yang telah disusun untuk memperoleh jawaban secara lengkap dan mendalam terkait kendala-kendala yang dihadapi oleh para guru mata pelajaran geografi dalam pembelajaran daring selama pandemi Covid-19. Secara rinci tahapan penelitian kualitatif studi kasus yang diterapkan dalam penelitian ini sebagaimana dikemukakan oleh Mudjia Rahardjo (2017), sebagai berikut:

1. Pemilihan tema, topik, dan kasus
2. Pembacaan literatur
3. Perumusan fokus dan masalah penelitian
4. Pengumpulan data.
5. Penyempurnaan data
6. Pengolahan data.
7. Analisis data
8. Penyusunan laporan penelitian

Teknik Analisis Data. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan model Milles dan Huberman. Analisis data dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas dan hingga datanya jenuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan melalui wawancara secara mendalam pada para guru mata pelajaran geografi di tiga SMA yang menjadi lokasi penelitian, diperoleh bahwa kendala pertama dijumpai oleh para guru tersebut adalah keterbatasan kemampuan TIK, terutama pada guru senior. Selama ini, kemampuan TIK yang dimiliki oleh para guru mata pelajaran geografi terbatas kepada kemampuan dasar operasional komputer/laptop serta aplikasi pendukung berupa *Microsoft Office* untuk pembuatan RPP, bahan ajar, dan pelaporan. Hal ini menyebabkan para guru kesulitan untuk menyiapkan bahan ajar atau media pembelajaran baru yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran daring. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Mastura dan Santaria (2020) yang menyimpulkan bahwa kemampuan dalam penggunaan teknologi menjadi kendala utama bagi semua pihak untuk mengikuti pembelajaran online. Kompetensi guru dalam menggunakan teknologi pada proses pembelajaran harus memadai. Guru harus mahir dalam penggunaan teknologi karena akan berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran.

Kendala kedua adalah keterbatasan infrastruktur TIK penunjang yang tersedia di sekolah terutama terkait jaringan internet. Hal ini menyebabkan setiap guru harus menyediakan kuota masing-masing untuk melaksanakan pembelajaran daring secara optimal. Selain masalah kuota, kendala terkait keterbatasan infrastruktur ini juga termasuk belum adanya aplikasi penunjang pembelajaran daring khusus yang dimiliki oleh sekolah atau *Learning Management System (LMS)*. Oleh karena itu, guru dibebaskan untuk menggunakan berbagai aplikasi yang tersedia secara gratis maupun yang telah disediakan oleh pemerintah. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar guru memanfaatkan aplikasi berupa *Whatsapp* dan *Google Classroom* untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Kendala yang ketiga adalah masalah komunikasi dengan siswa. Hampir seluruh guru yang diwawancara mengatakan bahwa mereka terkendala dalam berkomunikasi dengan beberapa siswa dalam menyampaikan pembelajaran karena siswa tersebut tidak memiliki laptop atau smartphone sendiri sehingga harus bergantian dengan orangtua ataupun saudaranya. Selain itu, pada para siswa yang memiliki laptop atau smartphone juga sebagian memiliki keterbatasan kuota, sehingga tidak bisa mengakses materi atau mengerjakan tugas yang telah disiapkan oleh guru. Pembelajaran daring memerlukan fasilitas seperti Smartphone atau laptop, tetapi ada sebagian siswa yang tidak memiliki Smartphone atau laptop ditambah lagi tidak adanya kuota internet untuk melakukan pembelajaran secara daring ini menjadi masalah besar bagi guru dan siswa (Taradisa, 2020). Anugraha (2020) dalam hasil penelitiannya juga menegaskan bahwa pembelajaran daring dalam pelaksanaannya memiliki beberapa hambatan. Hambatan pertama, ada beberapa anak yang tidak memiliki gawai (HP). Hambatan yang kedua adalah memiliki HP tetapi terkendala fasilitas HP dan koneksi internet, terhambat dalam pengiriman tugas karena susah sinyal. Bahkan data lebih lanjut menjelaskan bahwa untuk beberapa siswa tidak punya HP sendiri, sehingga harus meminjam. Hambatan yang ketiga adalah orang tua memiliki HP tetapi orang tua bekerja seharian di luar rumah sehingga orang tua hanya dapat mendampingi ketika malam hari. Hambatan yang keempat adalah keterbatasan koneksi internet, beberapa siswa tidak mempunyai HP dan jaringan internet tidak baik. Hambatan kelima, tidak semua anak memiliki fasilitas HP dan ada beberapa orang tua yang tidak paham dengan teknologi.

Teknologi merupakan hal yang terpenting dalam pembelajaran daring, teknologi tersebut diantaranya bisa berupa *smartphone*, laptop dan benda pendukung lainnya. Smartphone/gadget adalah hal yang paling umum digunakan peserta didik daripada laptop, karena lebih praktis dan banyak fitur canggihnya (Subiyakto, B., Susanto, H., & Akmal, H., 2019). Meskipun begitu, kita tidak bisa menutup mata bahwa masih banyak peserta didik yang memiliki latar belakang ekonomi menengah ke bawah dan tidak memiliki teknologi pendukung seperti laptop ataupun gawai/smartphone. Selain itu nasib peserta didik yang bertempat tinggal di daerah pelosok juga dikhawatirkan, karena tentunya fasilitas jaringan internet yang belum memadai daya jangkauannya juga tingkat pemahaman peserta didik masih rendah tentang penggunaan aplikasi belajar secara online (Nugraheny. 2020).

Dalam model pembelajaran daring, perangkat pendukung berupa laptop dan smartphone serta ketersediaan jaringan internet memang menjadi kebutuhan utama bagi guru maupun siswa. Tanpa adanya perangkat tersebut, guru dan siswa tidak dapat melakukan komunikasi dengan baik sehingga proses pembelajaran daring tidak berjalan. Mastura dan Santaria (2020) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa Kuota internet

sangat dibutuhkan guru dalam proses pembelajaran otomatis pengeluaran guru juga meningkat. Karena pembelajaran tidak akan berjalan tanpa adanya akses internet dalam hal ini kuota internet. Pembelajaran daring yang dilakukan selama satu semester membutuhkan kuota internet yang besar, kemudian guru juga harus menjalin hubungan baik dengan para orang tua dan kepala sekolah. Komunikasi harus tetap berjalan untuk memantau perkembangan peserta didik,

Kendala keempat adalah keterbatasan pemahaman dari guru terkait konsep pembelajaran itu sendiri. Perubahan yang sangat mendadak menyebabkan guru mengalami kekagetan budaya apalagi sebelumnya mereka belum pernah sama sekali melaksanakan pembelajaran secara daring. Akibatnya guru mengalami kebingungan dalam mempersiapkan materi untuk disajikan secara daring. Padahal untuk berjalan dengan optimal, banyak hal yang perlu disiapkan secara matang agar proses pembelajaran daring dapat berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara sebagian besar guru hanya memberikan tugas-tugas pada para siswa baik melalui aplikasi *Whatsapp* maupun *Google Classroom* tanpa adanya *feedback* yang cukup. Hal ini menyebabkan siswa tidak dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Perlu disadari bahwa ketidaksiapan guru dan siswa terhadap pembelajaran daring juga menjadi masalah. Perpindahan sistem belajar tatap muka langsung ke sistem daring amat mendadak tanpa persiapan yang matang. Tetapi semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa aktif mengikuti walaupun dalam kondisi pandemi ini (Taradisa, 2020).

Guru yang biasanya melakukan pembelajaran secara konvensional harus dilakukan dengan jarak jauh yang membuat guru kelimpungan dalam membuat metode pembelajaran agar tetap berjalan secara efektif dan efisien. Metode, gaya, dan strategi guru dalam pembelajaran harus berubah dan disesuaikan dengan pembelajaran secara online. Metode yang digunakan harus dapat memaksimalkan sehingga dapat diserap peserta didik (Mastura dan Santaria, 2020). Hal yang sama juga dijumpai pada para guru sebagai subyek dari penelitian ini. Para guru yang tidak terbiasa melakukan pembelajaran secara daring mengaku bingung ketika harus melakukan setting pembelajaran secara daring. Pada akhirnya yang mereka lakukan hanya memberikan tugas-tugas secara daring. Sebetulnya beberapa guru juga telah berinisiatif untuk menyelenggarakan pembelajaran melalui *video conference* dengan aplikasi *Google Meet*. Namun lagi-lagi hal ini juga mengalami kendala akibat keterbatasan kuota dan kelancaran jaringan dari sisi siswa maupun dari sisi guru. Ada beberapa guru yang tinggal pada wilayah dengan keterbatasan sinyal internet. Sehingga ketika dicoba untuk melakukan *video conference*, hal tersebut tidak berjalan secara optimal.

Ketika ditanya mengenai bagaimana setting pembelajaran daring yang baik, guru mengaku masih belum memahaminya. Artinya para guru belum memahami bahwa proses pembelajaran daring dapat dilakukan dengan mengkombinasikan 4 jenis kuadran setting pembelajaran, yaitu sinkronous langsung, sinkronous maya, asinkronous mandiri, dan asinkronous kolaboratif. Belum lagi ketika ditanya aplikasi apa saja yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran daring, kebanyakan guru hanya menjawab *Google Classroom* dan *Whatsapp*. Tidak ada satupun guru yang menjawab aplikasi *LMS* lain yang sebetulnya lebih baik digunakan untuk pembelajaran daring seperti *Moodle*. Guru lebih memilih untuk bisa segera kembali ke model pembelajaran tatap muka di kelas karena menurut mereka pembelajaran daring lebih rumit dan lebih banyak permasalahan yang dijumpai. Memang tidak bisa dipungkiri bahwa dalam model pembelajaran daring ini, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif serta mampu menyesuaikan dengan kondisi

siswanya masing-masing. Di masa pandemi yang pembelajarannya serba online, guru diharapkan dapat lebih kreatif dan inovatif untuk membuat bahan ajar yang menarik minat dan semangat belajar peserta didik, selain itu guru juga dituntut untuk cermat dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (Syaharuddin, S., & Mutiani, M., 2020).

Tentu saja saat ini dengan segala kendala yang ada, mau tidak mau guru tetap harus melaksanakan pembelajaran secara daring karena pandemi Covid-19 belum berakhir. Oleh karena itu guru harus mampu beradaptasi dengan perubahan yang terjadi saat ini. Adaptasi ini mencakup penyesuaian desain pembelajaran yang diterapkan melalui RPP berbasis pembelajaran daring serta kemampuan untuk dapat memanfaatkan teknologi secara optimal. Dillon dan Gunawerdana (1995) dalam Pangondian (2019) menyebutkan bahwa untuk menjadikan pembelajaran daring berjalan sukses maka kuncinya adalah efektivitas, berdasarkan studi yang dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat 3 hal yang dapat memberikan efek terkait pembelajaran secara daring, yaitu: teknologi, karakteristik pengajar, dan karakteristik siswa.

Satu hal lagi yang berhasil terungkap dalam penelitian ini adalah bahwa guru mengalami kendala dalam pembelajaran daring karena guru bukan menjadi satu-satunya faktor penentu dalam keberhasilan proses pembelajaran. Perlu adanya dukungan dari siswa dan orantuanya agar pembelajaran daring dapat berjalan dengan optimal. Bahkan peran orangtua ini menjadi sangat vital sebagai sosok yang dapat memotivasi anaknya masing-masing serta menyediakan fasilitas yang memadai di rumah. Orangtua perlu berperan sebagai pembimbing sekaligus motivator bagi anak-anaknya saat belajar di rumah dan tanggung jawab sebagai pengajar pengganti di rumah saat pandemi ini tidak bisa dianggap remeh, karena harus membagi waktu antara mengerjakan pekerjaan rumah atau di kantor dan membimbing anak saat pembelajaran online (Nugraheny, 2020). Pada kenyataannya tidak sedikit orangtua yang mengeluh karena merasa bebannya bertambah ketika harus ikut andil dalam proses pembelajaran anak di rumah masing-masing. Mengapa orang tua sulit dalam mengganti peran guru yaitu karena profesi guru itu memerlukan keahlian khusus dan tidak dapat dilakukan oleh sembarang orang yang basic-nya tidak dari bidang pendidikan keguruan (Subiyakto, B., & Akmal, H., 2020).

Ketika semua fasilitas atau infrastruktur pendukung tersedia dan ada dukungan dari orangtua, guru juga masih dituntut untuk bisa menggunakan berbagai macam media belajar atau sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa serta karakteristik materi yang akan disajikan sehingga siswa tidak jenuh dan tetap termotivasi untuk mengikuti pembelajaran selama sama pandemi. Pembelajaran daring dapat dilakukan dengan menggabungkan beberapa jenis sumber belajar seperti dokumen, gambar, video, audio dalam pembelajaran. Materi belajar tersebut dapat dimanfaatkan peserta didik dengan melihat atau membaca. Sumber belajar seperti inilah yang menjadi modal utama dalam mengembangkan pembelajaran daring. Karena, jika guru mengemas pembelajaran semenarik mungkin dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai meskipun dalam kegiatan daring (Anggianita, 2020).

Menurut Porter (1997), seharusnya tidak ada perbedaan signifikan antara pembelajaran secara daring dan secara tradisional dimana pada sebuah kelas yang efektif harusnya mampu untuk menjalankan enam hal sebagai berikut: 1) Menyediakan peralatan yang dibutuhkan oleh siswa dan apabila peralatan tersebut tidak tersediaan maka pengajar dapat menjelaskan dimana para siswa dapat mendapatkan peralatan tersebut, 2) Menumbuhkan harapan bagi para siswa serta menciptakan suasana yang kondusif bagi mereka, 3) Menumbuhkan rasa kebersamaan antara pengajar dan siswa untuk saling berbagi informasi dan bertukar pikiran, 4) Memungkinkan para siswa untuk

bereksperimen, menguji pengetahuan mereka, menyelesaikan tugas yang diberikan, dan mampu menerapkan sebuah teori yang telah mereka pelajari atau mereka baca, 5) Menciptakan serta mengembangkan mekanisme untuk mengevaluasi kemampuan siswa, dan 6) Menyediakan tempat yang aman dan nyaman dalam proses pembelajaran. Hal inilah yang menjadi kendala sekaligus tantangan bagi para guru agar dapat mendesain pembelajaran daring tanpa menghilangkan esensi dari pembelajaran itu sendiri seperti saat dilakukan melalui tatap muka langsung di kelas.

Pada masa pandemi ini diharapkan memang guru harus mendesain ulang rencana pembelajaran sesuai dengan kondisi agar pembelajaran daring dapat dilaksanakan dengan lebih optimal. Apalagi pembelajaran geografi sangat identik dengan sifatnya yang merupakan kombinasi antara pembelajaran dalam luarnng (*indoor study*) dan luar ruang (*outdoor study*). Guru dapat berkreasi dengan banyak memanfaatkan lingkungan sekitar tempat tinggal siswa sebagai media pembelajaran selama mereka belum bisa datang ke sekolah atau mencoba alat peraga yang telah disiapkan di laboratorium milik sekolah.

SIMPULAN / CONCLUSION

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa kendala yang dijumpai oleh guru mata pelajaran geografi kelas XI, yaitu keterbatasan kemampuan TIK guru yang berakibat pada keterbatasan media pembelajaran daring yang dapat digunakan, keterbatasan infrastruktur pendukung pembelajaran daring, keterbatasan komunikasi antara guru dan siswa karena faktor kondisi keluarga siswa yang beraneka ragam, serta keterbatasan pemahaman terkait konsep pembelajaran daring itu sendiri yang mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini terjadi karena sebagian besar guru tidak siap dengan perubahan tiba-tiba dari model pembelajaran konvensional ke model pembelajaran daring.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, M., Puspita, R. D., Nurinten, D., & Nafiqoh, H. (2020). Tipikal Kendala Guru PAUD dalam Mengajar pada Masa Pandemi Covid 19 dan Implikasinya. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 334–345.
- 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.
- Anggianita, S., Yusnira, Y., & Rizal, M. S. (2020). Persepsi Guru terhadap Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Negeri 013 Kumantan. *Journal of Education Research*, 1(2), 177–182.
- Arkorful, V., & Abaidoo, N. (2015). The role of e-learning, advantages and disadvantages of its adoption in higher education. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(1), 29–42. Retrieved from <https://www.ijern.com/journal/2014/December-2014/34.pdf>
- Mastura, M., & Santaria, R. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pengajaran Bagi Guru Dan Siswa. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(2), 289–295.
- Nugraheny, A. R. (2020). Peran Teknologi, Guru Dan Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi. <https://doi.org/10.31229/osf.io/hz57r>

- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019, February). Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi industri 4.0. In Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS) (Vol. 1, No. 1).
- Porter, L.R. (1997). *Creating the virtual classroom: distance learning with the internet*. New York: John Wiley & Sons
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Banjarnegara. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2).
- Syahrudin, S., & Mutiani, M. (2020). Strategi Pembelajaran IPS: Konsep dan Aplikasi. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan IPS, ULM.
- Subiyakto, B., Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah, ULM.

Pemanfaatan Video Tutorial Dalam PJJ Untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Reseptif Anak Di Tk Xaverius 1 Bandar Lampung

Matias Sira Leter

Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof.
Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia
e-mail: amasiraleter@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektifitas penggunaan Video Tutorial untuk menstimulasi perkembangan Bahasa Reseptif anak TK Xaverius 1 Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan rancangan studi kasus. Peneliti memusatkan perhatian pada Kompetensi Dasar 3.10 yakni memahami bahasa reseptif dengan menyimak, khususnya indikator 3.10.2 yang berbunyi “melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan.” Dalam pembelajaran tatap muka guru dapat memberikan stimulasi perintah langsung untuk mengembangkan aspek ini. Namun pada PJJ komunikasi langsung tidak bisa dilakukan. Peneliti bersama Guru TK B Xaverius 1 Bandar Lampung melakukan uji coba penggunaan video tutorial untuk mestimulasi perkembangan Bahasa reseptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang mengerjakan tugas dengan bantuan video tutorial mendapatkan hasil yang lebih baik, dari pada anak-anak mengerjakan tugas berdasarkan instruksi melalui *voicenote*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video tutorial dapat digunakan sebagai stimulasi untuk mengembangkan Bahasa reseptif anak.

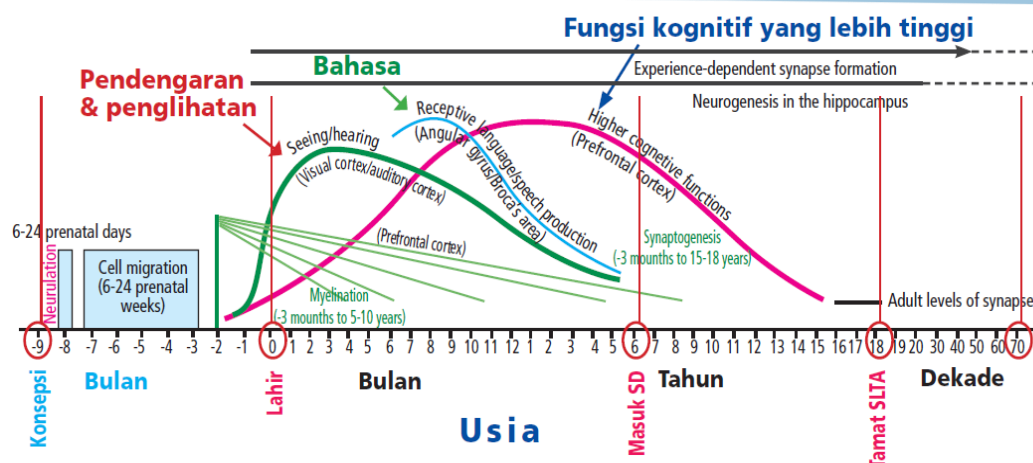
Kata kunci: Video Tutorial, Bahasa Reseptif, perintah sederhana, PJJ Paud

PENDAHULUAN

Anak usia dini (AUD) adalah anak yang berumur antara 0-6 tahun (Khadijah, 2016,11). Masa usia dini adalah masa emas perkembangan anak dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Masa ini menjadi masa yang penting bagi setiap anak usia dini karena pertumbuhan otak mengalami perkembangan yang sangat cepat (eksplosif), begitu pun dengan perkembangan fisiknya. Begitu pentingnya usia dini sampai Fasli Jalal (2002) mengungkapkan bahwa pada usia empat tahun 50% kecerdasan telah tercapai. Sementara itu menurut DePorter & Hernacki (1992: 32) struktur neuro motor sensorik dan kognitif emosional telah berkembang mencapai 80 persen.

Setelah usia itu, menurut DePorter & Hernacki, alam berpengaruh mengalirkan energi untuk perkembangan ke arah cara berpikir tingkat tinggi. Kecerdasan-kecerdasan lain pun akan terbuka untuk berkembang. Jika dirawat dengan baik maka semua kecerdasan akan berkembang, sebaliknya jika anak merasa terancam atau tidak ada contoh maka kecerdasan-kecerdasan itu akan mandek pada usia tujuh tahun.

Eric Jensen dalam Dale H. Schunk menjelaskan bahwa ada lima aspek perkembangan otak yang tampaknya mengalami periode-periode kritis pada AUD, yaitu motorik indrawi, auditori, visual, emosional, dan bahasa (Schunk, 2012: 73). Sally Gantham-Mcgregor menggambarkan aspek-aspek perkembangan otak tersebut sebagai berikut:



Gambar 1: Periode-Periode Kritis Perkembangan Otak Anak

Melalui gambar di atas Sally Gantham-Mcgregor, dkk memperlihatkan aspek-aspek perkembangan otak pada periode-periode kritis AUD. Semua aspek perkembangan otak mencapai puncak perkembangannya pada usia dini, termasuk aspek Bahasa.

Penelitian ini memberikan perhatian khusus pada perkembangan Bahasa. Studi-studi tentang perkembangan otak anak-anak menghasilkan banyak pengetahuan penting tentang perkembangan fungsi-fungsi penunjang keterampilan berbahasa dalam otak. Mengutip Vellutino & Denckla, Dale H. Schunk (2012:76) menjelaskan bahwa perkembangan bahasa anak secara normal memperlihatkan aktivitas korteks bilateral dan anterior (depan) yang luas dan menonjolkan aktivitas-aktivitas belahan otak kiri dalam daerah-daerah otak yang terkait dengan Bahasa dan ucapan. Sementara itu perkembangan kemampuan membaca tergantung pada aktivasi anterior, yang ada pada kedua belahan otak.

Lebih jauh Schunk menjelaskan perkembangan kemampuan berbahasa akan meningkat signifikan ketika anak-anak berada dalam lingkungan yang kaya akan bahasa, di mana orang tua dan orang-orang lain yang ada di sana berbicara kepada anak-anak. Perkembangan sistem auditory dan visual juga menyuplai input bagi perkembangan kemampuan berbahasa.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu lingkungan yang turut berperan dalam mestimulasi perkembangan Bahasa anak. *Neurophysiologist* Marian Diamond dalam penelitiannya menemukan bahwa otak dapat berubah secara fisiologis melalui pembelajaran dan pengalaman. Perubahan tersebut bisa membaik atau memburuk. Sepanjang hidup kita dapat terus mengembangkan kemampuan mental di lingkungan yang positif, mengasah, merangsang, dan interaktif (Linda Campbell, Bruce Campbell, & Dee Dickinson, 2002: 7). Maka PAUD sebisa mungkin menjadi lingkungan yang kaya Bahasa, agar dapat menstimulasi perkembangan aspek Bahasa anak secara signifikan.

Kurikulum 2013 PAUD memberikan perhatian khusus pada perkembangan bidang Bahasa. Permendikbud No 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD, Pasal 5 ayat (1) menjelaskan bahwa struktur kurikulum PAUD terdiri dari enam program pengembangan, di mana salah satu program pengembangannya adalah bahasa. Program pengembangan Bahasa ini mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain.

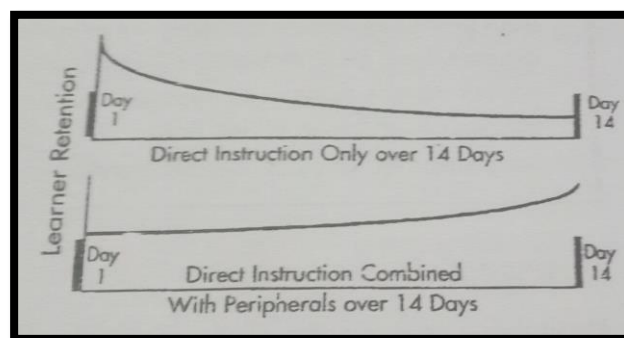
Ada dua aspek bahasa yang dikembangkan bagi AUD, yakni Bahasa reseptif (KD 3.10) dan Bahasa ekspresif (KD 3.11). Eksperimen ini secara khusus menstimulasi perkembangan Bahasa reseptif sesuai dengan indikator 3.10.2, yakni: “melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan,” selama PJJ dengan menggunakan video tutorial.

Selama pembelajaran tatap muka, guru bisa menstimulasi perkembangan Bahasa reseptif sesuai indikator 3.10.2 dengan instruksi langsung. Selama masa PJJ ini hal ini tidak mungkin dilakukan. Maka instruksi langsung itu diganti dengan video tutorial. Dalam video tersebut guru menyampaikan apa yang akan dilakukan, sarana apa saja yang dibutuhkan, dan bagaimana langkah-langkah melakukannya.

La Hewi & Linda Asnawati (Jurnal Obsesi, 2021: 160) menjelaskan bahwa pola pembelajaran selalu dikelola dengan pelibatan aktif peserta didik melalui kegiatan bermain. Pembelajaran seperti itu sekarang ini terkendala karena adanya *coronavirus disease* atau covid-19. Kendati demikian guru harus tetap memberikan stimulasi untuk mengembangkan aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, agama dan moral serta seni anak-anak. Pemberian stimulasi terhadap perkembangan anak usia dini dilakukan secara efektif dan efisien oleh pendidik PAUD menggunakan beragam media dengan tetap memperhatikan prinsip bermain sambil belajar.

Eric Jensen (2008: 91) berpendapat cara paling baik untuk memasukan informasi adalah melalui gambar hidup yang konkret. Sejumlah ilmuwan neurologi menyimpulkan bahwa hal ini karena: 1) otak mempunyai bias atensi untuk hal-hal yang sangat kontras dan baru, 2) sembilan puluh persen dari masukan sensori otak adalah dari sumber-sumber visual, dan 3) otak mempunyai respon yang segera dan primitif terhadap symbol, ikon, dan gambar-gambar sederhana lainnya.

Mengutip O’Keefe dan Nadel, Jensen menjelaskan bahwa pengaruh lingkungan sekitar terhadap ingatan sangatlah signifikan. Mempelajari materi baru hanya dengan instruksi langsung, menunjukkan memori yang lebih tinggi pada hari-hari pertama, selanjutnya memori akan materi tersebut terus mengalami penurunan selama hari. Sebaliknya pembelajaran materi baru dengan instruksi langsung yang dikombinasikan dengan lingkungan dan peralatan yang sesuai maka ingatan akan materi pembelajaran tersebut terus mengalami peningkatan mulai dari hari pertama hingga hari ke empat belas. Hal tersebut dapat dilihat dari gambar berikut ini:



Gambar 2: Memori Manusia ketika mendapatkan materi dengan dan tanpa kombinasi dengan lingkungan

Video tutorial merupakan kombinasi antara instruksi langsung dengan lingkungan dan sarana yang dibutuhkan dalam kegiatan. Guru memulai video tutorial dengan memperkenalkan alat dan bahan yang digunakan dalam membuat jus. Alat dan bahan diperkenalkan satu persatu, mulai dari nama, warna, hingga takaran. Hal ini dilakukan untuk mengantar anak pada situasi riil sekaligus menstimulasi kognisi anak dengan kecerdasan-kecerdasan lainnya. Setelah itu guru menyampaikan langkah-langkah membuat jus, sambil memperagakannya.

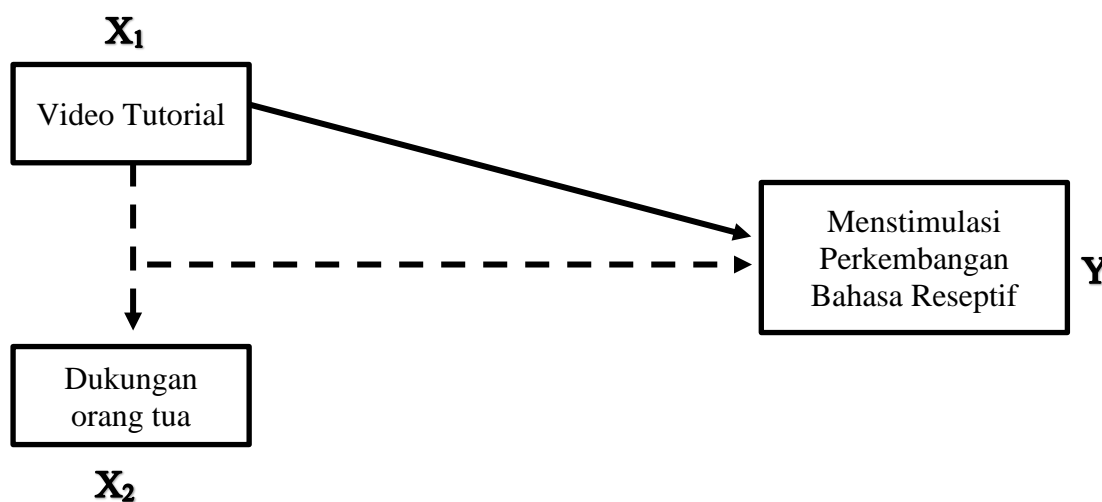
Video tutorial ini digunakan untuk mengembangkan aspek bahasa reseptif anak dalam PJJ. Imam Safi'i, dkk (2020: 142) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran daring atau PJJ orang tua berperan sangat penting. Hal ini menunjukkan dukungan dari lingkungan keluarga yang sangat diperlukan dalam menumbuhkan motivasi belajar anak pada masa pandemi ini. Kendati demikian keterlibatan orang tua yang berlebihan terkadang menghambat perkembangan anak. Maka video tutorial ini disampaikan kepada anak melalui orang tua, dengan penjelasan yang cukup, agar orang tua cukup memfasilitasi anak untuk menonton video, menyediakan peralatan dan bahan yang dibutuhkan, serta demi keselamatan membantu anak melakukan hal yang tidak bisa dilakukan anak, sesuai dengan permintaan guru dalam video tutorial.

PJJ di TK Xaverius 1 Bandar Lampung menggunakan komunikasi *online asynchronous*. Elfrianto dalam Imam Safi'i, dkk (2020: 143) menjelaskan bahwa komunikasi *online asynchronous* adalah komunikasi yang dilakukan tertunda atau tidak dalam saat yang bersamaan. Guru membuat video secara *offline* kemudian mengirimnya kepada anak melalui *whatsapp group* orang tua, kemudian anak menggunakan video tersebut sebagai panduan untuk melaksanakan aktivitas pembelajarannya.

Modus komunikasi (*asynchronous*) dan media (*whatsapp group*) yang dipilih disesuaikan dengan kondisi anak serta tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran. Kendati modus dan media ini dinilai banyak orang kurang efektif karena memungkinkan intervensi yang berlebihan dari orang tua, namun dengan penjelasan yang cukup dari guru kepada orang tua diharapkan dapat terlaksana sesuai dengan rencana dan dapat menstimulasi anak-anak untuk mengembangkan bahasa reseptifnya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti dapat mengidentifikasi bahwa permasalahan-permasalahan yang mendorong penelitian ini adalah: 1) Anak Usia Dini adalah periode emas yang harus dikondisikan dengan baik agar semua aspek yang seharusnya berkembang pada periode ini dapat dapat maksimal. 2) Salah satu aspek yang harus dikondisikan perkembangannya adalah aspek bahasa. 3) Anak Usia Dini pada masa pandemi Covid-19 bisa saja tidak mengalami perkembangan aspek bahasa secara maksimal karena kendala PJJ. 4) Video tutorial dengan pengkondisian cukup dari orang tua dapat menstimulasi perkembangan bahasa reseptif anak.

Oleh karena itu, penelitian ini hendak menemukan jawaban mungkinkah dalam masa PJJ ini, guru dapat mengembangkan bahasa reseptif anak dengan memaksimalkan penggunaan video tutorial? Hipotesis yang dibangun oleh peneliti adalah video tutorial dengan dukungan secukupnya dari orang tua dapat menstimulasi perkembangan bahasa reseptif anak. Hipotesis ini dapat divisualisasikan sebagai berikut:

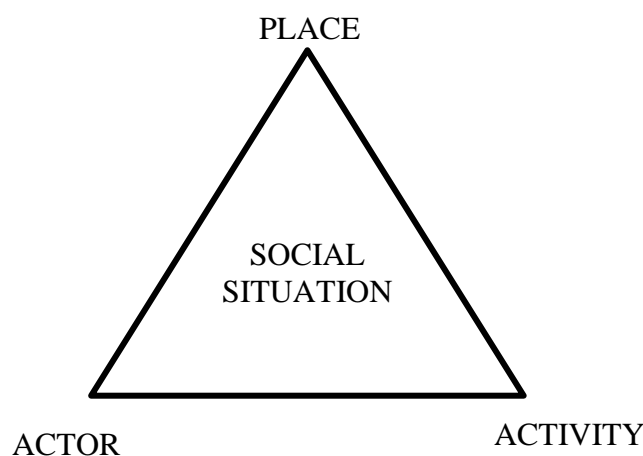


Gambar 3: Hipotesis Penelitian

METODE

Pendekatan dan Strategi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan strategi studi kasus. Melalui pendekatan ini peneliti hendak memahami dan mendeskripsikan efektifitas video tutorial dalam menstimulasi perkembangan Bahasa reseptif anak TK B Xaverius 1 Bandar Lampung, selama masa PJJ. Profesor Alex Moleong, (2005) menjelaskan bahwa “Pendekatan kualitatif adalah suatu studi yang bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami informan penelitian secara holistik, dengan cara uraian dalam bentuk kata dan bahasa, pada konteks khusus yang bersifat alamiah, dengan memanfaatkan berbagai metodologi ilmiah. Milles dan Huberman menjelaskan bahwa studi kasus merupakan studi mendetail tentang latar belakang, sebuah objek, landasan, atau peristiwa tertentu (Miles & Huberman, 2007).

Populasi dan Sampel. Sugiyono (2019, 397) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, melainkan oleh Spradley dinamakan *Social Situation* atau situasi sosial yang terdiri atas tiga elemen, yakni: tempat (*place*), pelaku (*actors*), dan aktivitas (*activity*). Situasi sosial penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



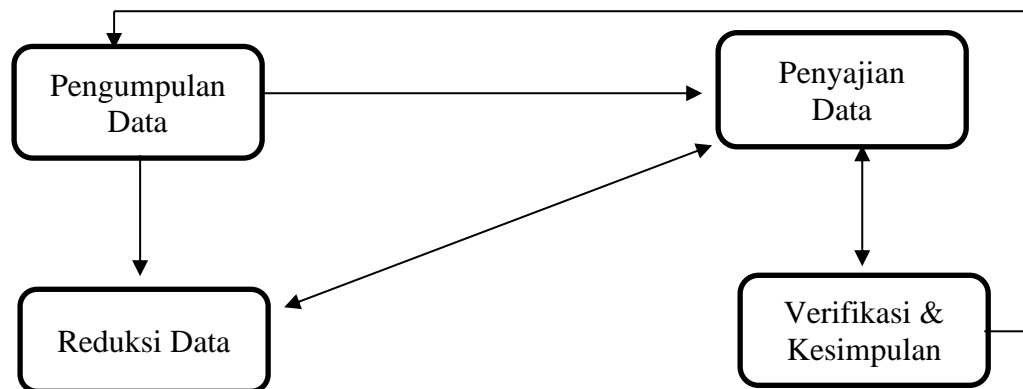
- PLACE : PAUD/TK Xaverius 1 Bandar Lampung, Jl. Hasanudin no 25
Telukbetung, Bandar Lampung.
- ACTOR : 20 Anak TK B, Guru TK B, kepala sekolah.
- ACTIVITY:
- Membuat video tutorial
 - Mengirim video tutorial ke anak-anak
 - Mendampingi anak selama pembelajaran
 - Membuat penilaian
 - Melaksanakan perintah dalam video tutorial

Teknik Sampling & Waktu. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Sugiyono (2019, 400) menjelaskan bahwa *purposive sampling* berarti pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan pertimbangan waktu dan efektivitas data, peneliti menetapkan sampel seperti yang sudah tertulis dalam *social situation* di atas. Kepala sekolah, guru TK B dan 20 anak TK B dinilai yang paling kompeten untuk penelitian ini. Penelitian dilakukan mulai 25 Januari sampai dengan 9 Februari 2020.

Teknik Pengumpulan Data. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan studi dokumen (Sugiyono, 2019, 410). John W. Crewell (2016, 254) menjelaskan bahwa observasi dilakukan dengan peneliti turun ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu-individu yang berada di lapangan. Peneliti mengamati guru ketika mendampingi anak dalam PJJ dan melakukan penilaian hasil karya anak. Peneliti mengamati juga mengamati anak ketika melakukan aktivitas di rumah melalui video aktivitas yang dikirim kepada guru-guru.

Menurut Creswell (2016, 255) studi dokumen terdiri dari dua jenis yakni dokumen-dokumen kualitatif dan materi audio-visual kualitatif. Dokumen kualitatif berupa Prota, Prosem, RPPM, RPPH, dan penilaian. Sedangkan materi audio-visual yang diteliti adalah video tutorial.

Teknik Analisis Data. Analisis data menggunakan model Milles dan Huberman, yang terdiri dari tiga langkah, yakni reduksi data, display data, dan verifikasi/pengambilan kesimpulan, atau dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4: Pengolahan data Menurut Milles & Huberman

Reduksi data Peneliti melakukan pemilihan data yang diperoleh dari lapangan, data yang kurang penting dibuang, agar dapat melakukan verifikasi dan penarikan kesimpulan akhir. Dalam penyajian data peneliti menyampaikan data yang telah direduksi. Selanjutnya data tersebut diverifikasi untuk diambil kesimpulan secara keseluruhan.

Prosedur Penelitian. Sebelum penelitian dimulai peneliti berdiskusi bersama guru TK Xaverius 1 Bandar Lampung kelompok B, yakni Titi Nuraini, Marta Sulisningtyas, Sri Minatun, dan Victoria Marsiyati tentang pembelajaran di TK selama masa PJJ ini. Di satu sisi para guru menyadari pentingnya pembelajaran bagi AUD untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangannya, Di sisi lain realitas pandemic covid-19 yang memaksa anak untuk belajar dari rumah. Para guru sudah mengusahakan pembelajaran sebaik mungkin, namun tetap menyadari tidak bisa semaksimal pembelajaran tatap muka.

Diskusi berlanjut pada pengidentifikasian aspek-aspek yang dapat dikembangkan secara maksimal selama PJJ ini. Peneliti bersama para guru sepakat bahwa salah satu aspek yang dapat distimulasi secara maksimal adalah aspek Bahasa. Kemudian disepakati untuk memulai stimulasi pengembangan Bahasa reseptif, seperti yang tercantum dalam KD 3.10-4.10, lebih spesifik lagi indicator 3.10.2 yakni melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan.

Media yang digunakan adalah Video tutorial. Para guru diminta untuk membuat video tutorial. Dalam pembuatan video para guru perlu memperhatikan, bahwa menurut Jean Piaget (Suparno, 2001: 24-25) anak-anak TK berada dalam tahap perkembangan *praoperasi*. Oleh karena itu Video Tutorial dibuat sekonkret mungkin sehingga mudah dicerna, dipahami, dan dilakukan anak. Video juga perlu memperhatikan pendapat dari O'Keefe dan Nadel (Jensen, 2008: 91) bahwa instruksi langsung perlu dikombinasikan dengan lingkungan dan peralatan yang sesuai sehingga dapat masuk dalam memori jangka panjang anak.

Guru juga perlu menyadari bahwa video tutorial yang akan dibuat berperan sebagai stimulasi untuk mengembangkan aspek Bahasa reseptif anak, dan bukan pengembang itu sendiri. Robert M. Gagne (1975: 29) menjelaskan bahwa stimulasi dari lingkungan si pembelajar mempengaruhi reseptornya dan memasuki system syaraf melalui *sensory register*. Struktur inilah yang bertanggung jawab atas persepsi awal terhadap obyek-obyek dan peristiwa-peristiwa pembelajar melihat, mendengar atau mengindra. Oleh karena itu video tutorial diusahakan sedemikian rupa, agar berkesan bagi anak. Jensen menjelaskan bahwa kesan yang baik terhadap stimulasi yang masuk merangsang otak anak untuk memproses informasi tersebut.

Berdasarkan acuan itu, para guru mempersiapkan video tutorial. Sesuai dengan tema pembelajaran: Tanaman Buah, disepakati video tutorial yang dibuat tentang prosedur membuat jus buah. Video tutorial minimal berisi sapaan, penyampaian hari dan tanggal, kegiatan hari tersebut, peralatan dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat Jus, dan prosedur membuat jus. Guru memperkenalkan semua peralatan dan bahan yang digunakan satu per satu. Prosedur pembuatan jus juga langkah demi langkah sambil memperagakan.

Disepakati bahwa kegiatan pembuatan jus ini dikomunikasikan dengan orang tua secara jelas, termasuk tujuan kegiatan ini. Komunikasi ini dilakukan sebelum guru mengirimkan video tutorial. Para guru meminta orang tua/wali murid supaya hanya mendampingi anak dalam mengerjakan aktivitas. Tutorial pembelajaran hanya melalui

media yang dibagikan guru, orang tua diminta untuk tidak mengulangi. Para guru juga menjelaskan bahwa video tutorial ini digunakan untuk merangsang perkembangan bahasa reseptif anak, oleh karena itu meminta dukungan orang tua untuk tidak mengulangi tutorial tersebut hanya boleh mendampingi anak-anak pada saat mengerjakan aktifitas, dan mengirim hasilnya kepada guru.

Selanjutnya para guru menyiapkan instrumen penilaian. Jenis penilaian yang dipakai adalah observasi hasil karya, untuk melihat kecocokan antara hasil karya anak dengan instuksi yang diberikan.

Dua hari sebelumnya, Selasa, 26 Januari 2020, untuk kegiatan yang sama semua anak TK B, para guru telah mengirimkan tutorial dalam format *voicenote*. Hal ini dilakukan untuk melihat, apakah anak-anak pada usia TK B sudah bisa memahami instruksi hanya dengan menggunakan indra pendengaran atau hanya menggunakan satu indra, tanpa melibatkan indra lainnya. Fokus perhatian peneliti adalah video tutorial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil observasi dan studi dokumen dapat digambarkan sebagai berikut:

Persiapan Pembelajaran. Para guru mempersiapkan video tutorial secara bersama-sama. Peneliti mengamati proses pembuatan video. Tema pembelajaran sesuai dengan program tahunan dan program semester guru, yakni Tanaman, dengan subtema: tanaman buah. Kompetensi Dasar yang dipelajari adalah 3.10 yakni memahami bahasa reseptif dengan menyimak, khususnya indikator 3.10.2, yakni melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan.

Sesuai dengan RPPH yang ada, aktifitas yang akan dilakukan anak adalah ‘membuat jus’ buah. Berdasarkan RPPH tersebut, para guru pertama-tama merumuskan narasi secara tertulis, mengidentifikasi peralatan dan bahan yang digunakan, serta mengurutkan langkah-langkah pembuatan jus.

Kegiatan dilanjutkan dengan pengambilan video. Salah satu dari guru bertugas sebagai kameramen, seorang lagi sebagai narator, sementara itu dua guru lainnya membantu memperagakan seluruh proses. Video dimulai dengan sapaan kepada anak-anak dan menyebutkan hari dan tanggal yakni Kamis, 28 Januari 2021. Narator kemudian memperkenalkan alat-alat yang digunakan, beserta dengan nama dan fungsinya. Perkenalan dilanjutkan dengan bahan yang digunakan (buah naga), beserta warna (merah), dan takaran atau jumlah (air setengah gelas, gula dua sendok). Bagian akhir video adalah narrator menjelaskan prosedur pembuatan, beserta dengan peragaan.

Hari Kamis, 28 Januari 2021, pukul 09.00, setelah berkomunikasi dengan orang tua tentang kegiatan dan tujuan kegiatan hari tersebut, sambil meminta dukungan orang tua, video tutorial ini dikirim ke *whatsapp group* kelompok TK B. Orang tua diminta untuk mendokumentasikan aktivitas pembuatan jus buah dalam bentuk video dan mengirim kepada guru kelasnya masing-masing, paling lambat pukul 19.00 hari yang sama.

Pelaksanaan Pembelajaran. Para guru mengamati proses pembelajaran melalui *whatsapp group*. Tidak ada pertanyaan yang berarti. Seluruh proses kelihatan berjalan dengan baik. Kebanyakan pertanyaan orang tua mengenai waktu pengumpulan. Beberapa orang tua mengkonfirmasi baru bisa mengirim video pada malam hari, karena masih bekerja.

Pengumpulan Tugas. Semua anak TK B mengumpulkan video aktivitasnya tepat waktu. Video yang terkumpul berjumlah 51 video atau dengan kata lain semua anak

mengumpulkan video aktivitasnya. Video-video yang terkumpul kemudian digandakan, dan satu copy dari masing-masing anak diserahkan ke peneliti, untuk diobservasi sejauh mana anak-anak dapat mengikuti perintah yang ada dalam video tutorial tersebut. Kepada peneliti juga diserahkan video aktivitas sejumlah 51 video (anak), yang juga melakukan kegiatan berdasarkan tutorial melalui *voicenote*.

Observasi Video Oktivitas Anak. Peneliti memilih secara acak 20 video aktivitas berdasarkan perintah lewat video tutorial maupun *voicenote* untuk diobservasi. Peneliti mengobservasi video untuk melihat apakah anak-anak dapat *melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan* (indikator 3.10.2) seperti yang ada dalam tutorial. Hasil observasi dari masing-masing 20 video aktivitas tersebut adalah sebagai berikut:

NO	PERINTAH YANG LEBIH KOMPLEK	ANAK YG MELAKUKAN			
		VIDEO		VOICENOTE	
		JML	%	JML	%
1	Menyiapkan buah, air, gula, dan blender	13	65	7	35
2	Membuka tutup blender	-	-	8	40
3	Memasukan potongan buah ke dalam blender	14	70	13	65
4	Memasukan gula ke dalam blender	15	75	13	65
5	Memasukan air ke dalam blender	15	75	13	65
6	Menutup blender	17	75	13	65
7	Menghidupkan dan mematikan blender	17	85	19	95
8	Membuka tutup blender	16	80	12	60
9	Menuangkan jus ke gelas (bisa dengan bantuan)	16	80	10	50

Tabel 1: Jumlah anak yang mengikuti prosedur sesuai dengan video tutorial dan *voicenote* tutorial

Beberapa aspek perkembangan lain yang diperlihatkan oleh anak dalam praktek pembuatan jus ini antara lain:

NO	ASPEK PERKEMBANGAN LAIN YANG MUNCUL	ANAK YG MELAKUKAN			
		VIDEO		VOICENOTE	
		JML	%	JML	%
1	Melaksanakan aktivitas sambil mendengarkan menyimak video tutorial	15	75	8	40
2	Menjawab pertanyaan apakah anak-anak sudah menyiapkan alat dan bahan	2	10		
3	Menunjukkan reaksi mengenal alat atau bahan yang disebut guru	7	35	5	25
4	Menjawab salam dari guru secara verbal	3	15	3	15
5	Menjawab salam dari guru dengan gerak tubuh	2	10	1	5
6	Menjawab pertanyaan guru tentang warna buah	2	10		
7	Memasukan gula memakai takaran sendok	7	35	1	5
8	Menyebut jumlah takaran	2	10		

NO	ASPEK PERKEMBANGAN LAIN YANG MUNCUL	ANAK YG MELAKUKAN			
		VIDEO		VOICENOTE	
		JML	%	JML	%
9	Bisa menuang sendiri	11	55	7	35
10	Menjawab pertanyaan bagaimana rasanya	5	25		

Tabel 2: Aspek-aspek perkembangan lain yang muncul dengan stimulasi video tutorial dan voicenote tutorial

Selain itu, ada beberapa catatan perihal praktek pembuatan jus ini, antara lain:

NO	CATATAN	ANAK YG MELAKUKAN			
		VIDEO		VOICENOTE	
		JML	%	JML	%
1	Melakukan semua perintah, namun tidak bersamaan dengan instruksi di video	7	35	1	5
2	Mununjukkan sikap ada intervensi berlebihan dari orang lain	2	10	10	50
3	Mengirim video tidak utuh	3	15		
4	Mengirim foto minum jus			1	5

Tabel 3: catatan-catatan

Pembahasan

Video Tutorial & Voicenote Tutorial. Secara umum video tutorial menggambarkan perintah yang lebih kompleks, karena mengandung sekitar 9 langkah. Video tutorial ini bisa menstimulasi perkembangan bahasa reseptif anak. Indikator yang hendak dicapai dalam pembelajaran ini adalah 3.10.2 yakni *melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan* yang berhubungan dengan bidang pengembangan bahasa reseptif.

Kendati demikian video tutorial sangat kaya akan stimulasi untuk mendorong perkembangan aspek-aspek otak lainnya. Kekayaan video tersebut yang ikut mestimulasi aspek-aspek perkembangan lainnya, antara lain terlihat dalam tabel berikut ini:

NO	ANASIR VIDEO	BIDANG PENGEMBANGAN	INDIKATOR
1	Sapaan, ucapan salam	Nilai Moral & Agama	3.2.1 Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan secara spontan
3	Nama buah, warna, jenis (Gula, air)		3.6.4 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan berdasarkan nama, warna, dan jenis

NO	ANASIR VIDEO	BIDANG PENGEMBANGAN	INDIKATOR
4	Blender	Kognitif	3.9.1 Melakukan kegiatan dengan menggunakan alat teknologi sederhana sesuai fungsinya secara aman dan bertanggung jawab 3.4.3 menjaga keamanan diri dari benda benda berbahaya (misal: listrik, pisau, pembasmi serangga)
5	Takaran air, gula	Kognitif	3.6.5 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar kecil, banyak sedikit, panjang pendek, berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku
6	Hitungan: satu, dua	Bahasa	3.12.5 Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung
7	Memasukan buah, gula, air ke blender, Menuang jus ke gelas	Fisik Motorik	3.3.4 Melakukan kegiatan yang menunjukan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas
8	Enak dan Sehat	Fisik Motorik	3.4.4 Terbiasa mengkonsumsi makanan dan minuman yang bersih, sehat, dan bergizi

Tabel 4: Aspek-aspek perkembangan lain yang terstimulasi dengan Video tutorial

Hal ini menunjukkan stimulasi terhadap pengembangan anak terjadi secara holistik, utuh. Kendati guru merencanakan stimulasi untuk perkembangan aspek tertentu, namun tidak bisa dihindari akan terstimulasi juga aspek-aspek lainnya. John W. Santrock (2007: 19) menjelaskan bahwa seluruh aspek kepribadian anak merupakan satu kesatuan utuh, yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Aspek-aspek tersebut dipisahkan hanya untuk kepentingan penelitian ilmiah. Namun pada hakekatnya merupakan satu kesatuan tak terpisahkan.

Penggunaan Video tutorial dalam PJJ ini secara teoritis relevan dengan teori perkembangan kognitif anak. Menurut Piaget (Suparno, 2001: 24-25) anak-anak TK berada dalam tahap perkembangan *praoperasi*. Pada tahap ini anak sudah bisa melakukan imitasi tidak langsung, namun imitasi tersebut berdasarkan pengalaman konkret yang dialami. Video tutorial membawa anak masuk dalam situasi konkret yang dialaminya. Ada blender, buah, air, gula, piring, sendok, dll yang ada di sekitar dapurnya. Video juga memperlihatkan bagaimana cara menggunakan atau memanfaatkan alat atau bahan-bahan

tersebut. Ada suara yang di dengar, ada juga gambar yang dapat dilihat. Kendati ini video tetapi tergambar hampir konkret.

Video tutorial selain berisi instruksi langsung yang harus dikerjakan anak, juga memuat gambaran lingkungan sekitar, peralatan yang dibutuhkan, dan bahan yang digunakan. Hal ini menurut O'Keefe dan Nadel (Jensen, 2008: 91) akan membantu otak anak untuk memprosesnya dan menyimpannya dalam memori jangka panjang. Eric Jensen (2008: 53-54) menyebut kombinasi ini sebagai akuisisi, yakni tahap penciptaan koneksi baru ketika neuron-neuron saling berbicara satu sama lain. Tahap ini terjadi melalui di antaranya peralatan visual, stimuli lingkungan, pengalaman praktis, aktivitas-aktivitas, dll. Akuisisi ini akan meformasikan koneksi sinaptik baru.

Stimulasi dengan video tutorial ini sangat berbeda dengan *voicenote* tutorial. Kendati sama-sama bertujuan untuk mengukur kemampuan anak dalam *melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan*, atau dengan kata lain sama-sama berisi instruksi, sebagai stimulator video tutorial jauh lebih baik. *Voicenote* hanya mengaktifkan indra pendengaran, dan hanya memuat satu hal, yakni instruksi. Sementara itu menurut Jensen, pembelajaran harusnya membentuk koneksi neuron. Oleh karena itu stimulasi perlu bersifat multi, bervariasi, dan kontekstual.

Pencapaian Indikator. Secara umum indikator pembelajaran 3.10.2 yakni *melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan*, tercapai. Perintah pertama yakni mempersiapkan alat tercapai untuk 65% anak, hal ini terjadi karena 15% video aktivitas tidak lengkap, hanya memuat bagian akhir ketika jus buah sudah jadi. Selanjutnya 40% video lainnya tidak memperlihatkan bahan dan peralatan yang dibutuhkan atau digunakan.

Ketercapaian indikator ini terlihat dengan jelas pada kenyataan bahwa 75% anak melakukan aktivitas sambil menyimak video tutorial. Anak-anak melakukan aktivitas pembuatan jus buah berdasarkan instruksi yang diucapkan dan dipergakan guru. 35% anak bahkan mengangkat atau memegang peralatan atau bahan yang digunakan dalam aktivitas ketika guru menyebut nama-nama alat atau bahan tersebut.

Sekitar 25% anak melakukan aktivitas tidak sambil menyimak video tutorial, namun dari langkah-langkah yang dilakukan terlihat bahwa anak sudah menyimak video tutorial sebelumnya. Point lebih dari anak-anak ini adalah mereka beraktivitas sambil mengucapkan langkah-langkahnya, termasuk memperkenalkan alat dan bahan yang digunakan. Proses ini seperti yang dikatakan oleh Piaget sebagai imitasi tak langsung.

Prosedur ke-3 sampai dengan ke-9 teridentifikasi antara 70% sampai 80% anak yang melakukan. Mengingat 15% anak mengirim video tidak utuh pelaksanaan prosedur pembuatan jus tidak bisa teridentifikasi. Dengan kata lain jika 15% video tidak utuh tidak diikuti dalam observasi, maka ketercapaian jumlah anak yang melakukan prosedur ke-3 sampai dengan ke-9 menjadi 85% sampai dengan 100%. Kenyataan ini menunjukkan bahwa video tutorial cukup efektif untuk menstimulasi perkembangan Bahasa reseptif anak.

Menyimak Video Tutorial. Dari video aktivitas anak memuat jus terlihat bahwa 75% anak melakukan aktivitas sambil menyimak video tutorial. Terlepas dari 25% anak lainnya yang mungkin sudah menyimak sebelumnya, 75% anak tertarik pada video tutorial dan mau menyimaknya sambil beraktivitas. Fiske dan Taylor (Jensen, 2008: 91) menjelaskan bahwa cara paling baik untuk memasukan informasi adalah gambar hidup yang konkret. Video tutorial ini menggambarkan lingkungan konkret yang sekitar kehidupan anak-anak.

Tentang proses penyerapan informasi, Robert M. Gagne (1975: 29) menjelaskan bahwa stimulasi dari lingkungan si pembelajar mempengaruhi reseptornya dan memasuki system syaraf melalui *sensory register*. Struktur inilah yang bertanggung jawab atas persepsi awal terhadap obyek-obyek dan peristiwa-peristiwa pembelajar melihat, mendengar atau mengindra. Jensen menjelaskan bahwa kesan yang baik terhadap stimulasi yang masuk merangsang otak anak untuk memproses informasi tersebut.

Dengan kata lain video tutorial ini menarik. Video tutorial ini dapat masuk melalui system sensorik (auditori dan visual), ke reseptornya lalu mempengaruhi system syaraf dan membentuk persepsi awal anak. Anak tertarik, lalu otak terangsang untuk memproses informasi tersebut. Oleh karena anak bertahan untuk menyimak video itu sampai selesai.

Perkembangan Aspek Lainnya. Video tutorial dan proses pembelajaran melalui aktivitas membuat jus buah memberikan gambaran tentang pembelajaran pada PAUD. Pembelajaran pada PAUD seperti yang disampaikan Santrock di atas meliputi seluruh aspek kepribadian anak. Dalam proses ini beberapa aspek perkembangan lain yang diperlihatkan anak, adalah: 1) aspek kognitif, yakni: menjawab pertanyaan guru tentang warna buah dan menyebut jumlah takaran. 2) Aspek fisik motorik, yakni: a) memasukan buah, air, gula ke dalam blender; b) menutup dan membuka tutup blender; dan c) menuang jus ke dalam gelas. 3) Aspek nilai agama dan moral, yakni: menjawab sapaan guru secara verbal maupun gerak tubuh.

Tanggapan anak terhadap video tutorial berupa jawaban pun menunjukkan perkembangan aspek Bahasa reseptif. Kemampun menjawab menunjukkan anak memahami apa yang disampaikan guru, dan tahu bagaimana menjawabnya. Hal ini menunjukkan bahwa anak sudah berkembang dalam kemampuan berkomunikasi.

Intervensi Orang Tua. Persentasi intervensi orang tua terhadap anak ketika menggunakan stimulasi video tutorial dan *voicenote* tutorial berbeda secara sangat signifikan. Dengan video tutorial hanya ada 10% orang tua yang intervensi, sementara itu dengan *voicenote* ada 50% orang tua yang melakukan intervensi. Hal ini menunjukkan bahwa video tutorial jauh lebih efektif untuk menstimulasi perkembangan Bahasa reseptif anak, dibandingkan dengan *voicenote*.

SIMPULAN

Dari seluruh uraian di atas dapat disimpulkan bahwa video tutorial efektif digunakan untuk menstimulasi perkembangan Bahasa reseptif anak selama PJJ. Video tutorial perlu direncanakan secara baik agar dapat menarik perhatian anak untuk menyimaknya sampai selesai. Video tutorial yang demikian adalah video tutorial yang memberikan gambaran kehidupan yang konkret atau kontekstual dengan kehidupan anak.

Video tutorial bagi anak-anak PAUD perlu kaya stimulasi. Kendati tujuan pembuatan video tersebut untuk mencapai indikator tertentu, guru perlu memperkaya video tersebut dengan stimulasi perkembangan aspek otak lainnya. Hal ini sesuai dengan prinsip perkembangan kepribadian anak, yakni perkembangan secara utuh. Proses fisik motorik, kognitif, dan sosial emosional saling berhubungan satu dengan yang lain secara rumit. Pada saat memberikan stimulasi bagi perkembangan otak anak, perlu tetap diperhatikan bahwa kita sedang menstimulasi perkembangan seorang anak manusia secara utuh, yang hanya memiliki satu tubuh dan pikiran yang saling bergantung satu sama lain.

Dalam proses pembelajaran PJJ dengan video tutorial ini peran orang tua sangatlah penting. Guru perlu memberikan penjelasan yang cukup dan gamblang tentang tujuan aktivitas. Hal ini perlu dilakukan dengan sungguh-sungguh agar aktivitas tidak

melenceng dari tujuan sebenarnya. Aktivitas membuat jus bisa dengan mudah melenceng dari tujuan menstimulasi Bahasa reseptif ke keterampilan membuat jus. Oleh karena itu komunikasi guru orang tua sangat perlu tentang tujuan tersebut.

Orang tua yang telah memahami tujuan aktivitas diharapkan memberikan ruang yang cukup bagi anak untuk berkembang. Orang tua perlu mengidentifikasi bagian mana yang harus dilakukan anak, dan bagian mana yang membutuhkan intervensi. Untuk membantu orang tua mengidentifikasi hal tersebut, guru dalam video tutorial perlu memberitahu bagian mana dalam aktivitas yang perlu dibantu orang tua dan bagian mana yang tidak. Bagian yang perlu mendapatkan bantuan atau invensi dari orang tua adalah bagian-bagian yang berhubungan dengan keselamatan anak.

Voicenote tutorial kurang efektif dalam menstimulasi perkembangan Bahasa reseptif anak dalam PJJ. *Voicenote* hanya mengaktifkan indra pendengaran, sementara itu anak usia TK membutuhkan contoh konkret yang bisa dilihat (visualisasi) untuk diimitasi. *Voicenote* selain tidak memberikan stimulasi yang maksimal untuk indikator yang hendak dicapai, juga tidak menstimulasi perkembangan aspek otak lainnya. Oleh karena itu dalam PJJ ini penggunaan video tutorial dengan pengkondisian yang cukup dari orang tua, lebih efektif mensitimulasi perkembangan otak (kepribadian) anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Campbell, Linda, dkk. (2002). *Multiple Intelligences Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*, Depok: Inisiasi Press
- Chreswel, John W. (2016). *Research Design Pendekatan Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- DePorter, Bobbi & Mike Hernacki. (2020.) *Quantum Learning, Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, Bandung: Kaifa
- Gagne, Rober M. (1975). (Alih Bahasa Abdillah Hanafi, dkk), *Prinsip-Prinsip Belajar untuk Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional
- Jalal, Fasli. (2002). *Pendidikan Anak Dini Usia, Pendidikan yang Mendasar*”, Bulletin Padu, Edisi Perdana. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Luar Sekolah, Depdiknas.
- Jensen, Eric. (2008). *Brain Based Learning, Pembelajaran Berbasis Kemampuan Otak Cara Baru dalam Pengajaran dan Pelatihan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- La Hewi & Linda Asnawati. (2021). *Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 5 Issue 1 (2021) Pages 158-167.
- Mcgregor, Sally Gantham. (2007). *Child Development in Developing Countries 1*, The Lacent, Reprint. UK: William Press
- Moleong, Lexy J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, No 146 tahun 2014 tentang, *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Santrock, John W. (2007). *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Schunk, Dale H. (2012). *Learning Theories*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidik (Kuantitatif, Kaulitatif, Kombinasi, R&D, Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta
- Suparno, Paul. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius



Syafi'i, Imam, dkk. (2020). *Penerapan Video Pembelajaran Daring Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19*, Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.3 No.2 (2020) 140-160.

Penerapan Model Pembelajaran *Assurance, Relevance, Interest, Assesment, and Satisfaction* (ARIAS) untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik

Mudnyah Solihah¹, Nasihudin², Inne Marthyane Pratiwi³

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung
email :solihahmudnyah97@gmail.com¹, nspono20@gmail.com², inne.mp@uinsgd.ac.id³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan model pembelajaran ARIAS dan motivasi belajar pada pembelajaran tematik kelas V MI Al Azhar Kabupaten Bandung. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket, lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V MI Al Azhar Majalaya yang berjumlah 15 siswa yakni 8 laki-laki dan 7 perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran ARIAS pada siklus I memperoleh hasil 80% dengan kriteria baik, dan meningkat pada siklus II memperoleh hasil 93,15% dengan kriteria sangat baik. Pada siklus I aktivitas guru mencapai 91% dengan kriteria sangat baik, lalu meningkat pada siklus II mencapai 100% dengan kriteria sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh hasil 73,33% dengan kriteria sedang, dan meningkat pada siklus II yang memperoleh hasil 91,39% dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Kata Kunci : *Model Pembelajaran Assurance, Relevance, Interest, Assesment, and Satisfaction (ARIAS), Motivasi Belajar*

PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatar belakangi dengan permasalahan pada saat pembelajaran tematik berlangsung motivasi intrinsik atau motivasi yang ada pada diri siswa belum terbangun dengan baik sehingga siswa belum memiliki kesadaran yang tinggi untuk melakukan kegiatan belajar. Siswa belum maksimal dalam pembentukan lingkungan belajar yang baik, siswa mudah merasa bosan dalam belajar khususnya dalam pembelajaran Tematik dikarenakan belum adanya penguatan atau motivasi yang diberikan baik itu oleh guru, orang tua, maupun lingkungan belajar yang mendukung. Sehingga diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi di kelas V MI Al Azhar Majalaya.

Dengan menerapkan model ARIAS diharapkan dapat mewujudkan pembelajaran yang lebih bermakna, dapat meningkatkan semangat siswa, dan dapat menumbuhkan rasa percaya diri yang tinggi pada siswa. Menurut Rahman (2014) ARIAS adalah salah satu model pembelajaran yang pertama ditanamkan adalah menggali rasa percaya diri siswa, setiap dilaksanakannya pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta siswa menjadi lebih tertarik dan semangat dalam belajar sehingga dapat menjaga minat/perhatian siswa. Sejalan dengan Hadi (2017) bahwa dengan menerapkan model ARIAS dapat mewujudkan pembelajaran yang lebih bermakna, karena siswa merasa bahwa belajarnya sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari mereka.

Motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik sangat penting, dikarenakan siswa dapat menumbuhkan kepercayaan dalam dirinya. Dengan motivasi belajar yang baik siswa dapat menumbuhkan minat belajar yang baik pula, sehingga siswa termotivasi

lebih giat dan semangat dalam belajar karena belajar bukan dijadikan sebagai tuntutan akan tetapi sebagai kebutuhan yang penting bagi dirinya sendiri. Sejalan dengan indikator motivasi menurut Harahap (2016) yaitu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk berhasil, belajar sebagai kebutuhan, memiliki cita-cita dan masa depan, adanya *reward* dalam setiap pembelajaran, serta terciptanya pembelajaran yang menarik. Motivasi yang baik dalam diri siswa menumbuhkan semangat belajar yang baik pula, dan akan merasakan bahwa belajar tematik itu menyenangkan serta sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan Hasil studi pendahuluan dan wawancara di kelas V MI Al Azhar Majalaya, diketahui terdapat beberapa permasalahan yang terjadi diantaranya pada saat pembelajaran tematik berlangsung motivasi instrinsik atau motivasi yang ada pada diri siswa belum terbangun dengan baik sehingga siswa belum memiliki kesadaran yang tinggi untuk melakukan kegiatan belajar. Tidak hanya motivasi intrinsik saja siswa di MI Al Azhar Majalaya belum mendapatkan motivasi ekstrinsik yang mana motivasi ini datang dari luar diri siswa. Sebagai contoh siswa kelas V belum maksimal dalam pembentukan lingkungan belajar yang baik, siswa mudah merasa bosan dalam belajar khususnya dalam pembelajaran Tematik dikarenakan belum adanya penguatan atau motivasi yang diberikan baik itu oleh guru, orang tua, maupun lingkungan belajar yang mendukung. Sehingga diperlukan suatu strategi atau model pembelajaran yang dapat menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi di kelas V MI Al Azhar Majalaya.

Setelah Peneliti mengetahui permasalahan dari hasil wawancara, Peneliti memberikan angket kepada siswa kelas V MI Al Azhar sebanyak 20 item pernyataan. Angket yang telah peneliti peroleh dan datanya telah diolah menyatakan bahwa motivasi belajar siswa mendapatkan rata-rata sebesar 26,15 dari 15 siswa. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari pengolahan data angket terdapat 10 siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kriteria kurang serta lima siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kriteria cukup. Hal tersebut menandakan bahwa pada pembelajaran tematik motivasi belajar siswa termasuk ke dalam kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada pembelajaran tematik siswa kelas V MI Al Azhar sebagian besar mempunyai tingkat motivasi belajar yang rendah. Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa motivasi belajar sangat penting dalam proses belajar mengajar terutama untuk mengembangkan rasa percaya diri dan menumbuhkan semangat belajar yang tinggi, jika tidak ada motivasi yang kuat siswa kurang berminat untuk mengikuti kegiatan belajar sehingga hasil yang diperolehnya pun tidak sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Berdasarkan permasalahan tersebut maka Peneliti menentukan model pembelajaran *Assurance, Relevance, Interest, Assesment and Satisfaction* (ARIAS) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Al Azhar Majalaya. Peningkatan minat dan motivasi pada pembelajaran ARIAS ini tidak hanya ketika awal pembelajaran saja melainkan tetap terjaga selama kegiatan belajar mengajar berlangsung sampai akhir. Adapun langkah-langkah model pembelajaran ARIAS adalah sebagai berikut:

1. Tahap *Assurance*

Pada tahap ini siswa oleh gurunya dibangun untuk memiliki rasa percaya diri yang tinggi, dengan memiliki rasa percaya diri maka siswa akan lebih terpacu semangatnya dalam belajar serta menganggap bahwa dirinya bisa dan mampu.

2. Tahap *Relevance*

Pada tahap *Relevance* ini guru mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan yang dialami siswa sehari-hari, guru tidak fokus kepada bahan ajar yang ada pada buku siswa akan tetapi guru lebih mengeksplor lebih jauh lagi sehingga siswa paham

karena dikaitkan dengan kehidupan nyata mereka, oleh karena itu terciptalah pembelajaran yang bermakna.

3. Tahap *Interest*

Pada tahap ini guru bisa mengemas pembelajaran semenarik mungkin, bisa dengan memadukan model ARIAS dengan model pembelajaran lain yang mendukung dan sesuai dengan situasi di dalam kelas, sehingga akan terciptanya pembelajaran yang menarik perhatian siswa.

4. Tahap *Assesment*

Pada tahap *Assesment* ini setelah melakukan proses pembelajaran atau penyampaian materi guru mengadakan program evaluasi kepada siswa secara objektif, jadi pada tahap ini guru akan mengetahui sejauh mana motivasi belajar siswa yang berpengaruh pada hasil belajar siswa.

5. Tahap *Satisfaction*

Pada tahap *Satisfaction* ini setelah dilaksanakannya proses pembelajaran dengan baik maka guru akan memberikan *reward* kepada siswa terhadap proses belajarnya, baik secara verbal maupun non verbal sehingga siswa merasa termotivasi untuk belajar lebih baik lagi dari sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Yupi & Pramudya (2017) menyimpulkan bahwa dengan menggunakan model ARIAS dalam melakukan penelitian terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dalam mata pelajaran Matematika pada siswa SMP. Hal tersebut berdasarkan pada Persentase motivasi pada setiap siklusnya mengalami peningkatan yang signifikan. Oleh karena itu, melalui model pembelajaran ARIAS diharapkan siswa menjadi lebih meningkat dalam motivasi belajarnya yang sangat berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di MI Al Azhar yang berlokasi di Majalaya Kabupaten Bandung. dilakukan dari mulai tahap wawancara dengan wali kelas V MI Al Azhar Majalaya pada bulan Juni 2020. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan sebanyak dua siklus. Siklus I tindakan I dilaksanakan pada tanggal 13 Juli 2020, dan tindakan II dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2020. Kemudian dilanjutkan dengan siklus II tindakan I dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2020 dan tindakan II dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2020. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI Al azhar Majalaya Kabupaten Bandung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Adapun metode dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran ARIAS. Peneliti melakukan penelitian yang terdiri dari 2 siklus, tiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, dengan alokasi waktu setiap pertemuan dua kali jam pelajaran (2 x 35 menit). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif dan data kuantitatif. Adapun Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari guru dan siswa kelas V MI Al Azhar Kabupaten Bandung Tahun Ajaran 2019/2020 untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Tematik dengan menggunakan model pembelajaran ARIAS.

Dalam melakukan pengumpulan data peneliti menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan angket dan lembar observasi guru dan siswa. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari data tes dan non tes. Data yang telah diperoleh

selanjutnya diolah untuk mendapatkan hasil sesuai dengan harapan. Untuk pengolahan data angket adalah sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan (nilai motivasi)

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

(Purwanto N. , 2012)

Adapun untuk mengetahui kriteria keterlaksanaan motivasi belajar menurut Hanafi (2009) adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Keterlaksanaan Motivasi Belajar

Kriteria	Skor
Sangat Baik	90-100%
Baik	80-89%
Cukup	70-79%
Kurang	<70

Analisis angket ini digunakan untuk mendapatkan tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran ARIAS dalam pembelajaran Tematik serta untuk mengukur seberapa besar tingkat motivasi belajar siswa pada setiap siklus dan akhir siklus, dapat dilihat dari rata-rata persentase motivasi belajar siswa. Kemudian, data berupa hasil lembar observasi siswa dan guru selanjutnya dianalisis menggunakan data kuantitatif. Untuk mengolah data hasil observasi mengenai aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran tematik dengan model ARIAS menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata aktivitas guru} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Rata-rata aktivitas siswa} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Penerapan Model Pembelajaran ARIAS dalam Pembelajaran Tematik di Kelas V MI Al Azhar Majalaya pada setiap Siklus

Penggunaan model pembelajaran ARIAS pada pembelajaran Tematik kelas V pada setiap siklusnya berjalan dengan signifikan. Peneliti melangsungkan proses pembelajaran di kelas selama dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Dengan adanya model ARIAS ini aktivitas guru dan aktivitas siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut berdasarkan dengan hasil observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa yang diamati oleh wali kelas V yang bertindak sebagai observer. Peningkatan nilai rata-rata aktivitas guru dan siswa pada setiap siklusnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 Peningkatan nilai rata-rata aktivitas guru dan siswa pada setiap siklus

No	Siklus	Tindakan	Guru dan Siswa	Rata-rata	Kategori
1	I	I	Guru	83%	Baik
			Siswa	68,18%	Sedang
2	I	II	Guru	91%	Sangat Baik
			Siswa	73,33%	Sedang
3	II	I	Guru	96%	Sangat Baik
			Siswa	81,74%	Baik

4	II	II	Guru	100%	Sangat Baik
			Siswa	91,39%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus I mengalami peningkatan. Pada tindakan pertama memperoleh hasil persentase sebesar 83% dan pada tindakan kedua memperoleh persentase sebesar 91%. Kekurangan yang ada pada tindakan I sebagai acuan untuk proses pembelajaran pada tindakan II, sehingga adanya peningkatan aktivitas dikarenakan guru sudah bisa melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Selain aktivitas guru yang mengalami peningkatan, aktivitas siswa pun sama mengalami peningkatan walaupun tidak sebesar peningkatan aktivitas guru. Pada siklus I tindakan pertama dengan perolehan persentase sebesar 68,18% dan pada tindakan II memperoleh persentase sebesar 73,33%. Perolehan skor aktivitas siswa pada tindakan I masih dalam kategori sedang dikarenakan siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran ARIAS dan masih beradaptasi dengan lingkungan belajar barunya. Pada tindakan II siswa sudah mulai terbiasa dan sudah bisa beradaptasi dengan lingkungan belajarnya sehingga adanya sedikit perubahan ke arah yang lebih baik, walaupun tidak semua aktivitas belajar siswa terpenuhi.

Pada siklus II aktivitas guru mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan siklus I. Hal ini berdasarkan skor aktivitas guru pada tindakan I memperoleh Persentase 96% dan pada tindakan kedua dengan perolehan Persentase 100%. Poin-poin aktivitas guru pada tindakan I yang belum terlaksana dijadikan bahan refleksi untuk proses pembelajaran pada tindakan II sehingga semua aktivitas guru terlaksana dengan sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus II mengalami kurva peningkatan yang sangat baik, hal ini berdasarkan perolehan skor persentase tindakan I sebesar 81,74% meningkat pada tindakan II dengan perolehan persentase 91,39%. Peningkatan tersebut dikarenakan siswa sudah memahami sintak model pembelajaran ARIAS dengan baik, sehingga mereka merasa nyaman dan butuh untuk melaksanakan proses pembelajaran tanpa dengan paksaan karena sudah tertanam pada diri masing-masing siswa. Berdasarkan hasil analisis data aktivitas belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan aktivitas siswa pada setiap siklusnya mengalami peningkatan yang signifikan dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran ARIAS pada proses pembelajaran Tematik diketahui dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa secara signifikan.

2. Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI Al Azhar Majalaya setelah Belajar Tematik dengan menggunakan Model Pembelajaran ARIAS pada Setiap Siklus

Berdasarkan hasil analisis motivasi belajar siswa kelas V MI Al Azhar Majalaya dalam pembelajaran Tematik dengan menerapkan model pembelajaran ARIAS diketahui bahwa adanya peningkatan yang signifikan pada setiap siklusnya. Pada siklus I motivasi belajar siswa memperoleh skor 80% dengan kriteria baik, dan pada siklus II mengalami peningkatan yang bagus yaitu sebesar 93,15% dengan kategori sangat baik.

Adanya peningkatan motivasi belajar siswa ke arah yang lebih baik dari siklus I ke siklus II dikarenakan aktivitas mengajar pendidik sudah sesuai dengan sintak ARIAS yang tercantum dalam RPP yang telah dirancang sebelumnya. Tidak hanya aktivitas guru saja yang menunjang keberhasilan ini, selain itu juga didukung oleh aktivitas dan motivasi siswa yang kian meningkat pada setiap siklusnya. Dengan menerapkan model ARIAS ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas siswa cenderung lebih semangat dalam belajar, bersikap aktif saat proses pembelajaran berlangsung, merasa butuh dengan belajar

karena adanya tahap *relevance* dalam pembelajaran yang ditanamkan pada diri siswa, pembelajaran bersifat variatif dan adanya penanamam *satisfaction* sehingga pembelajaran pun menjadi lebih bermakna.

Suasana pembelajaran pun menjadi sangat aktif, karena peserta didik ikut serta dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik mendominasi kegiatan pembelajaran, aktivitas mereka pun sangat bagus. Guru hanya bertindak sebagai fasilitator pembelajaran, selebihnya peserta didik yang mendominasi keaktifan belajar. Dengan demikian, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan penalarannya, menumbuhkan minat belajar yang tinggi serta peserta didik dapat mengemukakan ide dan pendapatnya. Model ini juga dapat mengembangkan rasa percaya diri yang tinggi pada masing-masing peserta didik sehingga mereka mampu mengemukakan pendapatnya secara lugas, tumbuhnya minat belajar yang tinggi sehingga motivasi belajar yang dimiliki peserta didik semakin tinggi.

Berdasarkan data yang telah diolah dan disajikan di atas serta diperkuat oleh beberapa Peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II dengan menerapkan model pembelajaran ARIAS mengalami peningkatan yang sangat baik. Dengan demikian hipotesis yang Peneliti duga terjawab bahwa dengan menerapkan model pembelajaran ARIAS pada setiap siklusnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Tematik di kelas V MI Al Azhar Majalaya.

Secara jelas motivasi belajar siswa pada setiap siklusnya dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini:



Gambar 1 Peningkatan Motivasi Belajar

3. Peningkatan motivasi belajar siswa di Kelas V MI Al Azhar Majalaya pada setiap Siklusnya

Motivasi belajar siswa antar siklusnya dengan menerapkan model pembelajara ARIAS mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Peningkatan tersebut sebesar 0,66 dengan kategori sedang. Peningkatan tersebut menjelaskan bahwa dari keenam indikator motivasi belajar, siswa telah melaksanakan indikator motivasi tersebut dengan baik, sehingga terlihat perbedaannya. Motivasi belajar siswa pada siklus I masih terlihat kurang dibandingkan dengan motivasi belajar siswa pada siklus II setelah diterapkannya model pembelajaran ARIAS oleh peneliti. Kurangnya motivasi siswa siklus I dapat dilihat dari keterlaksanaan pada lembar observasi guru, dimana dalam tahapan sintak ARIAS guru belum sepenuhnya menerapkan proses *assurance* dengan baik. Tahap *assurance* ini sangat penting ditanamkan oleh guru kepada siswa pada saat awal proses pembelajaran, sehingga siswa akan memiliki rasa percaya diri yang tinggi, memiliki semangat dan minat yang tinggi dalam melakukan proses pembelajaran dari awal sampai akhir. Guru dapat

menyadarkan dan memotivasi anak didik bahwa mereka bisa dan mempunyai bakat yang dapat ditumbuh kembangkan dengan baik jika mereka mampu untuk berusaha dan belajar dengan sungguh-sungguh.

4. Proses Penerapan Model Pembelajaran ARIAS dalam Pembelajaran Tematik di Kelas V MI Al Azhar Majalaya pada setiap Siklus

Penggunaan model pembelajaran ARIAS pada pembelajaran Tematik kelas V pada setiap siklusnya berjalan dengan signifikan. Dengan adanya model ARIAS ini aktivitas guru dan aktivitas siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut berdasarkan dengan hasil observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa yang diamati oleh wali kelas V yang bertindak sebagai observer. Peningkatan nilai rata-rata aktivitas guru dan siswa pada setiap siklusnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3 Peningkatan nilai rata-rata aktivitas guru dan siswa pada setiap siklus

No	Siklus	Tindakan	Guru dan Siswa	Rata-rata	Kategori
1	I	I	Guru	83%	Baik
			Siswa	68,18%	Sedang
2	I	II	Guru	91%	Sangat Baik
			Siswa	73,33%	Sedang
3	II	I	Guru	96%	Sangat Baik
			Siswa	81,74%	Baik
4	II	II	Guru	100%	Sangat Baik
			Siswa	91,39%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus I mengalami peningkatan. Pada tindakan pertama memperoleh hasil persentase sebesar 83% dan pada tindakan kedua memperoleh persentase sebesar 91%. Kekurangan yang ada pada tindakan I sebagai acuan untuk proses pembelajaran pada tindakan II, sehingga adanya peningkatan aktivitas dikarenakan guru sudah bisa melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Selain aktivitas guru yang mengalami peningkatan, aktivitas siswa pun sama mengalami peningkatan walaupun tidak sebesar peningkatan aktivitas guru. Pada siklus I tindakan pertama dengan perolehan persentase sebesar 68,18% dan pada tindakan II memperoleh persentase sebesar 73,33%. Perolehan skor aktivitas siswa pada tindakan I masih dalam kategori sedang dikarenakan siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran ARIAS dan masih beradaptasi dengan lingkungan belajar barunya. Pada tindakan II siswa sudah mulai terbiasa dan sudah bisa beradaptasi dengan lingkungan belajarnya sehingga adanya sedikit perubahan ke arah yang lebih baik, walaupun tidak semua aktivitas belajar siswa terpenuhi.

Pada siklus II aktivitas guru mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan siklus I. Hal ini berdasarkan skor aktivitas guru pada tindakan I memperoleh Persentase 96% dan pada tindakan kedua dengan perolehan Persentase 100%. Poin-poin aktivitas guru pada tindakan I yang belum terlaksana dijadikan bahan refleksi untuk proses pembelajaran pada tindakan II sehingga semua aktivitas guru terlaksana dengan sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus II mengalami kurva peningkatan yang sangat baik, hal ini berdasarkan perolehan skor persentase tindakan I sebesar 81,74% meningkat pada tindakan II dengan perolehan persentase 91,39%. Peningkatan tersebut dikarenakan siswa sudah memahami sintak model pembelajaran ARIAS dengan baik. Berdasarkan hasil analisis data aktivitas belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan aktivitas siswa pada setiap siklusnya mengalami peningkatan yang signifikan dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu, dengan

menerapkan model pembelajaran ARIAS dapat meningkatkan aktivitas siswa pada setiap tindakannya.

Menurut Desy, Tripalupi, Suharsono, & Naswan (2014) motivasi sangat penting dalam proses pembelajaran dikarenakan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa yang tinggi yang akan berpengaruh pada hasil yang ingin dicapai. Aktivitas belajar siswa juga sangat penting dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dengan adanya motivasi belajar siswa yang tinggi maka aktivitas belajar siswa pun menjadi lebih baik dan aktif. Dengan demikian siswa yang memiliki motivasi dan aktivitas belajar yang tinggi akan memperoleh hasil yang bagus sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, jadi keduanya saling mempengaruhi dan saling berkaitan dengan baik. Sejalan dengan Sthyawati (2011) model pembelajaran ARIAS dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa ke arah yang lebih baik. Hal ini dikarenakan sintak pada model ARIAS yakni lima komponen tersebut dapat mendukung dan mendorong keaktifan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran ARIAS pada proses pembelajaran Tematik diketahui dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa secara signifikan.

5. Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI Al Azhar Majalaya setelah Belajar Tematik dengan menggunakan Model Pembelajaran ARIAS pada Setiap Siklus

Berdasarkan hasil analisis motivasi belajar siswa kelas V MI Al Azhar Majalaya dalam pembelajaran Tematik dengan menerapkan model pembelajaran ARIAS diketahui bahwa adanya peningkatan yang signifikan pada setiap siklusnya. Pada siklus I motivasi belajar siswa memperoleh skor 80% dengan kriteria baik, dan pada siklus II mengalami peningkatan yang bagus yaitu sebesar 93,15% dengan kategori sangat baik. Adanya peningkatan motivasi belajar siswa ke arah yang lebih baik dari siklus I ke siklus II dikarenakan aktivitas mengajar pendidik sudah sesuai dengan sintak ARIAS yang tercantum dalam RPP yang telah dirancang sebelumnya. Tidak hanya aktivitas guru saja yang menunjang keberhasilan ini, selain itu juga didukung oleh aktivitas dan motivasi siswa yang kian meningkat pada setiap siklusnya. Dengan menerapkan model ARIAS ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas siswa cenderung lebih semangat dalam belajar, bersikap aktif saat proses pembelajaran berlangsung, merasa butuh dengan belajar karena adanya tahap *relevance* dalam pembelajaran yang ditanamkan pada diri siswa, pembelajaran bersifat variatif dan adanya penanamam *satisfaction* sehingga pembelajaran pun menjadi lebih bermakna.

Menurut Hadi (2017) model pembelajaran ARIAS yang diterapkan pada siswa MI baik itu kelas rendah maupun kelas tinggi jika dapat direalisasikan dalam proses pembelajaran tematik maka dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan. Ciri khas model pembelajaran ini adalah adanya lingkungan belajar yang bermakna, sistematis, dan sederhana sehingga siswa merasa nyaman dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas. Suasana pembelajaran pun menjadi sangat aktif, karena peserta didik ikut serta dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik mendominasi kegiatan pembelajaran, aktivitas mereka pun sangat bagus. Guru hanya bertindak sebagai fasilitator pembelajaran, selebihnya peserta didik yang mendominasi keaktifan belajar. Dengan demikian, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan penalarannya, menumbuhkan minat belajar yang tinggi serta peserta didik dapat mengemukakan ide dan pendapatnya. Model ini juga dapat mengembangkan rasa percaya diri yang tinggi pada masing-masing peserta didik sehingga mereka mampu mengemukakan pendapatnya secara lugas, tumbuhnya minat belajar yang tinggi sehingga motivasi belajar yang dimiliki peserta didik semakin tinggi.

Berdasarkan data yang telah diolah dan disajikan di atas serta diperkuat oleh beberapa Peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II dengan menerapkan model pembelajaran ARIAS mengalami peningkatan yang sangat baik. Dengan demikian hipotesis yang Peneliti duga terjawab bahwa dengan menerapkan model pembelajaran ARIAS pada setiap siklusnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Tematik di kelas V MI Al Azhar Majalaya.

6. Peningkatan motivasi belajar siswa di Kelas V MI Al Azhar Majalaya pada setiap Siklusnya

Motivasi belajar siswa antar siklusnya dengan menerapkan model pembelajara ARIAS mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Peningkatan tersebut sebesar 0,66 dengan kategori sedang. Peningkatan tersebut menjelaskan bahwa dari keenam indikator motivasi belajar, siswa telah melaksanakan indikator motivasi tersebut dengan baik, sehingga terlihat perbedaannya. Motivasi belajar siswa pada siklus I masih terlihat kurang dibandingkan dengan motivasi belajar siswa pada siklus II setelah diterapkannya model pembelajaran ARIAS oleh peneliti. Kurangnya motivasi siswa siklus I dapat dilihat dari keterlaksanaan pada lembar observasi guru, dimana dalam tahapan sintak ARIAS guru belum sepenuhnya menerapkan proses *assurance* dengan baik. Tahap *assurance* ini sangat penting ditanamkan oleh guru kepada siswa pada saat awal proses pembelajaran, sehingga siswa akan memiliki rasa percaya diri yang tinggi, memiliki semangat dan minat yang tinggi dalam melakukan proses pembelajaran dari awal sampai akhir. Guru dapat menyadarkan dan memotivasi anak didik bahwa mereka bisa dan mempunyai bakat yang dapat ditumbuh kembangkan dengan baik jika mereka mampu untuk berusaha dan belajar dengan sungguh-sungguh.

Penelitian dengan menerapkan model pembelajaran ARIAS pada pembelajaran Tematik ini, berbeda dengan hasil penelitian terdahulu yang telah peneliti cantumkan. Penelitian yang dilakukan oleh H. Endang (2015) menyimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran ARIAS terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP. Penyebab adanya pengaruh tersebut dikarenakan siswa sebagian besar memiliki respon yang positif pada model pembelajaran ARIAS, dengan kategori respon yang tinggi berdasarkan hasil dari beberapa item pernyataan pada angket yang telah diolah. Perbedaan penelitian H. Endang dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menerapkan model pembelajaran ARIAS dengan menggunakan metode kuasi eksperimen terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Tematik di MI, dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Persamaan penelitiannya adalah dengan sama-sama menerapkan model model pembelajaran ARIAS terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Kushendraty, Kusmariyatni, & Murda (2013) menyimpulkan bahwa penelitian tersebut untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar IPS antara siswa yang menerapkan model pembelajaran ARIAS berbantuan *mind mapping* dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran langsung. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa SD yang menerapkan model ARIAS memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang menerapkan pembelajaran secara langsung, dengan menggunakan metode penelitian eksperimen semu. Perbedaan dengan yang dilakukan peneliti adalah peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di MI pada pembelajaran Tematik. Persamaannya adalah model pembelajaran ARIAS diterapkan di SD/MI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Yupi Ayu Manora & Pramudya (2017) menyimpulkan bahwa dengan menggunakan model ARIAS dalam melakukan penelitian terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dalam mata pelajaran Matematika pada siswa SMP. Hal tersebut berdasarkan pada persentase motivasi pada setiap siklusnya mengalami peningkatan yang signifikan. Perbedaan penelitian Yupi & Pramudya dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah pada jenjang sekolahnya, peneliti melakukan penelitian pada pembelajaran Tematik yang dilakukan di MI. Persamaan penelitiannya adalah dengan sama-sama menerapkan model pembelajaran ARIAS terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki beberapa perbedaan dan persamaan. Hal tersebut menunjukkan bahwa belum ada yang melakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran ARIAS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI/SD.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari angket motivasi belajar siswa yang dilakukan kepada siswa kelas V MI Al Azhar Majalaya sebagai objek penelitian yang berjumlah 15 orang dengan menerapkan model pembelajaran ARIAS pada pembelajaran Tematik Tema 1 Organ Hewan dan Manusia Subtema 1 Pembelajaran 1,2,3, dan 4 dengan menerapkan model pembelajaran ARIAS dapat disimpulkan sebagai berikut:

Proses pembelajaran Tematik di kelas V MI Al Azhar Majalaya Kabupaten Bandung dengan menerapkan model pembelajaran ARIAS berjalan dengan sangat baik. Aktivitas guru dan aktivitas siswa pada setiap siklusnya yakni pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini berdasarkan data yang diperoleh peneliti yakni pada siklus I tindakan I aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 83% sedangkan pada siklus I tindakan II sebesar 91%. Pada siklus I tindakan I aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 68,18% sedangkan aktivitas siswa pada siklus I tindakan II sebesar 73,33%. Adapun aktivitas guru pada siklus II tindakan I memperoleh Persentase sebesar 96% sedangkan pada siklus II tindakan II sebesar 100%. Siklus II tindakan I aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 81,74% sedangkan pada siklus II tindakan II sebesar 91,39%. Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran ARIAS pada pembelajaran Tematik di Kelas V MI Al Azhar Majalaya Kabupaten Bandung sudah termasuk dalam kriteria “Sangat Bagus”, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran ARIAS pada pembelajaran Tematik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar siswa Kelas V MI Al Azhar Majalaya Kabupaten Bandung dalam pembelajaran Tematik setelah menerapkan model pembelajaran ARIAS mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini berdasarkan data yang diperoleh yakni pada siklus I motivasi belajar siswa memperoleh hasil 80% termasuk kedalam kategori “Baik” Sedangkan pada siklus II motivasi belajar siswa memperoleh hasil sebesar 93,15% termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa di kelas V pada pembelajaran Tematik dengan menerapkan model pembelajaran ARIAS mengalami peningkatan ke arah yang lebih baik dengan cara signifikan.

Motivasi belajar siswa antar siklusnya dengan menerapkan model pembelajara ARIAS mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Peningkatan tersebut sebesar 0,66 dengan kategori sedang. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ARIAS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Al Azhar Majalaya pada setiap siklusnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Desy, Tripalupi, Suharsono, & Naswan. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Vol 4 No 1*.
- H. Endang Herawan, N. K. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran ARIAS terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Edunomic Volume 3 No. 2*.
- Hadi, N. (2017). Aktualisasi Pembelajaran Tematik Integratif di MI melalui Model Pembelajaran ARIAS. *Vol. 5 / No. 2 /*.
- Hanafi. (2009). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia.
- Harahap, Y. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Qur'an Hadits Kelas X MAN Binjani.
- Kushendrati, Kusmariyati, & Murda. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran ARIAS Berbantuan Mind Mapping terhadap Minat dan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas V SD.
- Muhammad Rahman, S. A. (2014). *Model Pembelajaran ARIAS Terintegratif*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Prastya, D. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Model Pembelajaran STAD Pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Vol 9 No 2*.
- Purwanto, N. (2012). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahman, M., & Amri, S. (2014). *Model Pembelajaran ARIAS terintegratif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Ramadhany, & Zulkhan. (2018). Penerapan Model Pembelajaran ARIAS Terintegrasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMK TI Harapan Mekar 1 Medan 2017/2018. *Skripsi*.
- Sthyawati, P. (2011). Model Pembelajaran ARIAS untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa.
- Sudijono, A. (2019). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Yupi, B., & Pramudya, I. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran ARIAS Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Mojolaban. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika (JPMM) Solusi Vol.I No.4*.

Penerapan Strategi Pembelajaran Kompetensi Kewarganegaraan Di Era Teknologi Dan Informasi Di Dunia Pendidikan

Muhammad Mona Adha^{1*}, Felia Mutiara Sari², Rohman³, Devi Sutrisno Putri⁴,
Eska Prawisudawati Ulpa⁵

¹²³⁴Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

⁵Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

*e-mail: mohammad.monaadha@fkip.unila.ac.id

Abstrak: Perkembangan Informasi dan teknologi di dalam dunia Pendidikan memberikan ruang bagi warga negara khususnya para guru dan siswa untuk berpartisipasi aktif dan berpikir kritis melalui teknologi informasi dan komunikasi. Aktifitas kewargaan terhadap penggunaan digital harus dapat dimanfaatkan dengan baik yang digunakan secara baik dan cerdas. Penerapan atau penggunaan teknologi di dalam pembelajaran mencakup kompetensi *civic knowledge*, *civic skills* dan *civic disposition* yang diimplementasikan di dalam ruang belajar secara virtual dan nonvirtual bagi generasi digital. Mengembangkan kompetensi kewarganegaraan saat ini perlu didukung oleh penguasaan teknologi, informasi dan komunikasi dengan tanpa meninggalkan aspek jatidiri sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Artikel ini menggunakan pendekatan studi kepustakaan dengan menghimpun data, informasi, dan catatan-catatan penting yang berasal dari dokumen, buku, dan jurnal untuk dilanjutkan kepada tahap analisis dengan didukung oleh refleksi dan interpretasi penulis di dalam kajian. Berbagai inovasi mengalami perkembangan di dalam mendukung efektifitas dan kemudahan bagi pelaksanaan pembelajaran di dalam era perubahan teknologi informasi dan komunikasi. Guru, siswa, dan masyarakat sekolah diharapkan untuk dapat mengikuti dan mempraktikkan perkembangan tersebut sehingga kompetensi Pendidikan kewarganegaraan yang menjadi target pencapaian perkembangan dan potensi dari setiap individu dapat berkontribusi secara positif bagi lingkungan dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Kata kunci: Kompetensi Kewarganegaraan, Pendidikan, Strategi Pembelajaran, Teknologi dan Informasi,

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan penting dalam kehidupan manusia. Maju tidaknya suatu bangsa dapat dilihat serta diukur dari kualitas penunjang pendidikan, sikap mental individu, dan perkembangan bangsa dan negara (Irianto, 2017). Dengan tidak adanya pendidikan atau rendahnya kualitas pendidikan dapat dipastikan bangsa tersebut bangsa yang akan tertinggal. Mengingat pendidikan dapat meningkatkan kualitas intelektual manusia yang berawal tidak tahu menjadi tahu. Perubahan perilaku tersebut merupakan proses dari hasil belajar. Dimana kognitif, afektif dan psikomotor berkembang dengan baik melalui proses penerimaan pengetahuan dari sumber secara faktual. Ada beberapa hal yang menjadi urgensi komponen pendidikan yaitu: a. Kurikulum; b. Tenaga pendidik; c. peserta didik. Strategi pembelajaran di sekolah, metode pembelajaran di sekolah dan model pembelajaran, sistem pembelajaran dan fasilitas di sekolah. Dengan adanya hambatan-hambatan dalam proses perkembangan kualitas suatu manusia yang sangat kompleks yang harus ditanamkan faktor pendidikan

yang kuat untuk pertimbangan peningkatan kualitas intelektual yang tidak bisa diabaikan untuk SDM dari bangsa tersebut (Timperley, Wilson, Barrar, & Fung, 2012; Rahman, 2014). Pendidikan nasional berkembang berdasarkan dari Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang bersumber dari nilai agama, nilai kebudayaan yang mengikuti perkembangan zaman dari masa kemasa. Sistem pendidikan yang sekarang yang terus mengalami perkembangan dari masa lalu. Pendidikan tidak bisa terbentuk dengan sendirinya maka harus adanya pengaruh kekuatan politik, sosial, ekonomi dan budaya (Jalaludin, 2007: 168).

Seiring didorongnya era teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan memiliki pengaruh di dalam peningkatan mutu setiap sekolah. Di setiap sekolah harus mampu dalam perubahan perbaikan dalam peningkatan mutu (Goodwin, 2014). Kurikulum juga merupakan salah satu hal penting dalam keberlangsungan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Menurut UU No 20 Tahun 2003 menyatakan kurikulum harus dirancang dengan baik yang merupakan salah satu awal yang baik. Kurikulum merupakan salah satu penggerak utama dalam pendidikan. Kurikulum dibuat harus melihat bagaimana masing-masing satuan pendidikan dan situasi geografis tempat sekolah. Untuk menyusun dan menetapkan suatu kurikulum dari teori kurikulum yang telah terbukti keberhasilannya dalam pelaksanaannya. Kurikulum juga harus memerhatikan perkembangan zaman agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam tantangan-tantangan di kehidupan sehari-hari. Agar siswa dapat mendapatkan bekal atau dasar untuk masalah-masalah dalam praktek di kehidupan sehari-hari yaitu mengenai perkembangan era teknologi dan informasi. Sifat kurikulum haruslah dinamis mengingat sekarang berada pada era teknologi dan informasi yang harus menerima berbagai tantangan-tantangan melalui pengembangan aspek kognitif, afektif dan keterampilan. Dalam menjalankan suatu kurikulum akan mengalami perkembangan kurikulum. Pengembangan kurikulum ini bersumber prinsip. Sumber prinsip pengembangan kurikulum yaitu: a. Empiris; b. data eksperimen; c. legenda; d. logis (Barrett & Rata, 2014).

Lalu mengingat tujuan pendidikan nasional yang mengedepankan pembangunan pendidikan dalam segi tenaga pendidik yang memiliki standar mutu kompetensi dan profesionalisme. Pendidik dapat dikatakan sebagai pendidik profesionalisme yaitu pendidik yang mampu menjalankan tugasnya dengan baik dengan menyampingkan persoalan-persoalan yang berkenaan dengan kepentingan diri pribadi. Untuk mendapatkan tenaga pendidik yang sesuai dengan standar mutu di sekolah yang menggerakkan dinamika pendidikan nasional maka dibutuhkan proses berkesinambungan yang tepat sasaran dan berjalan secara efektif (Petrie & Mcgee, 2012).

Tenaga pendidik mempunyai peran penting dalam peningkatan prestasi belajar siswa dan mengembangkan kecerdasan moral siswa dari sudut pandang (kajian) Pendidikan Kewarganegaraan (Abidin et al., 2015), mengingat keberhasilan atau kegagalan siswa terletak pada bagaimana guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di dalam kelas. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia pendidik dituntut dalam hal kompetensi karakter yang harus dimiliki yaitu: a. Mempunyai landasan wawasan yang luas; b. Paham akan kebutuhan setiap peserta didik; c. perkembangan kurikulum dan silabus pengajaran; d. Merancang jalannya proses pembelajaran; e. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik harus dapat berdialog dengan siswa; f. Dapat menguasai mengenai teknologi dan informasi; g. Selalu melakukan evaluasi setiap akhir pembelajaran; h. Dapat mengembangkan dan

mengimplementasikan potensi disetiap anak secara baik. Untuk mempermudah usaha pendidik dalam proses belajar mengajar di dalam kelas, maka guru harus memiliki strategi belajar di dalam kelas. Karena strategi pembelajaran merupakan cara atau langkah pendidik dalam mengkondisikan siswanya dalam situasi belajar mengajar di dalam kelas. Pemilihan strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa karena kemampuan siswa berbeda-beda, sehingga pemilihan strategi pembelajaran di dalam kelas sangat diperlukan (Adha, 2010; Adha et al., 2018; Putri et al, 2020).

Pemilihan strategi yang tepat akan hasil belajar siswa secara maksimal. Dan pendidik harus menguasai dasar dari setiap strategi pembelajaran, karena setiap kegiatan pembelajaran dalam penyampaian materi di dalam kelas selalu menggunakan dua strategi pembelajaran yang saling mendukung satu sama lain. Dengan mengingat kembali siswa mempunyai kemampuan yang berbeda di dalam kelas. Dalam proses pembelajaran didalam kelas tugas pendidik hanya sebagai pembimbing dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa sedangkan siswa sebagai penerima ilmu pengetahuan untuk perkembangan secara kognitif, afektif dan psikomotor. Untuk proses terjadinya pembelajaran itu harus dengan menyenangkan tanpa adanya beban atau ketegangan antara siswa dengan pendidik. Setelah pendidik merancang strategi maka pendidik harus mempunyai kemampuan dalam menjalankan media pembelajaran yaitu: a. Harus menguasai bahan ajar dengan baik; b. Harus memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa; c. pendidik harus mempunyai kreatifitas dalam penyampaian materi agar saat proses belajar menarik serta dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa; d. Pendidik harus mempunyai sifat yang humoris agar siswa tidak mengalami kebosanan dalam waktu belajar; e. Dapat memanfaatkan fasilitas yang ada untuk menunjang proses belajar; f. Mempunyai strategi yang sesuai dengan materi.

METODE

Artikel ini menggunakan pendekatan penelitian studi kepustakaan (*library research*) yang diaplikasikan dengan menggunakan literatur baik berupa buku, jurnal, prosiding, dan dokumen lain yang relevan dengan studi riset. Penelitian studi kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data (primer dan sekunder), mengidentifikasi dan menghimpun informasi-informasi dari konsep yang ada. Data dan informasi yang telah dikumpulkan dilanjutkan kepada tahap kajian analisis yang disertai dengan refleksi dan interpretasi penulis sehingga memberikan sebuah kesimpulan yang berguna untuk menemukan jawaban atau informasi yang dibutuhkan dalam riset. Analisis artikel dibutuhkan untuk menemukan konsep kajian 1) Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi di dalam Pendidikan dan Pembelajaran; 2) Penguatan Karakter Pembelajar Melalui Pengembangan Kompetensi Kewarganegaraan. Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi sangat dibutuhkan di dalam proses pembelajaran dan sekaligus mengembangkan dan memperkuat kompetensi kewarganegaraan sebagai pembelajar abad atau era modern secara global. Acuan utama dalam konteks kewargaan digital menggunakan teori dari Mike Ribble dan Gerald Bailey, 2007 mengenai elemen-elemen kewargaan digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi di dalam Pendidikan dan Pembelajaran

Secara tidak langsung pendidikan di sekolah memiliki tugas dan tanggung jawab tertentu di dalam mengembangkan peningkatan nasionalisme siswa. Dalam segala bidang mata pelajaran yang ada disekolah. Yang lebih terpusat memiliki beban dalam tugas dan tanggungjawab menanamkan rasa nasionalisme generasi muda melalui lembaga formal yaitu mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Karena mata pelajaran ini memiliki karakteristik dan tujuan dalam pembentukan karakter siswa dan mencerdaskan siswa dengan pengetahuan kebangsaan, norma, nilai dan kebudayaan di Indonesia. Untuk itu mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan memiliki komponen pembelajaran yang berbeda yaitu *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), *civic skills* (keterampilan kewarganegaraan), dan *civic disposition* (watak kewarganegaraan). Komponen-komponen tersebut merupakan hal penting atau tonggak dari mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan itu sendiri. Komponen tersebut menjadi indikator dalam pencapaian pembentukan nasionalisme generasi muda dalam lembaga formal. Diharapkan dapat memupuk, menanam serta menguatkan rasa nasionalisme terhadap bangsa Indonesia.

Dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 dalam tim redaksi sinar Grafika (2003: 5) juga menyebutkan bahwa “Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dengan perkembangan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka menciptakan kecerdasan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar membentuk manusia menjadi yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mempunyai akhlak mulia, sehat, mempunyai pengetahuan, cakap, kreatif dan inovatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Ruang lingkup pembahasan pendidikan kewarganegaraan yaitu mengenai kewarganegaraan, moral, norma, hukum dan budi pekerti. Fungsi dari mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan ini merupakan satu kesatuan dari bagian integral, ide, instrumen dan tempat kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Somantri dan Winataputra 2017). Dasar hakikat pendidikan nasional merupakan dari lahirnya pendidikan kewarganegaraan yang menciptakan warga negara Indonesia yang berkualitas baik, disiplin, nasionalis, bekerja kelas, produktivitas, mempunyai kemampuan intelektual yang baik serta bertanggungjawab untuk ke masyarakat, bangsa, mempunyai karakter yang bermoral serta mempunyai kepribadian yang baik (Soedijarto, 2008).

Pada era teknologi dan informasi seperti ini dapat ditandai dengan adanya teknologi yang dibuat oleh kecerdasan manusia. Pada saat ini dimana di zaman era teknologi dan informasi mengalami perubahan pesat di berbagai bidang. Seperti percepatan bidang industri, ekonomi, politik, pendidikan dan pemerintahan. Hadirnya era digital seperti ini membuat pekerjaan manusia lebih ringan dalam kegiatan sehari-hari. Dalam revolusi era teknologi dan informasi ini membawa dampak pengaruh dalam dunia pendidikan. Dengan adanya unsur atau dorongan mengenai jaringan komunikasi yang dapat dijangkau oleh seluruh manusia. Dengan adanya era teknologi dan informasi ini diharapkan semua warga dunia mampu menyikapi dengan baik dengan adanya arus era teknologi dan informasi ini. Yang termasuk dalam kategori generasi digital yaitu: a. Generasi digital banyaknya penggunaan media sosial; b generasi mudah

lebih mudah agresif; c. generasi digital memiliki kebebasan; d. Generasi digital sering menggunakan media teknologi dalam membantu tugas-tugas. Maka hal ini era teknologi dan informasi memberika penawaran atau kemudahan dalam dunia pendidikan yaitu efektivitas, efisiensi dan gaya magnet dalam pengaruh sistem pendidikan di dunia pendidikan pada era teknologi dan informasi (Hoyles & Lagrange, 2010).

Dengan perkembangan pesat di era teknologi dan informasi ini memberikan banyak peluang terhadap semua orang untuk mencari data, mencari informasi di berbagai penjuru dunia yang tengah terjadi. Era digital ini melahirkan manusia digital (warga negara digital) untuk menggunakan teknologi untuk mendapatkan informasi mengenai bidang politik untuk memenuhi kewajiban dan bertanggungjawab kewarganegaraan (Mossberger et al., 2008). Di dalam konsep kewarganegaraan digital ini bertujuan untuk membantu para pendidik untuk memahami apa langkah kedepan lakukan oleh siswa yang hidup, tumbuh, berkembang di era digital. Dengan penerpaan langkah strategi pendidik dalam untuk mendorong pemanfaatan teknologi. Dengan hadirnya internet dalam pembelajaran bukan hanya sekedar sebagai sumber informasi dalam memahami penguasaan materi, namun di era digital ini memberikan ruang untuk siswa dalam menjalankan tanggungjawab sebagai warga negara yang memicu lahirnya masyarakat digital yang berkeadaban. Pendidikan kewarganegaraan menjadi salah satu melopori yang membentuk siswa untuk menguasai kompetensi sebagai warga negara yang hadir di dalam era digital.

Era digital ini membentuk inovasi dalam pembelajaran yang terbentuk dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi digital dari timbulnya manfaat sarana teknologi dan informasi berkembang cepat pada era digital untuk meningkatkan mutu pendidikan (Freud Pervical dan Henry Ellington:1988). Hubungan antara pendidikan kewarganegaraan pada era teknologi dan informasi yaitu penanaman wawasan pengetahuan yang selaras dengan era perkembangan teknologi dan informasi yang didasari oleh nilai agama, kebudayaan, keraifan lokal, dan moral. Perkembangan dunia digital dimana segala sesuatu mengalami perubahan. Dan salah satu mengalami perubahan yaitu konsep mengenai kewarganegaraan digital. Kewarganegaraan digital diartikan bahwa masyarakat yang mampu dalam menggunakan teknologi informasi yang sesuai dengan keahliannya, paham akan konsep digital, dapat menilai teknologi, dapat membuat serta meneliti dengan media yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan zaman, dituntut mampu berfikir kritis terhadap peluang dalam dunia teknologi informasi dan tantangan dunia teknologi informasi, serta dapat bertanggungjawab yang pondasi etika yang baik yang sesuai norma yang berlaku (Isman et al., 2014: 73).



Gambar: Elemen-Elemen Kewargaan Digital
Sumber: Mike Ribble dan Gerald Bailey, 2007.

Kewarganegaraan digital mempunyai elemen yang menjadi dasar mengapa bisa disebutkan kewarganegaraan digital yaitu: a. *Digital acces* yaitu dimana siswa diajarkan mengenai cara menghargai antar siswa dalam menggunakan teknologi informasi, serta memberikan arah mengenai batasan-batasan tentang budaya asing; b. *Digital commerce* yaitu dimana permasalahan-permasalahan dalam bidang ekonomi mengenai keuntungan bidang ekonomi lalu mengenai kerugian dalam bidang ekonomi; c. Komunikasi digital dimana guru dalam mengarahkan siswa dalam menggunakan media digital yang sesuai dengan nilai dan moral yang berlaku didalam budayanya; d. *Digital literacy* yaitu siswa dapat mengatur dirinya dalam menggunakan teknologi dan informasi yang sesuai kebutuhan sehingga tidak menimbulkan ketergantungan kepada teknologi informasi; e. Digital etika membentuk siswa dalam menganalisa bagaimana tingkah laku masyarakat yang sesuai dengan standar nilai kebudayaan sehingga menimbulkan rasa tanggung jawab untuk setiap perilaku yang timbul setiap perilaku yang tidak sesuai dengan etika yang ada; f. Hukum digital dimana hukum tertulis untuk mengatur tingkah laku warga negara dalam menggunakan teknologi informasi serta mengajarkan sebagai warga negara digital yang baik; g. Hak dan tanggung jawab didunia digital dimana setiap wakga negara digital memiliki hak yang harus dihargai dan individu harus menghargai hak orang lain mengenai menghargai karya orang lain; h. Kesehatan jasmani dan rohani yaitu dimana dampak dari penggunaan digital yang secara berlebihan dapat menjadikan banyak penyakit yang timbul seperti penyakit fisik atau penyakit mental sehingga dapat menjadi masalah bagi perkembangan siswa karena siswa sangat rentang tethadap kesehatan jasmani dan rohaninya; i. Kesehatan digital banyaknya dampak negatif yang timbul dengan datangnya era teknologi informasi sehingga penyaringan terhadap dampak negatif yang datang, Pancasila sebagai dasar ideologi negara yang menjadi alat penyaring dampak negatif yang masuk ke negara Indonesia ini untuk melindungi warga negara terhadap pengaruh negatif digital (Ribble & Bailey, 2007: 11).

Konsep ini merupakan perubahan dari pesatnya arus perkembangan teknologi dan informasi. Warga negara menjadi mengikuti dampak dari arus perkembangan tersebut. Warga negara yang mengikuti arus tersebut disebut warga digital. Sebutan

warga digital karena warga negara yang mendapatkan dampak dan mengalami perubahan dalam penggunaan media digital. Dalam penggunaan media digital ini warga negara dapat mengemukakan informasi mengenai politik yang bertujuan untuk memenuhi tugas mereka, dan digunakan dalam bidang ekonomi untuk mendapatkan keuntungan dalam berdagang (Norris dan Bimber dalam Mossberger 2008:1).

Penguatan Karakter Pembelajar Melalui Pengembangan Kompetensi Kewarganegaraan

Seperti dari kewarganegaraan digital ini menimbulkan sebuah pendidikan yang era digital ini yaitu pendidikan berbasis karakter. Dapat dilihat dalam kurikulum 2013 menyatakan bahwa pendidikan karakter dapat menyatu dengan berbagai mata pelajaran di sekolah terutama dalam mata pelajaran yang memuat nilai dan norma (Saleh, Sirajudin, 2016). Serta pendidikan karakter tidak dapat terbentuk dari garis keturunan (tidak dapat diwariskan) namun karakter akan terbentuk dengan sendirinya melalui pikiran dan tindakan (Samani & Hariyanto, 2011, p. 41). Dan menurut Aristoteles dan para pengikutnya karakter baik dapat mencakup: a. Kebijakan moral yaitu menekankan kepada anak untuk melakukan hal kebaikan dan kejujuran kepada orang lain maupun terhadap diri sendiri; b. Kebajikan sipil yaitu menekankan kepada pelayanan masyarakat artinya selalu mendahulukan pelayanan untuk masyarakat yang membutuhkan atau sedang mengalami sebuah permasalahan; c. kebijakan intelektual yaitu menekankan kepada kemampuan kognitif anak kepada rasa ingin tahu mengenai potensi didalam dirinya; d. Kebijakan kinerja yang menekankan kepada kemampuan profesionalisme seseorang terhadap menyelesaikan atau menghadapi dunia kerja (Arthur, Kristjánsson, Harrison, Sanderse, & Wright, 2016; Arthur et al., 2015; Carr, Arthur, & Kristjánsson, 2017).

Karakter terbentuk dari 3 bagian yaitu: a. Moral pengetahuan artinya moral harus diberikan dalam bentuk penjelasan bagaimana moral, bagaimana sanksi moral dan pelaksanaan moral. Pengetahuan karakter ini bertujuan dalam hal baik yaitu: 1. Pengetahuan Kebaikan; 2. Rasa ingin tahu akan kebaikan; 3. Perilaku berbuat baik; b. moral perasaan artinya dimana anak harus mempunyai emosional yang baik dalam melihat ruang lingkup di sekitar bagaimana perilaku masyarakat mengenai pelaksanaan moral; c. perilaku moral dimana anak sudah terbentuk melalui pengetahuan dan pengalaman sehingga menimbulkan suatu perilaku yang timbul yang diharapkan sesuai dengan moral di lingkungan agar terealisasikan dengan baik karakter ini dibutuhkan kebiasaan dalam berfikir, kebiasaan dalam berperilaku dan kebiasaan dalam kebiasaan dalam bertindak (Zubaedi, 2011: 13).

Pendidikan berbasis karakter ini berkembang yang beriringan dengan era digital ini. Namun pendidikan berbasis karakter harus berlandaskan dari nilai-nilai Pancasila. Tidak bisa dipungkiri bahwa dengan hadirnya era digital ini karakter siswa sangat diperhatikan. Mengingat era digital ini membawa hal yang positif dan hal negatif. Dengan adanya hal negatif tersebut karakter siswa mengalami penurunan dan dengan adanya arus teknologi dan informasi menyebabkan banyaknya siswa mengalami penurunan dalam indeks prestasi belajar. Banyak siswa yang menjadi kecandungan dalam menggunakan teknologi informasi, sehingga diharapkan dibentuknya pendidikan berbasis karakter ini mampu untuk memperbaiki karakter siswa yang lebih baik untuk keberlangsungan perkembangan bangsa Indonesia (Siagian, Nababan & Ramsul, 2019). Menurut Ricardo L. Gracia, Menjadi warga negara yang berkarakter yaitu saling

menghargai suku masyarakat sebagai identitas budaya yang membentuk pola yang baik yang selaras dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika (Zuriah et al., 2011; 63; Faradila et al., 2014; Adha, 2015a; Adha, 2015b; Santoso & Adha, 2020). Dapat disimpulkan bahwa pendidikan berbasis karakter ini untuk membentuk generasi bangsa yang tangguh, memiliki akhlak mulia, bermoral, toleransi, kompetitif, nasionalisme, berkembang dinamis dan gotong royong.

Agar hasil dari penerapan pendidikan karakter maksimal maka harus memenuhi hal ini yaitu: a. pendidikan keluarga peran dalam hal ini yaitu lingkungan keluarga harus memberikan pengawasan terhadap pola tingkah laku anak; b. pendidikan di sekolah peran dalam hal ini yaitu lingkungan sekolah dengan cara memberikan contoh nilai, norma dan kebiasaan dalam suasana formal yang dirancang untuk berkelanjutan; c. pendidikan dimasyarakat peran dalam hal ini yaitu sering diadakan sosialisasi, kegiatan gotong royong untuk mendorong implementasi dari penanaman nilai dan norma dari keluarga dan sekolah.

Maka dari itu kompetensi guru harus menjalankan kurikulum berbasis karakter dalam era digital. Pada era digital ini harus mempunyai pola pikir kritis. Berpikir kritis menurut pandangan umum yaitu kemampuan berfikir dapaad diri seseorang, dapat mendisiplinkan diri sendiri, memotering diri sendiri serta selalu koreksi dan mengevaluasi serta dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari yang bertujuan untuk membentuk kepribadian yang berintelektual (Paul dan Elder, 2008). Menurut Ennis (dalam Stenberg dan Baron; 1985) dalam era digital ini pola berpikir kritis mempunyai ciri-ciri yaitu seperti: a. Pemikiran terbuka; b. Sigap dalam mengambil keputusan setelah mempunyai bukti dan alasan yang logis; c. dapat membaca situasi; d. Selalu mencari informasi yang faktual untuk bekal dirinya; e. Selalu mencari berita dengan kebenaran sumbernya; f. Menyelesaikan masalah dengan baik; g. Mencari solusi di setiap masalah; h. Menggunakan alasan yang tepat; i. Mencari landasan teori dalam sebuah penyelesaian permasalahan; j. Selalu mengutamakan kewajiban, serta dalam hal ini pendidik dianjurkan dalam menguasai teknologi dan informasi dalam hal kompetensi pedagogik untuk memanfaatkan sumber belajar dan metode belajar; k. Berusaha untuk menemukan jalan yang relevan dengan ide; l. Mempunyai perasaan yang sensitif terhadap suatu karya jika tidak jelas dengan sumber teorinya.

Pendidik dalam hal ini harus terbiasa dalam ruang lingkup digital dengan teknologi dan informasi dalam membekali siswa yang berbasis pendidikan karakter di era digital. Pembentukan karakter pada siswa diperlukan strategi yang sesuai dengan perkembangan siswa yaitu: a. Memperkenalkan nilai-nilai Pancasila melalui mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (Chai dan Chain, 2014; 2); b. Pendidikan dimulai dari yang terdekat seperti dari lingkup keluarga untuk melatih anak bekerja menyelesaikan masalah dengan pengetahuannya untuk mengembangkan berfikir kritis anak secara maksimal (Wening, 2015; 3); c. memberikan serta menumbuhkan perilaku anak yang sesuai dengan nilai Pancasila agar menjadi pribadi yang mandiri, percaya diri, dan bertanggung jawab; d. Pengetahuan mengenai pendidikan karakter tidak hanya di lingkup sekolah namun harus diberikan di luar lingkup sekolah agar anak mempunyai tempat yang luas untuk mengembangkan perilakunya; e. Anak harus banyak diberikan contoh mengenai karakter yang baik dan yang kurang baik, agar anak bisa membatasi perilakunya dan agar hasil penanaman karakter anak akan maksimal.

Agar siswa tidak menjadi ketergantungan terhadap dunia digital. Guru harus tetap memberikan bimbingan, teladan, latihan, pembiasaan, kasih sayang dan cinta dalam rangka bertujuan untuk pembentukkan karakter, mental dan moral. Dengan

adanya pola *role model* baru agar siswa tidak mengalami ketergantungan terhadap teknologi dan informasi guru harus mempunyai model rasa kepercayaan, komitmen, saling keterbukaan dan ketekunan dalam menghadapi segala hambatan-hambatan yang ada di era digital ini (Zubaidah, 2016). Penggunaan metode pembelajaran yang bertujuan untuk memperkuat karakter kewarganegaraan digital yang cocok dengan memaksimalkan prestasi belajar yaitu metode klasifikasi nilai. Dengan adanya metode klasifikasi dimana siswa harus menilai siswa dan siswa tidak diharuskan dalam menghafal berbagai macam-macam materi mengenai kewarganegaraan, namun peserta didik dialihkan untuk lebih dipersiapkan dalam menemukan, menganalisis, mempertanggungjawabkan, memilih, mengembangkan di setiap nilai yang siswa akan ambil yang tentunya sudah diambil serta dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Metode klasifikasi nilai ini merupakan usaha mata pelajaran kewarganegaraan untuk siswa menumbuhkan kecerdasan intelektual yang mampu menghasilkan keputusan sendiri perilaku dalam norma dengan penuh rasa tanggungjawab bagaimana sikap tindakan yang telah dilakukan.

SIMPULAN

Dengan terbentuknya rasa timbal balik antara siswa dengan guru maka secara tidak langsung siswa mempunyai *role model* untuk mengetahui batasan dalam penggunaan teknologi dan informasi serta mengetahui manfaat dari hadirnya era digital untuk pengembangan ilmu pengetahuan yang terus akan berkembang dari masa kemasa. Diharapkan bawah semua masyarakat, siswa dan pendidik yang khususnya mata pelajaran kewarganegaraan disemua kalangan tingkatan sekolah, mulai dari SD, SMP, SMA/SMK dan Perguruan Tinggi diharapkan mampu dalam mengatasi hambatan-hambatan yang ada pada era digital ini untuk terus menumbuhkan semangat nasionalisme siswa pada era warga negara digital ini. Dimulai dari sistem pendidikan yang harus mengedepankan kesiapan siswa dalam menghadapi era digital, membuat kurikulum yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan era digital, serta meningkatkan standar kemampuan pendidik, sarana dan prasarana yang baik, hingga kesiapan proses pembelajaran kepada anak yang harus sesuai dengan porsi masing-masing siswa. Terlepas dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk mencerdaskan generasi muda yang bermoral serta memiliki budi yang baik. Namun jika hanya lembaga formal saja tidak didukung dengan lingkup keluarga dan lingkup masyarakat pengembangan karakter siswa akan mengalami kendala dalam proses pembentukan karakter warga negara digital. Jadi ruang lingkup keluarga, sekolah dan masyarakat harus saling mendukung satu sama lain agar menghasilkan karakter siswa sebagai warga negara digital yang baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, R. F., Pitoewas, B., & Adha, M. M. (2015). Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral Siswa. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 3 (1).
- Adha, M. M. 2010. Model Project Citizen untuk Meningkatkan Kecakapan Warga Negara Pada Konsep Kemerdekaan Mengemukakan Pendapat. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 1 (8): 44-52.

- Adha, M. M. (2015a). Pendidikan Kewarganegaraan Mengoptimalkan Pemahaman Perbedaan Budaya Warga Masyarakat Indonesia dalam Kajian Manifestasi Pluralisme di Era Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 14 (2), 1-10.
- Adha, M. M. (2015b). Understanding the Relationship Between Kindness and Gotong Royong for Indonesian Citizens in Developing Bhinneka Tunggal Ika. The Proceeding of the Commemorative Academic Conference for the 60th Anniversary of the 1955 Asian – African Conference in Bandung, Indonesia.
- Adha, M. M., Yanzi, H., & Nuralisa, Y. (2018). The Improvement of Student Intellectual and Participatory Skill Through Project Citizen Model in Civic Education Classroom. *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 3 (1), 39-50.
- Arthur, J., Kristjánsson, K., Harrison, T., Sanderse, W., & Wright, D. (2016). *Teaching Character and Virtue in Schools*. London: Routledge.
- Arthur, J., Kristjánsson, K., Walker, D., Sanderse, W., Jones, C., Thoma, S., & Roberts, M. (2015). Character Education in UK School. Research Report. Birmingham: University of Birmingham.
- Barrett, B., & Rata, E. (Eds.). (2014). Knowledge and the Future of the Curriculum. <https://doi.org/10.1057/9781137429261>
- Chai & Chain. (2016). Professional Learning For 21st Century Education. *Journal Computer Education*, 4 (1), 1 –4.
- Faradila, A. H., Holilulloh., & Adha, M. M. (2014). Pengaruh Pemahaman Ideologi Pancasila Terhadap Sikap Moral Dalam Mengamalkan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 2 (7).
- Goodwin, A. L., & Kosnik, C. (2013). Quality teacher educators = quality teachers? Conceptualizing essential domains of knowledge for those who teach teachers. *Teacher Development: An International Journal of Teachers' Professional Development*, 17(3), 334–346. <https://doi.org/10.1080/13664530.2013.813766>
- Hoyle, C., & Lagrange, J.-B. (Eds.). (2010). *Mathematics Education and Technology Rethinking The Terrain*. New York: Springer.
- Isman, Aytakin. (2014). Digital Citizenship. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 13 (1).
- Jalaludin & Abdullah. (2007). *Filsafat Pendidikan Manusia, Filsafat dan Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mossberger, K, Tolber, C. J, & McNeal, R. S. (2008). *Digital Citizenship*. England: The MIT Press Cambridge.
- Mossberger, Karen et all. (2008). *Digital Citizenship*. London, England: The MIT Press Cambridge, Massachusetts.
- Petrie, K., & Mcgee, C. (2012). Teacher Professional Development: Who is the learner?. *Australian Journal of Teacher Education*, 37(2), 34–56. <https://doi.org/10.14221/ajte.2012v37n2.7>
- Percival & Ellington, Henry (1988). *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Putri, D. S., Adha, M. M., & Pitoewas, B. (2020). The Problems of Implementing Blended Learning Class in Civic Education Students, University of Lampung. *Universal Journal of Educational Research*, 8 (3D), 106-114.
- Ribble, M. & Bailey, G. (2007). *Digital Citizenship In School*. Washington DC: International Society for Teehnology in Education.
- Irianto, Agus. (2017). *Pendidikan Sebagai Investasi dalam Pembangunan Suatu Bangsa*. Jakarta: Kencana.

- Richard Paul & Linda Elder. (2008). *The Miniature Guide to Critical Thinking Concepts and Tools*. California: The Foundation for Critical Thinking Press.
- Robert J. Stenberg & Joan B. Baron. (1985). A Statewide Approach to Measuring Critical Thinking Skills. *Educational Leadership* October 1985. Diakses melalui http://www.ascd.org/ASCD/pdf/journals/ed_lead/el_198510_stenberg.pdf tanggal 16 Desember 2020.
- Saleh, Sirajuddin. (2016). Peran Lembaga Pendidikan Dalam Membentuk Karakter Bangsa. Seminar Nasional “Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Membentuk Karakter Bangsa Dalam Rangka Daya Saing Global”. Kerjasama: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar dan Himpunan Sarjana Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial Indonesia.
- Santoso, R & Adha, M. M. (2020). Inovasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Berbasis Lingkungan Sosial dan Budaya. Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung 2019, 568-575.
- Samani, M & Hariyanto. (2012). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Soedijarto. (2008). *Landasan dan Arah Pendidikan Nasional Kita*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas. Diambil dari <https://books.google.co.id/books?id=9KGqRIq6JtYC>
- Somantri, M. N & Winataputra, U. S. (2017). *Disiplin Pendidikan Kewarganegaraan: Kultur Akademis Dan Pedagogis*. (Sapriya & R. Machfiroh, Ed.). Bandung: Laboratorium PKn Universitas Pendidikan Indonesia.
- Timperley, H., Wilson, A., Barrar, H., & Fung, I. (2012). *Teacher Professional Learning and Development : Best Evidence Synthesis Iteration [BES]*. *Ministry of Education*, 3(1), 130–153. Retrieved from <http://www.oecd.org/edu/school/48727127.pdf>
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) No 20 Tahun 2003.
- Wening. (2015). Pembentukan Karakter Bangsa Melalui Pendidikan Nilai. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2 (1), 55–64.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2, 1–15.
- Zuriah, Nurul., Widodo, Rahmad., & Sunaryo, Hari. (2016). Model Pendidikan Karakter Berbasis nilai kearifan lokal dan Civic Virtue Sebuah Rekayasa Sosial. Makalah dalam SENASPRO 2016, Seminar Nasional dan Gelar Produk, Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Muhammadiyah Malang.

Prototype Trainer Kit Motor 3 Phasa Untuk Mata Pelajaran Pengendali Sistem Kontrol Pada Program Keahlian Teknik Elektronika Industri di SMK N 1 Kota Cilegon

Muhammad Rifaldi^{1*}, Endi Permata², Desmira³

^{1,2,3}Pendidikan Vokasional Teknik Elektro, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang-Banten, Jl. Raya Ciwaru, No. 25 Kota Serang-Banten, Indonesia

* e-mail: mrifaldi05@gmail.com¹, endipermata@untirta.ac.id², desmira@untirta.ac.id³

Abstrak: Pembuatan media pembelajaran ini dilatar belakangi oleh mahalnnya harga trainer kit, kurang efektifnya trainer kit pengendali motor 3 phasa dalam aktivitas belajar, alat praktikum pengendali motor 3 phasa yang kurang mengikuti perkembangan zaman dan minat siswa dalam melakukan praktik kurang maksimal. Penyusunan proposal skripsi ini bertujuan untuk mengembangkan trainer kit pengendali motor 3 phasa, mengetahui kualitas trainer kit pengendali motor 3 phasa pada kompetensi siswa dan menambah minat serta wawasan siswa dalam praktik pengendali motor 3 phasa. Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 KOTA CILEGON dengan mata pelajaran Sistem Kontrol Elektromekanik. Metode penelitan yang digunakan adalah Research & Development (R & D) metode 4D Merupakan singkatan dari Define, Design, Develop, Disseminate. Model 4D dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Untuk merancang sistem pembelajaran. Selain itu model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Tingkat kelayakan media pembelajaran trainer kit pengendali motor 3 phasa mendapatkan dengan skor nilai 121 berada dalam interval $x \geq 90$ masuk dalam kategori sangat layak. Tingkat kelayakan jobsheet media pembelajaran pengendali motor 3 phasa mendapatkan skor 78 berada dalam interval $X \geq 75$ dalam kategori sangat layak. Tingkat efektivitas media pembelajaran pengendali motor 3 phasa sangat signifikan, dapat di lihat dari dari nilai n gain untuk mencari tingkat efektivitas sebesar 0,72 masuk ke dalam kategori 1, sangat efektif digunakan untuk pembelajaran siswa. Hasil penelitian media pembelajaran trainer kit pengendali motor 3 phasa mampu membantu guru dalam pembelajaran.

Kata kunci: research & development, trainer, pengendali motor 3 phasa

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran disekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interupsi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru, berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran berbasis masalah dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan

peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Melalui PBM, proses *inquiry* dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntut dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegritaskan berbagai *subjek* (materi) dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung peserta didik dapat melihat berbagai elemen utama sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya. PBM merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.

Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Pembelajaran berbasis proyek dapat dikatakan sebagai operasional konsep “Pendidikan Berbasis Produksi” yang dikembangkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah menengah kejuruan sebagai institusi yang berfungsi untuk menyiapkan lulusan, untuk bekerja di dunia usaha dan industri harus dapat membekali peserta didiknya dengan “Kompetensi Terstandar” yang dibutuhkan untuk bekerja dibidang masing-masing. Dengan pembelajaran “Berbasis Produksi” peserta didik di SMK diperkenalkan dengan suasana dan makna kerja yang sesungguhnya di dunia kerja.

Salah satu tuntutan dan tantangan yang di hadapi dunia Pendidikan pada saat ini dan kedepan adalah Pendidikan hendaknya mampu menghasikan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang utuh, yaitu kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang terintegrasi. Jika salah satu kompetensi tidak terpenuhi hal ini dapat mengakibatkan peningkatan pengangguran. Hal ini susai dengan data badan pusat statistik, dengan jumlah pengangguran mencapai 7,04 juta orang, dan untuk jenjang SMK mencapai 11,41%. Salah satu tuntutan dan tantangan yang di hadapi dunia pendidikan pada saat ini dan kedepan adalah pendidikan hendaknya mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang utuh, yaitu kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang terintegritasi. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis kompetensi dengan memperkuat proses pembelajaran dan penilaian autentik untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penguatan proses pembelajaran dilakukan melalui pendekatan saintifik yaitu pembelajaran yang mendorong siswa lebih mampu dalam mengamati, menanya, mencoba/mengumpulkan data, mengasosiasi / menalar dan mengkomunikasikan.

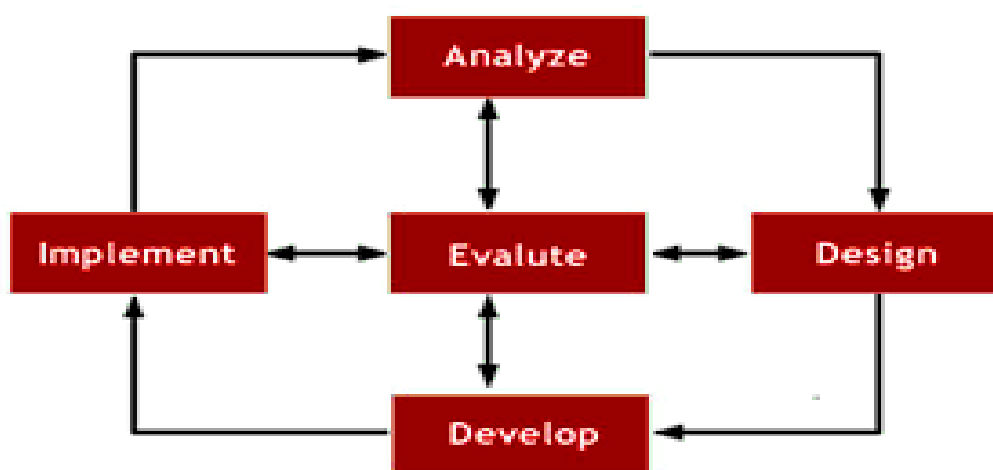
Untuk menunjang sistem pembelajaran pada Sekolah SMK Negeri 1 kota Cilegon maka dari itu sumber belajar pun harus di persiapkan agar peserta didik mampu bersaing di dunia kerja. Maka dari itu perlu di siapkan sumber belajar yang sesuai dengan dunia kerja. Sumber belajar yang harus dipersiapkan adalah pengendalian motor 3 phasa. Namun di SMK Negeri 1 Kota Cilegon. Belum terdapat modul praktik yang menunjang untuk memenuhi kompetensi pengendalian motor 3 phasa. Di SMK Negeri 1 Kota Cilegon terdapat alat praktik pengendali motor 3 phasa yang digunakan langsung untuk praktikum namun alat praktik pengendali motor listrik 3 phasa ini masih manual dan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melakukan praktik pengendali motor 3 phasa. Sehingga waktu yang disediakan kurang efektif, dan kompetensi siswa dalam praktik kurang maksimal. Maka dari itu di dibutuhkan media pembelajaran yang dapat meng efisiensikan waktu agar waktu yang disediakan dapat dimaanfaatkan secara maksimal. Dari berbagai tersebut saya mengambil judul skripsi efektifitas trainer motor

3 phasa pada mata pelajaran pengendali sistem kontrol program keahlian elektronika industri di SMK N 1 Cilegon.

METODE

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian pengembangan atau *Research & Development* (R&D). penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang akan meningkatkan keefektifan belajar mengajar dan layak digunakan dalam dunia Pendidikan. Langkah – langkah penelitian yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran kendali motor listrik 3 phasa yang sudah ada pada mata pelajaran Pengendali Sistem Kontrol di SMKN 1 Cilegon. Pengembangan media berupa Trainer Kit Pengendali Motor 3 phasa.

Gambar 1.Tahap pengembangan ADDIE model



(Sumber: Teguh dan Kirna, 2014)

Subjek Coba Penelitian *Research & Development* (R&D) dilakukan di jurusan pendidikan vokasional teknik elektro FKIP UNTIRTA, pada proses pengembangan dan validasi trainer kit pengendali motor 3 phasa. Untuk proses validasi melibatkan dosen ahli dalam bidang media pembelajaran dan materi ajar. Siswa kelas XI Elektronika Industri SMKN 1 Cilegon untuk implementasi produk pada situasi pembelajaran yang sebenarnya. Hasil validasi dari ahli dimasukan untuk pengembangan trainer kit sebelum di uji cobakan dalam pembelajaran. SMKN 1 Cilegon sebagai tempat implementasi produk trainer kit pengendali motor 3 phasa pada situasi pembelajaran yang sebenarnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh adalah hasil penilaian terhadap media pembelajaran trainer kit pengendali motor 3 phasa yang di lakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian dari pengguna yaitu siswa dan siswi SMKN 1 Kota Cilegon.

1. Validasi Soal

Uji soal dilakukan di SMKN 1 Cilegon dengan mengambil 26 sampel, soal yang diujikan berupa pilihan ganda dengan 20 soal serta 5 pilihan jawaban. Jika kita menggunakan kaidah perhitungan r tabel, dapat diketahui bahwa taraf signifikan untuk siswa yang berjumlah 26 siswa ialah nilai $n = (26 - 2 = 24)$ dengan taraf kesalahan

sebesar 5% yaitu 0,404. Dari 20 soal yang valid dengan rata-rata 0,462. Jadi peneliti mereduksi soal yang akan dijadikan soal *pretest* dan *posttest* menjadi 20 butir soal. Berdasarkan hasil uji validitas instrumen soal yang telah dilakukan 100% dari jumlah keseluruhan soal bersifat valid dan instrumen soal ini dapat diujikan kepada siswa. hasil penilaian dari ahli *jobsheet* pembelajaran adalah 78, nilai 78 berada dalam interval $x \geq 62,3$ atau berada dalam kategori 1. Dilihat dari nilai keseluruhan aspek materi dan penulisan. Dapat disimpulkan bahwa *jobsheet* pembelajaran ini sangat layak digunakan untuk pembelajaran siswa

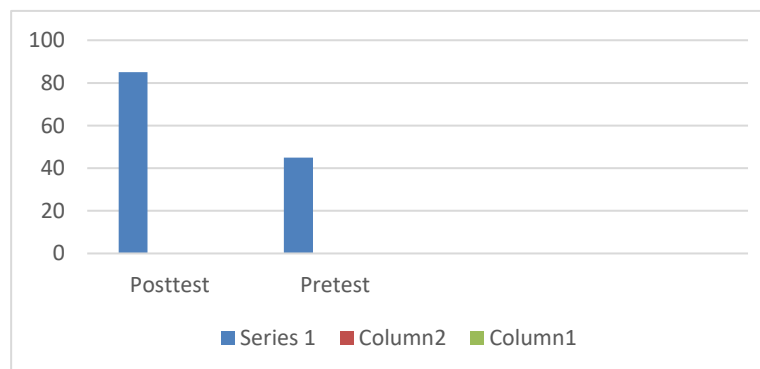
2. Validasi Media

Validasi media di lakukan sebelum siswa menggunakan media pembelajaran ini, penilaian yang digunakan dengan menggunakan skala likert dengan range nilai 1-4. Rata-rata hasil penilaian dari ahli media pembelajaran adalah 121. Sehingga dapat kita lihat nilai 121 berada dalam interval $x \geq 95,3$ atau berada dalam kategori 1. Jika dilihat dari nilai keseluruhan aspek dapat disimpulkan bahwa. Media pembelajaran ini sangat layak digunakan untuk pembelajaran siswa.

3. Validasi Pengguna

Hasil validasi media pembelajaran selanjutnya yaitu ke siswa, setelah uji validasi materi dan media, jika dikatakan sudah layak barulah siswa dapat menggunakan media pembelajaran pengendali motor 3 phasa, siswa terlebih dahulu menggunakan media pembelajaran motor 3 phasa beserta *jobsheet*, barulah mengisi lembar evaluasi siswa. Hasil penilaian dari responden yang menggunakan media pembelajaran adalah 76,6 berada dalam interval $x \geq 62,3$ atau berada dalam kategori 1. Nilai keseluruhan aspek materi pembelajaran dan teknis dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dan *jobsheet* ini mendapatkan respon sangat layak dari para siswa.

Data Hasil Uji Efektifitas *Pretest* dan *Posttest*, Tingkat efektifitas media dapat diukur melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Menggunakan media pembelajaran Pengendali Motor 3 Phasa serta *jobsheet* pembelajaran. Efektifitas media pembelajaran dapat dianalisis menggunakan teori Hake mengenai *gain score*. *Gain* merupakan selisih antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Hasil *pretest* yang dilaksanakan sebelum siswa menggunakan media sangat tidak memuaskan, karena siswa sama belum begitu mendapatkan pengetahuan mengenai pengendali motor 3 phasa. *Jobsheet* yang dibuat menyertakan materi untuk membantu siswa memahami dasar pengoperasian serta dasar pengetahuan tentang mata pelajaran pengendali sistem kontrol. *Posttest* yang dilaksanakan setelah siswa menggunakan media, siswa mendapatkan nilai yang memuaskan. Berikut hasil dari *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh siswa:



Gambar 2. Nilai Skor *pretest* dan *posttest*

Nilai *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh siswa setelah menghitung rata-rata hasil penilaian *pretest*, di dapatkan hasil 48 sedangkan rata-rata hasil penilaian *posttest* adalah 85,5. Terdapat peningkatan yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran pengendali motor 3 phasa serta *jobsheet*. Nilai *n-gain* yang diperoleh dari perhitungan menghasilkan nilai 0,72. Sehingga dapat kita lihat nilai 0,72 berada dalam interval $n - gain \geq 0,7$ atau berada dalam kategori 1. Jika dilihat dari nilai *n-gain* yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pengendali motor 3 phasa ini sangat efektif digunakan untuk pembelajaran siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pengembangan media pembelajaran pengendali motor 3 phasa serta di lengkapi *jobsheet* praktikum, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berupa trainer dan dilengkapi *jobsheet* ini dikembangkan berdasarkan metode Research and Development dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate). Tahapan pembuatan dilakukan dimulai dari 1. Menentukan desain 2. Pemasangan komponen 3. Pembuatan kerangka atau *body acrylic* 4. Pengembangan *Jobsheet* kemudian di validasi oleh para ahli media dan ahli materi sebelum digunakan siswa disekolah.
2. Tingkat kelayakan media pembelajaran rangkaian pengendali motor 3 phasa sesuai penilaian para ahli media dilihat dari teknis dan estetika mendapatkan skor nilai 121 berada dalam interval $x \geq 90$ yang dimana berada dalam kategori sangat layak.
3. Tingkat kelayakan *jobsheet* pembelajaran rangkaian listrik sesuai penilaian para ahli materi dilihat dari aspek edukatif mendapatkan skor 78 berada dalam interval $x \geq 75$ dalam kategori sangat layak yang artinya *jobsheet* pengendali motor 3 phasa ini dari keseluruhan aspek edukatif sangat layak digunakan untuk pembelajaran praktikum siswa dikelas.
4. Tingkat efektivitas media pembelajaran trainer dan *jobsheet* pengendali motor 3 phasa sangat signifikan, dapat dilihat ketika siswa sebelum menggunakan dan setelah menggunakan media pembelajaran. hasil dari penelitian rata-rata siswa menunjukkan nilai 48 sebelum menggunakan media pembelajaran dan *jobsheet*. Namun setelah menggunakan nilai yang didapatkan sebesar 85,5

Hasil dari penelitian dan hasil pengembangan yang telah dilakukan terdapat beberapa saran untuk pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran trainer pengendali motor 3 phasa, peneliti memberikan saran sebagai berikut: (1) perlu dilakukan pengecekan rutin terhadap komponen yang digunakan agar komponen yang diigunakan dapat bekerja secara maksimal dalam melakukan praktikum, dan (2) media pembelajaran dapat dikembangkan dengan membuat ukuran yang lebih besar dan di tambah komponen agar siswa lebih bervariasi dalam melakukan praktikum.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifidin, M. A. A. (2016). Pengembangan Trainer-Kit Untuk Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Kelas Xii Di Smk Muhammadiyah 3 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6 (3).
- Arsyad Azhar. (2014). Media Pembelajaran . Jakarta : Rajawali Pers
- Depdiknas. (2003). Media Pembelajaran. Jakarta : Depdiknas.
- Fajaryati. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta

- Frank D. Petruzella (2014) *Elektronik Industri*. Yogyakarta: Andi.
- Firdaus, T., & Muchlas, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Arus dan Tegangan Listrik Bolak-Balik untuk SMA/MA Kelas XII Menggunakan Program Spreadsheet. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 2(2), 197-203.
- Husamah, Setyaningrum, Yanur. (2013). *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Inggit, P. A. (2015). *Pengembangan Trainer Elektronika Digital sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas X Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 145-152
- Mardapi, D. (2017). *Pengukuran Penilaian dan Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Muhson Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi *Jurnal Pend. Akuntansi Indonesia* Vol. VIII No.2 hlm 1-10.
- Putra, L.A., Tastra, I.D.K, & Suwatra, I.I.W. (2014). *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* vol:2 No. 1.
- Subana, N., Tastra, I. D., & Mahadewi, L. P. (2013). *Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Model Addie Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Semester I Di SMP Tp 45 Sukasada*. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 1(2).
- Tegeh, I M & Kirna, I M. (2014). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovaatif-Progresif*. Jakarta : PT. Fajar Interpratama Mandiri
- Nurpradana, A. A., & Ismayati, E. (2017). Pengembangan Jobsheet Instalasi Motor Listrik 3 fasa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 293-300.
- Sanjaya, W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*, Jakarta: prenamedia group.
- Siswoyo. (2008). *Teknik Listrik Industri Jilid 2 untuk SMK*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung : Alfabeta.CV
- Sun, P. C., & Cheng, H. K. (2007). *The design of instructional multimedia in e-Learning: A Media Richness Theory-based approach*. *Computers & education*, 49(3), 662-676.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suyono, & Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya offset.
- Wahab, R. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Yamin, M. (2010). *Desain pembelajaran berbasis tingkat satuan pendidikan*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Yudhi Munadi. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung persada (GP) Press
- Yusuf, M. (2017). *Assesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf, M. (2017). *Assesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Pembentukan Karakter Akhlak Mulia Mahasiswa Universitas Lampung Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning System Edu Smart* Mata Kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia

Mulyanto Widodo^{1*}, Eka Kurniawati³, Atik Kartika⁴

¹ Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

² Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung Indonesia

³ Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

⁴ Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

* e-mail: mulyanto.widodo@gmail.com

Abstrak: Kondisi wabah pandemi Covid 19 menjadi tantangan baru bagi para pendidikan untuk dapat melakukan pembelajaran jarak jauh. Namun dengan didukung oleh perkembangan teknologi digital para pendidik dapat lebih mudah melakukan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan fasilitas internet. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembentukan karakter akhlak mulia mahasiswa Universitas Lampung melalui Model pembelajaran *blended learning system Edu Smart* pada mata kuliah Bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and developmet (R&D)*. Dengan menggunakan metode ini diharapkan dapat mengembangkan dan memvalidasi model pembelajaran *blended learning system Edu Smart* dalam membentuk karakter akhlak mulia mahasiswa Universitas Lampung melalui mata kuliah Bahasa Indonesia.

Kata kunci: Karakter, Akhlak Mulia, *Blended learning*, *Edu Smart*

PENDAHULUAN

Penelitian ini dilator belakangi oleh Kondisi wabah pandemi Covid 19 yang secara tiba-tiba merubah cara belajar mahasiswa yang tadinya menggunakan kelas-kelas gedung menjadi menggunakan kelas-kelas internet. Hal ini menjadi tantangan baru bagi para dosen untuk dapat melakukan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan failitas teknologi digital dan internet yang dikenal dengan pembelajaran *online*. Pembelajaran *online* menjadi tantangan tersendiri dalam pembelajaran, terutama berkaitan dengan strategi apa yang harus dirancang oleh dosen agar pembelajaran *online* ini dapat memenuhi capaian pembelajaran baik capaian pengetahuan, capaian keterampilan umum, dan capaian keterampilan khusus yang sesuai dengan tujuan pendidikan yaitu untuk membentuk peserta didik yang berakhlak mulia dan memiliki keahlian sesuai bidang keahlian yang diambilnya.

Permasalahan yang timbul dalam pembelajaran *online* dapat ditemui dari pihak mahasiswa dan dari pihak dosen. Dari pihak mahasiswa dibutuhkan niat dan kesadaran belajar yang tinggi untuk dapat megikuti pembelajaran *online* yang telah disiapkan oleh dosen. Dan dari pihak dosen harus memiliki kemampuan merancang skenario pembelajaran yang menarik minat belajar mahasiswa sehingga dapat memenuhi capaian pembelajaran serta dapat membentuk akhlak mulia para mahasiswa yang mengikuti perkuliahan.

Mata kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata kuliah umum ditingkat perguruan tinggi dan bertugas membentuk karakter mahasiswa melalui pembelajaran. Untuk melihat sejauh mana Mata kuliah ini dapat membentuk karakter akhlak mulia mahasiswa maka perlu diadakan sebuah penelitian yang berkaitan dengan pembentukan karakter akhlak mulia mahasiswa Universitas Lampung melalui penerapan *Blended Learning Models System Edus Smart* mata kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D), yaitu suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil suatu pendidikan. Data primer penelitian ini berupa hasil observasi, wawancara, diskusi terfokus (focus grup discussion), dan penyebaran kuesioner yang ditujukan kepada para dosen dan mahasiswa Universitas Lampung yang sedang aktif dalam pembelajaran mata kuliah pendidikan Bahasa Indonesia. Sedangkan data sekunder penelitian ini berupa buku, laporan, jurnal dan lain-lain. Penelitian ini dilakukan selama 6 (enam) bulan yaitu pada bulan April sampai dengan September 2020.

Penelitian ini dibatasi hanya pada pelaksanaan R & D tahap I, yaitu dilakukan pengujian terbatas pembelajaran mata kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia *Blended learning models Edu Smart* berbasis karakter akhlak mulia dengan populasi penelitian mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Bahasa dan Seni Program Studi Bahasa Inggris dengan jumlah mahasiswa 69 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

No	FKIP Jurusan Bahasa dan Seni Prodi Bahasa Inggris Universitas Lampung	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	Kelas A	9	26	35
2	Kelas B	6	28	34
	Jumlah Keseluruhan	15	54	69

Tabel 3.1.

Populasi Penelitian Uji Terbatas Tahap I

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Adapun bentuk yang digunakan dalam penentuan sampel populasi berdasarkan teknik *nonprobability sampling* dengan *sampling* jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, hal ini dikarenakan jumlah populasi terlalu sedikit. Berdasarkan pendapat tersebut, maka sampel dalam penelitian ini adalah 35 orang mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Bahasa dan Seni Program Studi Bahasa Inggris kelas A sebagai kelas eksperimen dan 34 orang mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Bahasa dan Seni Program Studi Bahasa Inggris kelas B sebagai kelas kontrol.

Data hasil survey lapangan baik yang berupa data kuantitatif dan kualitatif dianalisis sesuai dengan jenisnya. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner

yang diberikan pada mahasiswa untuk mengetahui peningkatan karakter akhlak mulia. Sementara data kualitatif diperoleh melalui wawancara, dokumentasi, observasi dan catatan lapangan dianalisis dengan teknik induktif yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu untuk menjadi hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Implementasi Pengembangan Desain Pembelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia dengan dengan penerapan *Blended Learning Models Edu Smart* Berbasis Karakter Akhlak Mulia

Implementasi model pembelajaran pendidikan bahasa Indonesia dengan penerapan *Blended Learning Models Edusmart* Berbasis Karakter Akhlak Mulia, sangat dipengaruhi oleh waktu yang tersedia untuk belajar. Waktu yang dimaksud adalah berapa jumlah SKS yang tersedia dan satu SKS berapa menit, kapan waktu yang digunakan untuk pembelajaran. apakah pagi hari, siang hari, sore hari, atau malam hari. Ini semua menjadi bahan pertimbangan dalam memilih teknik dan menggunakan metode pembelajaran.

Jumlah SKS yang ditetapkan untuk mata kuliah pendidikan bahasa Indonesia disesuaikan Peraturan Menteri Pendidikan (Permendikbud) tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN Dikti) No. 3 tahun 2020 pada Bab II bagian keempat tentang Standar Proses Pembelajaran, tepatnya pada Pasal 19 ayat (1) Bentuk Pembelajaran 1 (satu) sks pada proses Pembelajaran berupa kuliah, responsi, atau tutorial, terdiri atas:

- (a) kegiatan proses belajar 50 (lima puluh) menit per minggu per semester;
- (b) kegiatan penugasan terstruktur 60 (enam puluh) menit per minggu per semester; dan
- (c) kegiatan mandiri 60 (enam puluh) menit per minggu per semester.

Mata kuliah pendidikan bahasa Indonesia di Universitas Lampung memiliki bobot 2 sks, dengan demikian dalam satu minggu mahasiswa wajib mengikuti perkuliahan sebagai berikut:

- (a) kegiatan proses belajar 100 (seratus) menit per minggu per semester;
- (b) kegiatan penugasan terstruktur 120 (seratus dua puluh) menit per minggu per semester; dan
- (c) kegiatan mandiri 120 (seratus dua puluh) menit per minggu per semester.

1) Metode pembelajaran

Melihat pembagian waktu yang telah ditetapkan untuk mata kuliah pendidikan bahasa Indonesia ini metode pembelajaran yang digunakan dalam penerapan *Blended Learning Models Edu Smart* Berbasis Karakter Akhlak Mulia meliputi metode inkuiri, diskusi, keteladanan, Tanya jawab, dan pembiasaan.

a. Metode Inkuiri

Metode ini dilakukan dalam pembelajaran pendidikan bahasa Indonesia dengan penerapan *Blended Learning Models Edu Smart* berbasis karakter akhlak mulia adalah melalui kerja pribadi dan kerja kelompok. Pertama, Kerja pribadi mahasiswa diwajibkan membuka LMS Edusmart secara *online* yang telah dibuat oleh dosen pendidikan bahasa Indonesia. Dalam LMS di *Edu Smart* dosen telah membagi perkuliahan menjadi 16 tema

kegiatan perkuliahan yang dapat dibuka secara *online* dalam kelas internet oleh mahasiswa.

Kedua, kerja kelompok mahasiswa menganalisis topik yang diberikan oleh dosen kemudian mereka diberi kebebasan untuk menemukan karakter yang dipilih dari sejumlah karakter yang telah ditetapkan oleh dosen pendidikan bahasa Indonesia dan telah disepakati bersama dengan mahasiswa. Sebagai contoh adalah dosen memberikan topik bahasan tentang Penggunaan Ejaan dalam Karya Tulis Ilmiah, mahasiswa dalam kelas yang telah terbagi menjadi kelompok-kelompok kecil dengan topik yang sama mendiskusikan, mencocokkan, dan menemukan karakter sesuai dengan ketepatan pilihan mereka. Metode inkuiri ini terus dilakukan untuk semua topik sampai akhir pertemuan perkuliahan pendidikan bahasa Indonesia.

Banyak keuntungan yang diperoleh dalam penggunaan metode inkuiri ini dalam penerapan *Blended Learning Models Edu Smart* berbasis karakter akhlak mulia, antara lain; mahasiswa diberi kesempatan yang sama untuk menuangkan pemikirannya, mahasiswa diberi kebebasan untuk memilih dan memutuskan pendapatnya, mahasiswa diberi peluang untuk mengembangkan keterampilan, menolong mahasiswa yang pemalu atau kurang agresif menjadi berani mengembangkan potensi dirinya. Meskipun metode inkuiri memiliki keuntungan tetapi dalam pembelajaran pendidikan bahasa Indonesia dengan *Blended Learning Models Edusmart* juga ada kelemahannya antara lain adalah bagi mahasiswa yang tidak bisa akses kedalam kelas edusmart Pendidikan bahasa Indonesia dikarenakan kendala tidak punya sinyal atau kuota internet, umumnya mereka yang kendala tidak punya sinyal atau kuota internet mengalami kesulitan dalam mengakses informasi dan bahan-bahan ajar dalam kelas internet *Edusmart*.



Gambar 1. Mahasiswa Menemukan Sendiri Sumber Belajar dalam Sistem *Edu Smart* secara *online*

b. Metode Diskusi

Penggunaan metode diskusi dalam pembelajaran pendidikan bahasa Indonesia dengan penerapan *Blended Learning Models Edu Smart* berbasis karakter akhlak mulia, dimulai dari anggota kelompok dalam membahas topik yang diberikan dosen kepada kelompok tersebut. Masing-masing kelompok terjadi diskusi kecil dengan durasi waktu yang tersedia. Fokus diskusi mereka adalah menemukan *ending point* dari topik yang dibahas dan menghubungkan serta menemukan kecocokan karakter yang diinginkan. Sebab Hasil dari diskusi kelompok-kelompok itu akan dipresentasikan kedepan kelas dan disaksikan

oleh kelompok yang lain, apakah sudah memenuhi dengan tujuan bahasan topik atau belum.



Gambar 2. Mahasiswa Berdiskusi dan Presentasi di depan kelas *offline* dan *online*

Dalam pembelajaran pendidikan bahasa Indonesia dengan penerapan *Blended Learning Models Edu Smart* berbasis karakter akhlak mulia ini metode diskusi yang banyak digunakan adalah *buzz group* dan musyawarah. *Buzz group* digunakan karena jumlah mahasiswa dalam kelas yang diuji cobakan berjumlah 35 mahasiswa. Oleh karena itu hanya ada lima mahasiswa dalam satu kelompoknya. Kemudian musyawarah, ini terjadi antar anggota pada setiap kelompok dalam satu kelas. Mereka bermusyawarah dan menyatukan pokok-pokok pikiran sehingga hasil diskusi yang diwujudkan dalam bentuk tulisan merupakan hasil kerjasama dan musyawarah mereka dalam kelompok itu. Hal yang menarik dalam musyawarah itu adalah mereka saling tukar pendapat atau pikiran, dialog mereka berjalan dengan baik, suara mereka teratur seakan hanya di dengar oleh masing-masing kelompoknya sendiri. Namun demikian terkadang terselingi dengan canda atau tertawa kecil. Hal yang demikian menurut pengamatan peneliti, merupakan hal yang wajar untuk menghilangkan rasa penat atau *merefresh* sel-sel syaraf agar tidak terjadi ketegangan dalam belajar.

c. Metode Tanya Jawab

Untuk meningkatkan keaktifan setiap anggota kelompok, dosen harus bisa membangkitkan semangat mahasiswa untuk belajar salah satunya adalah dengan memberikan pertanyaan kepada kelompok atau salahsatu dari anggota kelompok dari materi pelajaran atau sebaliknya mahasiswa memberikan pertanyaan kepada dosen. Metode tanya jawab ini bisa terjadi timbal balik antara dosen dengan mahasiswa atau sebaliknya dan juga bisa terjadi antara mahasiswa dengan mahasiswa itu sendiri.



Gambar 3.

Mahasiswa Presentasi dan terjadi tanya jawab Secara *offline* dan *online*

Pembelajaran *Blended Learning Models Edu Smart* dengan menggunakan metode tanya jawab adalah sangat tepat. Forum Tanya jawab dapat dilakukan secara tatap muka langsung (*synchronous*) atau forum Tanya jawab dalam konten yang disediakan dalam system *Edu Smart*. Dalam lingkaran kelompok mahasiswa saling bertanya tentang materi, tugas, dan kajian supervisi apa yang harus muncul dalam bentuk simpulan tulisan yang kemudian akan dipresentasikan dan dipertanggungjawabkan didepan kelas. Keuntungan dengan metode tanya jawab suasana kelas atau kelompok menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif dan dengan jam pelajaran yang disediakan bisa dimanfaatkan utnuk belajar sebaik-baiknya. Namun juga terdapat kekurangannya, yakni kalau dosen kurang menguasai kelas, mungkin saja kelas akan menjadi lebih ribut, belajar kurang efektif, dan waktu belajar yang tersedia boleh jadi akan banyak terbuang dengan sia-sia.

d. Metode Penugasan

Metode ini dilakukan untuk melengkapi bagian-bagian tertentu dalam pembelajaran pendidikan Bahasa Indonesia yang terkait dengan karakter yang diinginkan. Karena dalam tatap muka perkuliahan pendidikan Bahasa Indonesia belum sepenuhnya bisa disampaikan, hal lain yang menjadi pertimbangan dosen Bahasa Indonesia adalah apabila mahasiswa tidak diberi tugas secara mandiri maupun terstruktur untuk mengingat dan mengaplikasikan karakter yang telah diperoleh dalam kuliah Bahasa Indonesia bisa saja terlupakan.

2) Teknik Pembelajaran

Teknik pembelajaran yang digunakan oleh dosen-dosen pendidikan Bahasa Indonesia pada setiap fakultas di Universitas Lampung sebenarnya tidak jauh berbeda dengan teknik yang digunakan oleh mata kuliah-mata kuliah lainnya. Bahkan ada kemungkinan terdapat kesamaan teknik pembelajaran, karena penggunaan teknik dan metode pembelajaran pada intinya adalah substansi atau tujuan belajar itu tercapai. Adapun teknik-teknik yang dipakai dalam pembelajaran *Blended Learning Models Edu Smart*.



Gambar 4. Dosen membagi mahasiswa dalam kelompok kecil.

b. Evaluasi Pendidikan Bahasa Indonesia dengan penerapan *Blended Learning Models Edusmart* Berbasis Karakter Akhlak Mulia

Evaluasi pembelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia dengan penerapan *Blended Learning Models Edu Smart* di Universitas Lampung, peneliti menggunakan teknik analisis SWOT. Dengan analisis SWOT akan dilakukan evaluasi lingkungan eksternal dan internal pembelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia dengan penerapan *Blended Learning Models Edu Smart* di Universitas Lampung, sehingga dapat diidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang ada. Dengan analisis SWOT maka peneliti dapat memastikan desain pengembangan pembelajaran di Universitas Lampung.

c. Pengujian Terbatas Setelah Pengembangan Desain pembelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia dengan penerapan *Blended Learning Models Edu Smart* berbasis Karakter Akhlak Mulia

Pengujian terbatas dilakukan pada Program Studi Bahasa Inggris kelas A Jurusan PBSI FKIP Universitas Lampung, dengan melakukan satu kali pengujian. Metode penelitian yang digunakan eksperimen model *single one shot case study*. Model eksperimen ini digambarkan sebagai berikut:



Metode Eksperimen dengan Desain *Single One Shot Case Study*

Keterangan;

X . Treatment berupa penerapan model

O . Observasi/hasil dari penerapan model

Berikut hasil pengujian terbatas di Program Studi Bahasa Inggris kelas A Jurusan PBSI FKIP dengan jumlah mahasiswa 35 orang. Berikut hasil analisis data skor responden

penelitian tentang karakter Islami mahasiswa setelah uji coba terbatas pelaksanaan pembelajaran *Blended Learning Models Edu Smart* berbasis akhlak mulia.

Tabel 1. Deskripsi Data Karakter Akhlak Mulia Mahasiswa Uji coba Terbatas

Responden	35
Mean	121.47
Median	121.00
Mode	110 ^a
Std. Deviation	14.527
Minimum	88
Maximum	153
Sum	4130

Sumber. Pengolahan data SPSS versi 18.0, 2014

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata karakter akhlak mulia mahasiswa setelah dilakukan uji coba terbatas pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia *Blended Learning Models Edu Smart* berbasis akhlak mulia sebesar 121,47. Nilai tertinggi yang diperoleh responden 153 dan nilai yang terendah yaitu 88. Berikut distribusi frekuensi data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner penelitian tentang karakter Islami mahasiswa.

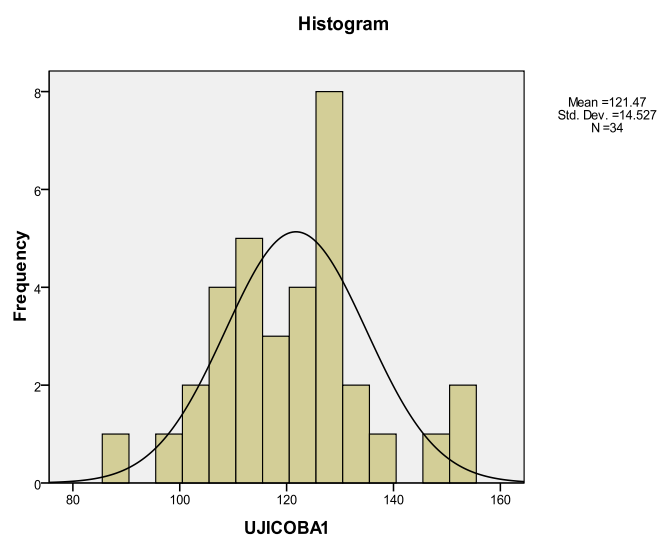
Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data Karakter Akhlak Mulia Mahasiswa Uji coba Terbatas

Skor	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
88	1	2.7	2.9	2.9
97	1	2.7	2.9	5.9
102	1	2.7	2.9	8.8
105	1	2.7	2.9	11.8
108	1	2.7	2.9	14.7
110	2	8.1	8.8	23.5
113	2	5.4	5.9	29.4
114	3	8.1	8.8	38.2
117	1	2.7	2.9	41.2
119	1	2.7	2.9	44.1
120	1	2.7	2.9	47.1
121	2	5.4	5.9	52.9
123	2	5.4	5.9	58.8
127	2	5.4	5.9	64.7
128	2	5.4	5.9	70.6
129	2	5.4	5.9	76.5
130	2	5.4	5.9	82.4
135	2	5.4	5.9	88.2

Skor	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
136	1	2.7	2.9	91.2
148	1	2.7	2.9	94.1
153	2	5.4	5.9	100.0
Total	34	91.9	100.0	

Sumber. Pengolahan data SPSS versi 18.0, 2014

Tabel analisis tersebut menunjukkan bahwa karakter Islami mahasiswa setelah dilakukan uji terbatas pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia *Blended Learning Models Edu Smart* berbasis akhlak mulia sebagian besar berada pada skor 110 dan 114 yaitu sebesar 8,1%, dengan nilai rata-rata skor keseluruhan responden adalah 121,47. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 5. Karakter akhlak mulia mahasiswa uji coba terbatas

Dari gambar grafik histogram di atas dapat dipahami karakter akhlak mulia mahasiswa setelah dilakukan uji coba terbatas pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia *Blended Learning Models Edu Smart* berbasis akhlak mulia yang paling banyak berkisar antara skor 110 dan 114. Dari perhitungan di atas kemudian ditentukan batas atas dan batas bawah tentang tingkat karakter akhlak mulia mahasiswa setelah dilakukan uji coba terbatas pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia *Blended Learning Models Edu Smart*. berdasarkan hasil jawaban responden tersebut dengan menggunakan rumus skala tiga, sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Baik} &= M + 1 \times SD = 121,47 + 1 \times 14,527 = 135,99 = 136 \text{ ke atas} \\ \text{Cukup} &= \text{Antara } M + 1 \times SD \text{ dan } M - 1 \times SD = \text{antara } 108 \text{ s/d } 135 \\ \text{Kurang} &= M - 1 \times SD = 121,47 - 1 \times 14,527 = 106,94 = 107 \text{ ke bawah} \end{aligned}$$

Dari perhitungan tersebut diperoleh batas atas 136 dan batas bawah 107. Ini berarti bahwa.

- Jawaban responden dengan jumlah skor mentah 136 ke atas, tingkat karakter akhlak mulia mahasiswa setelah dilakukan uji coba terbatas pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia *Blended Learning Models Edu Smart* dikategorikan baik.

SIMPULAN

Dengan membandingkan data hasil uji coba sebelum dilakukan pengembangan desain pembelajaran pendidikan bahasa Indonesia dengan penerapan *Blended Learning Models Edu Smart* berbasis Karakter Akhlak Mulia, karakter akhlak mulia mahasiswa sebesar sebesar 50% dikategorikan kurang baik. Dan setelah dilakukan pengembangan desain pembelajaran pendidikan bahasa Indonesia dengan penerapan *Blended Learning Models Edu Smart* berbasis Karakter Akhlak Mulia, karakter akhlak mulia dan dilakukan uji coba terbatas terjadi perubahan yang signifikan terhadap karakter akhlak mahasiswa yaitu sebesar 76%.dikategorikan cukup baik

DAFTAR RUJUKAN

- Abuddin Nata. (2010). *Ilmu Pendidikan Islam Dengan Pendekatan Multidisipliner*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ahmad Tafsir. (2008). *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosda karya
- Ardani, Moh. (2005). *AkhlakTasawuf*. Bandung: PT. Mitra Cahaya Utama
- Asnawir dan Basyirudin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Barkley, Elizabert E., K. Patricia Cross dan Claire Howell Major. (2012). *Collaborative Learning Techniques, (Teknik-teknik pembelajaran kolaboratif, terjemahan: Narulita Yusron)*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Borg & Gall (2003)*. Education Research. New York: Allyn and Bacon.
- Cheung, W.S. & Hew, K.F. (2011). *Using Blended Learning Springer Briefs in Education*: Singapore, DOI: 10.1007/978-981-289-6_1.
- Departemen Agama Republik Indonesia. (2007). *Al Qur'anulkarim Special For Women*, Bogor: Sygma,
- Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional. (2008) . *Strategi Pembelajaran Dan Pemilihannya*. Jakarta: Depdiknas,
- Elfindri, dkk.. (2012). *Pendidikan Karakter: Kerangka, metode dan Aplikasi Untuk Pendidik dan Profesional*, Jakarta: Baduose Media.
- Elizabert E. Barkley, K. Patricia Cross dan Claire Howell Major. (2012). *Collaborative Learning Techniques, (Teknik-teknik pembelajaran kolaboratif, terj. Narulita Yusron)*. Bandung: Penerbit Nusa Media
- Gall, Meredith D., Gall, Joyce P., Borg, Walter, R. (2003). *Educational Research An Introduction*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Haya Binti Mubarak Al Barik. (2000). *Ensklopedi Wanita Muslimah*. Jakarta: Darul Falah.
- Iqbal Hasan. (2002). *Pokok-pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Joyce, Bruce dan Marsha Weil, Emily Calhoun. (2009). *Models of Teaching : Model-model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Joys, Bruce & Marsha Weil. (1996). *Model of Teaching, Fifth Edition*.USA: Allyn and Bacon A Simon & Scuster Company.

- Mc Keachie, W.J. (2002). *Mc Keachie teaching tips: strategi, research, and theory for college and university teachers*. Boston, MA.: Houghton Mifflin.
- Mc Keachie, W.J., Mc Keachie teaching. (2002). *Tips: strategi, research, and theory for college and university teachers*, Boston, MA.: Houghton Mifflin
- Moh. Ardani. (2005). *Akhlak Tasawuf*, Bandung: PT. Mitra Cahaya Utama, Cet ke-2.
- Romain, S. (2013), *Membangun Course Elearning dengan Moodle*. Yogyakarta: UNY Press
- Samani, Muchlas dan Hariyanto, (2012). *Pendidikan Karakter*, Bandung : PT. Remaja Rosda Karya,
- Sapriya. (2009). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Depag RI: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Schon, D.A. (1983). *How professional think in action*, New York: Basic Books
- Shaleh Zihab Hindi dan Hisyam Amir Ilyan. 1996. *Dirasat al-Manahij wa al-Asalib al-Amah*, Aman: Dar al-Fikr
- Sheren Dwi Oktaria, (2018). *Model Blended Learning berbasis Moodle*. Jakarta: Halman Moeka Publising
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Superka, D.P. (1973). *Atypology of Valuing Theories and Value Education Aprouaches*. Doctor Education Disertasion. University of California: Barkeley.
- Tim Pengembangan Kurikulum Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan DIKTI. (2018). *Pedoman Mata Kuliah Wajib Umum (MKWU) Pendidikan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, Jakarta: Bahan Pelatihan Tentang Kurikulum MPK Pendidikan Bahasa Indonesia Berbasis KKNi.
- Tim Penyusun; Kamus Pusata Pembinaan Bahasa. (2001). *Kamus Bahasa Indonesia Ejaan Yang Disempurnakan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Trianto. (2009). *Mendesain model Pembelajaran Inovativ-progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Wina Sanjaya. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada media Group.
- Winkel. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi

Jurnal

- Eka Kurniawati. 2016. *Indonesian Qualification Framework Based Module For Islamic Education Course In Higher Education* (Modul Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam Berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Di Perguruan Tinggi), <http://repository.unja.ac.id/4093/1/PROSIDING%20Seminar%20Internasional%20Odi%20Bandung.pdf>.
- Eka Kurniawati. 2019. *Pendidikan Agama Islam Dengan Penerapan Blended Learning Models Di Perguruan Tinggi*. <http://seminars.unj.ac.id/icic/wp-content/uploads/2020/02/Proceeding-ICIC-Final-Dea-2.pdf>
- Dewi Anggaraini. (2019), *Jurnal Ilman: Jurnal Ilmu Manajemen* Vol. 7, No. 1, pp.19-27, Maret 2019 p-ISSN 2355-1488, e-ISSN 2615-2932
<http://journal-synthesipublication.org/index.php/ilman>
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=5n1cDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=penelitian+mixed+method&ots=yEZ6c1tEbf&sig=IWWElj4U_36hebAJ8c0lseHb58&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false



Kamus Besar bahasa Indonesia (KBBI Software)

Numiek Sulisty Hanum. 2013. Keefektifan *e-learning* sebagai media pembelajaran
(studi evaluasi model pembelajaran *e-learning* SMK Telkom

Efektifitas Kahoot Sebagai Media Kuis Interaktif pada Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19 Di SMA Al Kautsar Bandar Lampung

Mustakim^{1*}, Trisnarningsih², Muhammad Mona Adha³

¹Magister Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

*e-mail: mustakim.101119@students.unila.ac.id

Abstrak: Pada masa pandemi covid-19 pembelajaran di sekolah dilaksanakan secara daring. Dalam pembelajaran daring diperlukan kemenarikan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Salah satunya yaitu menggunakan media *kahoot* yang merupakan media interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran secara daring. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat seberapa efektif kuis dilaksanakan menggunakan media *kahoot*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif. Pengambilan sampel pada penelitian ini melalui *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui wawancara dan menyebarkan kuesioner dengan objek penelitian yaitu guru yang menggunakan media *kahoot* dan peserta didik kelas X di SMA Al Kautsar Bandar Lampung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dan peserta didik sepakat bahwa media *kahoot* menjadi media kuis yang menarik dan menyenangkan akan tetapi kestabilan jaringan internet menjadi kendala utama dalam penerapannya.

Kata kunci: *Kahoot*, Pembelajaran Daring, Covid-19

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah merubah sendi-sendi kehidupan diberbagai bidang. Tak terkecuali bidang pendidikan yang merupakan tombak utama dalam mencetak generasi emas yang berkualitas di masa mendatang. Sesuai dengan pembangunana pendidikan berdasarkan *Sustainable Development Goals* (SDGs) salah satunya yaitu pendidikan merupakan dasar untuk mencapai pertumbuhan yang berkualitas. Dunia pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perubahan yang terjadi. Pembelajaran daring telah dilaksanakan sejak akhir tahun 2019 sampai saat ini karena disebabkan oleh menyebarnya *corona virus diseases 19* (covid-19) di nusantara. Berbagai bentuk model pembelajaran telah digunakan oleh guru-guru dengan tujuan agar proses pembelajaran tetap terlaksana meskipun pembelajaran dilaksanakan secara daring. Bagi seorang pendidik penguasaan teknologi dan pengetahuan teknologi merupakan kompetensi yang harus di kuasai guna mendukung peningkatan proses pembelajaran dimasa pandemi saat ini. Sementara bagi peserta didik bahwa penguasaan teknologi dapat menunjang proses berfikir dalam penguasaan ilmu pengetahuan (Irwan, dkk. 2019). Seorang pendidik harus mampu berkreaitivitas dan berinovasi dengan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan pesan melalui proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan juga minat peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Basri, dkk. 2013). Pada pembelajaran daring saat ini media pembelajaran sangat diperlukan untuk menarik minat peserta didik. Salah satu media yang dapat menarik peserta didik di masa pembelajaran daring saat ini yaitu media kuis interaktif Kahoot. Kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang berisi materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan peserta

didik untuk dapat meningkatkan wawasan pengetahuan dan keterampilannya mengenai materi pelajaran (Centauri, 2019). Kahoot merupakan kuis interaktif berupa aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berupa permainan (*game*) yang berisi pertanyaan atau soal tentang materi pelajaran. Menurut Dewi (2018) bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. Permainan edukasi kahoot sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan soal-soal evaluasi diharapkan dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, menarik, dan aktif. Hal ini sependapat dengan Henry (2010) berpendapat tentang dampak positif dari penggunaan permainan (*game*), salah satunya adalah *game* yang menyenangkan dan menghibur serta *game* yang memberikan latihan untuk memecahkan masalah dan logika sehingga terbiasa aktif berpikir, belajar dan berlatih walaupun berada di rumah.

Alternatif untuk menarik minat peserta didik saat proses pembelajaran secara daring dapat menggunakan media kahoot. Kahoot merupakan salah satu kuis interaktif yang dapat digunakan secara langsung di kelas maupun digunakan secara daring dengan memanfaatkan fasilitas internet yang memadai sehingga kuis kahoot dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif. Pemanfaatan media dalam pembelajaran merupakan sarana penunjang yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas keberhasilan pembelajaran seperti yang diungkapkan Smaldino, et al. (2012) yaitu teknologi dan media yang disesuaikan dan dirancang secara khusus bisa memberi kontribusi bagi pengajaran yang efektif dari seluruh peserta didik dan bisa membantu meraih potensi tertinggi peserta didik. Ini artinya teknologi berperan andil dalam meningkatkan kualitas pembelajaran meskipun pembelajaran dilaksanakan secara daring.

Dengan demikian, pemanfaatan teknologi secara maksimal dalam proses pembelajaran di masa pandemi saat ini menjadi tantangan bagi seorang guru. Guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran selama daring. Kuis interaktif dengan menggunakan media kahoot adalah salah satu alternatif untuk menarik minat peserta didik pada pembelajaran di masa pandemi saat ini. Penggunaan teknologi mobile dalam pembelajaran memiliki kontribusi besar di dunia pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu dan Alkan, 2011). Setelah dilakukan implementasi menggunakan media kahoot maka akan dilakukan penilaian terhadap efektifitas media kahoot dari sisi guru dan sisi peserta didik kelas X di SMA Al Kautsar Bandar Lampung.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dan kualitatif. Pada metode kuantitatif data didapatkan melalui pertanyaan berupa kuesioner melalui *google form* setelah dilakukan percobaan langsung penggunaan kahoot baik pada guru maupun pada peserta didik yang terdiri dari 36 orang sebagai objek penelitian. Pertanyaan yang diberikan memuat dua indikator yaitu kemudahan penggunaan secara daring dan kemenarikan aplikasi, yang terdiri dari 12 pertanyaan dengan 5 pilihan jawaban, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Kurang Setuju (KS), Setuju (S), Sangat Setuju (SS). Selain menyebarkan kuesioner melalui *google form*, data kualitatif didapatkan melalui wawancara dengan guru yang menggunakan aplikasi kahoot dan juga peserta didik yang telah melaksanakan kuis menggunakan media kahoot.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil dari pertanyaan-pertanyaan yang telah di berikan kepada guru yang menggunakan aplikasi kahoot selama pembelajaran daring maka dilakukan analisis kuantitatif dengan mendistribusikan frekuensi dan masing-masing indikator dan data kualitatif yang didapatkan melalui wawancara. Untuk indikator kemudahan penggunaan aplikasi kahoot secara daring dapat dilihat dari tabel 1.

Tabel 1. Indikator kemudahan penggunaan aplikasi kahoot secara daring oleh guru

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Lebih mudah membuat kuis menggunakan kahoot	0	0	9,1	81,8	9,1
2	Kahoot cocok digunakan pembelajaran secara daring	0	0	18,2	63,6	18,2
3	Jaringan internet yang stabil menjadi sangat penting dalam mengakses kahoot	0	0	9,1	63,6	27,3
4	Mudah dalam mengolah nilai menggunakan kahoot	0	9,1	9,1	72,7	9,1
5	Dapat diakses kapanpun dan dimanapun	0	0	9,1	63,6	27,3
6	Meningkatkan sportivitas dalam kuis	0	0	9,1	72,7	18,2

Pada indikator kemudahan penggunaan aplikasi kahoot oleh guru pada pembelajaran daring dapat dilihat bahwa dari poin 1 sampai dengan poin ke 6 menunjukkan jumlah persentase paling besar ada pada kategori “setuju”. Dari pertanyaan tersebut bahwa guru menyatakan setuju menggunakan aplikasi kahoot lebih mudah dalam melaksanakan kuis. Guru dapat dengan mudah memasukan soal dalam kahoot dan dapat memilih jenis soal yang akan di gunakan. Hal ini juga di dukung dengan hasil wawancara, bahwa pada masa pandemi saat ini pembelajaran yang dilaksanakan hampir 2 semester dengan sistem daring. Banyak peserta didik menyatakan belajar secara daring sangat membosankan jika pembelajaran hanya satu arah (*teacher centered*) dengan demikian guru dapat memodifikasi pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran yaitu dengan kuis kahoot. Selain mudah dalam mengakses aplikasinya juga dapat membangun keaktifan peserta didik dalam belajar. Akan tetapi pemanfaatan media kahoot ini sangat efektif bila didukung dengan jaringan internet yang memadai. Indikator selanjutnya yaitu kemenarikan aplikasi kahoot oleh guru dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Indikator kemenarikan aplikasi kahoot oleh guru

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Kuis kahoot sangat menarik dan menyenangkan	0	0	0	72,7	27,3
2	Menggunakan kuis kahoot menjadikan saya lebih semangat	0	0	0	63,3	36,4
3	Kahoot membuat pembelajaran tidak membosankan	0	0	91,1	54,5	36,4
4	Kuis kahoot lebih efektif dan efesien	0	0	27,3	63,3	9,1
5	Komponen-komponen media kahoot mudah dipahami	0	0	0	90,9	9,1
6	Meningkatkan jiwa kompetisi	0	0	0	45,5	54,5

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa, selain memiliki fitur-fitur yang mudah di pahami dan digunakan, aplikasi kahoot juga sangat menarik, hal ini dapat dibuktikan berdasarkan tabel di atas. berdasarkan pernyataan-pernyataan yang diberikan pada poin 1 sampai poin 5 skor paling besar menunjukkan pada jawaban setuju. Sedangkan pada poin ke-6 dengan pernyataan “kahoot dapat meningkatkan jiwa kompetisi” skor paling besar guru menjawab sangat setuju yaitu sebesar 54,5 %. Hal ini dikarenakan pada layar kahoot akan tampil 5 besar skor tertinggi, sehingga peserta didik akan semangat dan berlomba-lomba untuk menjawab lebih cepat dan benar. Dengan demikian dapat meningkatkan jiwa kompetisi peserta didik saat mengikuti kuis dengan media kahoot. Berdasarkan wawancara dengan guru yang telah menggunakan media kahoot menyatakan menarik, karena dalam media kahoot guru dapat memodifikasi jenis soal kuis yang akan di gunakan seperti adanya pilihan soal *multiple choice*, *true and false* dan lain-lain.

Setelah dilakukan penelitian terhadap guru yang telah menggunakan aplikasi kahoot sebagai kuis pada pembelajaran selama daring selanjutnya dilakukan penelitian kepada peserta didik sebagai “*player game Quiz*”. Sebelum menganalisis data dilakukan penggunaan kahoot pada peserta didik dengan mode *Classic*. setiap peserta didik memiliki kesempatan menjawab “*multiple choice*” maupun pertanyaan “*true and false*” dengan memasukan Game PIN yang dibagikan oleh guru. Setelah dilaksanakan penggunaan aplikasi kuis kahoot oleh peserta didik selanjutnya diberikan kuesioner kepada peserta didik melalui *google form* kemudian data dianalisis secara kuantitatif dengan mendistribusikan frekuensi dan masing-masing indikator dan data kualitatif melalui wawancara. Untuk data kemudahan penggunaan aplikasi kahoot oleh peserta didik dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Indikator kemudahan penggunaan aplikasi kahoot secara daring oleh peserta didik

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Lebih mudah kuis menggunakan kahoot	0	9,1	36,4	51,5	3
2	Kahoot cocok digunakan pembelajaran secara daring	0	3	45,5	39,4	12,1
3	Jaringan internet yang stabil menjadi sangat penting dalam mengakses kahoot	0	0	0	54,5	45,5
4	Mudah dalam melihat skor yang didapatkan menggunakan kahoot	0	0	21,2	54,5	24,2
5	Dapat diakses kapanpun dan dimanapun	3,2	9,7	38,7	35,5	12,9
6	Meningkatkan sportivitas dalam kuis	0	0	12,1	72,7	15,2

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa pada poin 1, 3, 4 dan 6 peserta didik menyatakan setuju dengan indikator-indikator kemudahan dalam menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran selama daring. Peserta didik dapat dengan mudah melihat fitur-fitur yang ada dalam aplikasi tersebut dan dapat dengan mudah menggunakannya seperti memasukan nama, memasukan game pin dan juga memilih pilihan jawaban. Akan tetapi yang menjadi kendala yaitu bahwa media kahoot ini tidak dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun karena dalam menggunakan aplikasi kahoot harus terintegrasi dengan guru yang akan melaksanakan kuis. Hal ini juga di dukung dengan hasil wawancara dengan peserta didik. Selain itu juga yang menjadi kendala adalah, bahwa dalam mengakses media kahoot membutuhkan jaringan internet yang stabil sedangkan

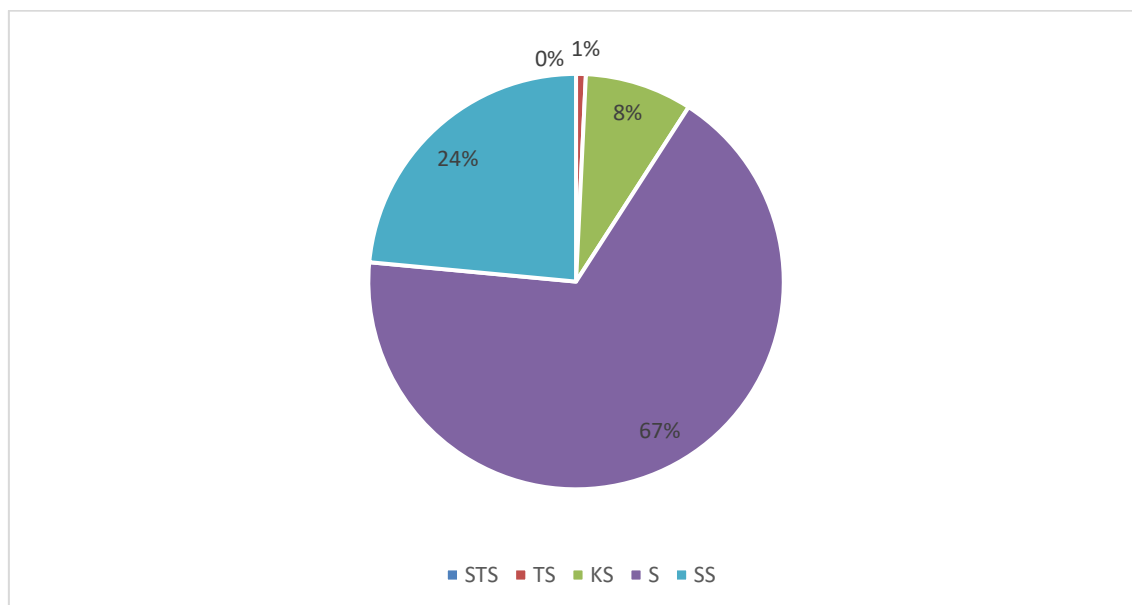
peserta didik tidak semuanya berada pada wilayah yang tersedia jaringan internet yang baik. Indikator selanjutnya yaitu ketertarikan aplikasi kahoot oleh peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Indikator kemenarikan aplikasi kahoot oleh peserta didik

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Kuis kahoot sangat menarik dan menyenangkan	3	6,1	9,1	75,8	6,1
2	Menggunakan kuis kahoot menjadikan saya lebih semangat	0	3	48,5	39,4	9,1
3	Kahoot membuat pembelajaran tidak membosankan	0	0	42,4	48,5	9,1
4	Kuis kahoot lebih efektif dan efisien	3	3	42,4	48,5	3
5	Komponen-komponen media kahoot mudah dipahami	0	3	30,3	60,6	6,1
6	Meningkatkan jiwa kompetisi	0	6,1	24,2	57,6	12,1

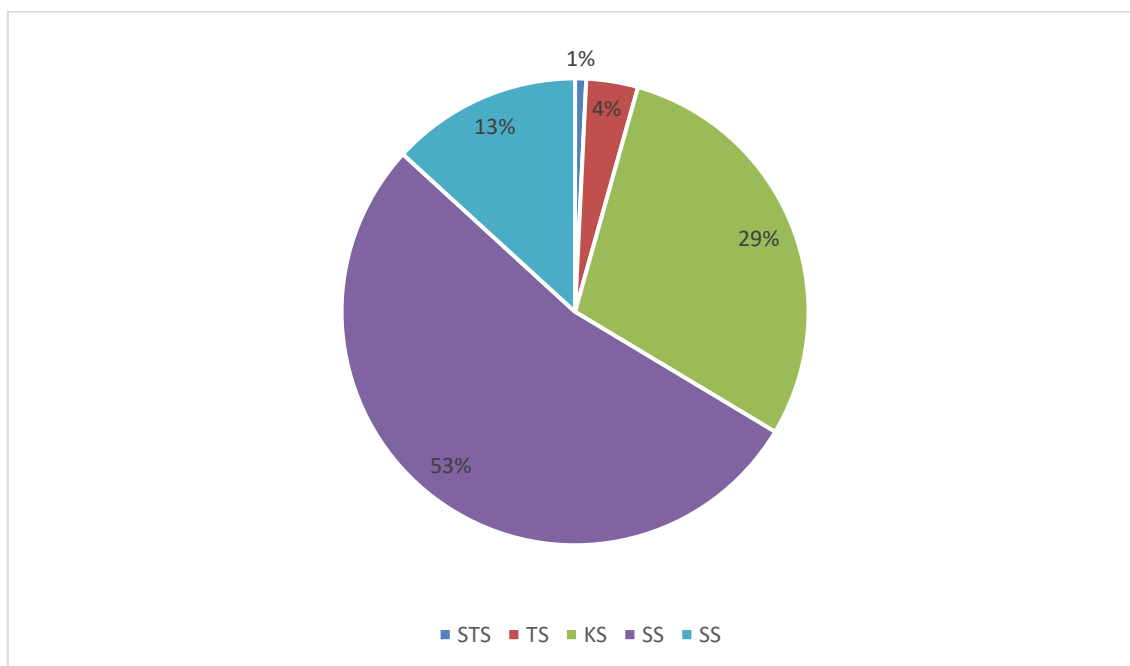
Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa sebagian besar peserta didik menyatakan setuju bahwa media kahoot ini sangat menarik dan menyenangkan yaitu dapat dilihat pada poin 1 dengan persentase sebesar 75,8 %. Hal ini juga di dukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Huseyin Bicen dan Senay Kocakayun (2017) yang menyatakan bahwa kahoot merupakan aplikasi yang paling digemari sebagai media pembelajaran. Pembelajaran selama daring yang biasanya hanya didominasi oleh guru, dengan menggunakan media kahoot peserta didik juga ikut aktif dalam pembelajaran. Peserta didik lebih termotivasi dan menumbuhkan jiwa kompetitif mereka dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam kuis.

Berdasarkan hasil dari wawancara dan pernyataan-pernyataan yang diberikan kepada guru dan peserta didik yang telah menggunakan aplikasi kahoot sebagai kuis interaktif pada pembelajaran secara daring maka dapat digambarkan keefektifan melalui gambar diagram 1 dan diagram 2 berikut ini.



Gambar 1. Diagram Keefektifan Kuis Kahoot dalam pembelajarn daring oleh guru

Berdasarkan diagram tersebut menunjukkan, guru yang menyatakan setuju bahwa media kahoot efektif digunakan dalam pembelajaran daring sebesar 67% menjawab sangat setuju sebesar 24%, kurang setuju 8% dan tidak setuju sebesar 1% dan yang menjawab sangat tidak setuju 0%. Hal ini berdasarkan indikator kemudahan dan kemenarikan dalam menggunakan media kahoot selama pembelajaran daring.



Gambar 2. Diagram Keefektifan Kuis Kahoot dalam pembelajarn daring oleh peserta didik

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan, peserta didik yang menyatakan setuju bahwa media kahoot efektif digunakan dalam pembelajaran daring sebesar 53% menjawab sangat setuju sebesar 13%, kurang setuju 29% dan tidak setuju sebesar 4% dan yang menjawab sangat tidak setuju 1%. Hal ini berdasarkan indikator kemudahan dan kemenarikan dalam menggunakan media kahoot selama pembelajaran daring.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kahoot sebagai kuis interaktif selama pembelajaran daring sangat efektif, menyenangkan dan lebih menarik bagi guru maupun peserta didik. Media kuis kahoot dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan jiwa kompetisi peserta didik selama belajar dari rumah. Akan tetapi jaringan internet yang tidak stabil menjadi kendala utama dalam menggunakan aplikasi kahoot untuk pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Basri, H, Waspodo & Sumarni.S. (2013). *Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekola dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan. 3(1). Hal 35-44.
- Centauri, B. (2019). *Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di Sdn-7 Bukit Tunggal*. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi Ii* (Vol. 1, No. 1, pp. 124-133).
- Dewi, Cahya Kurnia. (2018). *Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika Kelas X*. Diss. UIN Raden Intan Lampung.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Irwan, Zaky, dan Atri. (2019). *Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Jurnal Pendidikan. Vol.8(1).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. *Peta Jalan Generasi Emas Indonesia 2045*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kocakoyun, H. B. S. (2017). *Determination of university students' most preferred mobile application for gamification*, World J. Educ. Technol. Curr. Issues 9, 18–23.
- Korucu, A. T., & Alkan, A. (2011). Differences between m-learning (mobile learning) and e-learning, basic terminology and usage of m-learning in education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.029>.
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., Russel, James D. (2011). *Instructional technology & media for learning teknologi pembelajaran dan media untuk belajar* (9thed). Jakarta: Kencana.
- Nurhayati, E. (2020). *Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19*. Jurnal Paedagogy, 7(3), 145-150.

Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel Dan Gambar Teknik Untuk Siswa Kelas X Teknik Audio Video

Nabilah Sarah Azhar*, Arum Setyowati, Mufti Ma'sum

Pendidikan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka
Rawamangun, Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Indonesia.

*e-mail: nabilahsarahazhar_5215163332@mhs.unj.ac.id

Abstrak: Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel Dan Gambar Teknik Untuk Siswa Kelas X Teknik Audio Video. Mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di Sekolah Menengah Kejuruan berfokus pada materi yang bersifat praktikal, namun, penting bagi siswa untuk menguasai teorinya terlebih dahulu, agar saat melakukan praktikum siswa dapat terhindar dari adanya kesalahan yang fatal. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khususnya bagi siswa kelas X program keahlian Teknik Audio Video agar terhindar dari adanya kesalahan yang fatal saat melakukan praktikum. Metode pengembang yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik berdasarkan: 1) Ahli materi diperoleh presentase 95% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”; 2) Ahli media diperoleh presentase 100% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”; dan 3) Siswa diperoleh 88% yang termasuk dalam kategori “Layak”. Berdasarkan kategori kelayakan, maka dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik sangat layak digunakan oleh siswa kelas X Teknik Audio Video dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Android, Kerja Bengkel dan Gambar Teknik, Teknik Audio Video.

PENDAHULUAN

Belajar adalah mengembangkan pengetahuan baru, keterampilan, dan perilaku yang merupakan interaksi individu dengan informasi dan lingkungan (Dimiyati dan Mudjiono, 2009). Proses belajar dapat dibuktikan dengan berubahnya tingkah laku seseorang yang bisa terjadi pada tingkatan pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Kuswanto dan Radiansah, 2018).

Dalam Kurikulum 2013, SMK dengan bidang keahlian Teknologi dan Rekayasa di Indonesia memiliki berbagai macam program keahlian, salah satunya Teknik Elektronika. Terdapat lima kompetensi keahlian yaitu, Teknik Audio Video, Teknik Elektronika Industri, Teknik Mekatronika, Teknik Elektronika Daya dan Komunikasi, dan Instrumentasi Medik. Untuk mencapai standar kompetensi pada SMK yang telah ditetapkan oleh industri/dunia usaha/asosiasi profesi, substansi diklat dikemas dalam berbagai mata diklat yang dikelompokkan dan diorganisasikan menjadi program Normatif, Adaptif dan Produktif. Program Produktif adalah kelompok mata diklat yang

berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja sesuai Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) (Kahfi, 2010). Adapun mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik yang menjadi salah satu dari mata pelajaran produktif kelas X Teknik Audio Video yang mengharuskan siswanya untuk mempraktikkan secara langsung materi yang diajarkan, misalnya memegang langsung alat dan bahan praktikum. Mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik merupakan pelajaran dasar bagi para siswa kelas X Teknik Audio Video, untuk itu perlu adanya penguasaan terhadap materi-materi yang dipelajari, karena akan menunjang kegiatan pembelajaran bagi mata pelajaran berikutnya di kelas XI. Perlu adanya media pembelajaran yang mengedukasi siswa agar mendapatkan pengetahuan awal sebelum melakukan praktikum sehingga memperkecil angka kesalahan dan kecelakaan, serta juga dapat berperan sebagai suplemen dalam belajar.

Menurut Lembaga Riset Digital Marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi *negara* pengguna aktif *smartphone* keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika (Rahmayani, 2015). Di Indonesia, terdapat 58% dari 47 juta jiwa orang yang memiliki *smartphone*, didominasi oleh remaja berusia 14 hingga 17 tahun (Heriyanto, 2014). Dengan adanya data tersebut artinya remaja seusia SMA/SMK setidaknya sudah mempunyai satu perangkat *mobile*. Dilihat dari banyaknya penggunaan perangkat *mobile* oleh siswa SMA/SMK, maka hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menarik perhatian siswa dalam belajar, misalnya dengan membuat media pembelajaran berbasis perangkat *mobile*. Perangkat *mobile* dapat digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar yang mempunyai fungsi sebagai media tutorial, alat peraga dan alat uji sehingga akan sangat membantu dalam proses penyampaian dan pemahaman terhadap materi kepada siswa dimana saja dan kapan saja. Konsep ini disebut dengan istilah *mobile learning*. *Mobile learning* atau *m-learning* sering didefinisikan sebagai *e-learning* melalui perangkat komputasi *mobile*.

Setelah melakukan penelitian awal mengenai mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik pada siswa kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 7 Kota Bekasi, ditemukan beberapa kendala dalam kegiatan pembelajaran yaitu, media pembelajaran yang digunakan pada materi yang bersifat teori kurang menarik perhatian siswa dan monoton, terbatasnya media pembelajaran untuk materi yang bersifat teori, dan dibutuhkannya media pembelajaran yang dapat diakses secara *mobile* sehingga dapat melatih kemandirian, minat, dan hasil belajar pada siswa. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal, diperkuat dengan adanya nilai-nilai Penilaian Tengah Semester tahun 2019 yang dibawah Kriteria Kelulusan Minimal (KKM).

Dengan adanya permasalahan tersebut di atas, maka diketahui siswa kesulitan dalam melatih kemandirian dan minat belajar mereka pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik yang materinya bersifat teori dikarenakan media pembelajaran yang bersifat teori kurang menarik perhatian siswa dan monoton, terbatasnya media pembelajaran untuk materi yang bersifat teori, dan dibutuhkannya media pembelajaran yang dapat diakses secara *mobile*, sehingga dapat melatih kemandirian, minat, dan hasil belajar pada siswa.

Telah dilakukan penelitian mengenai media pembelajaran berbasis android oleh Bramantio Delkisyarangga pada (Delkisyarangga, 2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Komponen Elektronika Daya (ELDA) Di SMK”. Didapatkan hasil berupa pengembangan media menggunakan metode pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu

analysis (meliputi: analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis karakter siswa), design (meliputi: perancangan data, perancangan navigasi, perancangan tampilan (user interface), dan perancangan algoritma), development (meliputi: pembuatan media berupa pengembangan user interface serta pengembangan kode program, dan validasi produk oleh ahli media serta ahli materi), implementation (meliputi: uji coba produk pada siswa kelas XII SMK Negeri 2 Klaten), dan evaluation (meliputi: menanyakan umpan balik, pengumpulan data, analisis data, dan kesimpulan produk), sehingga menemui hasil penilaian kelayakan dengan kategori “baik” digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian selanjutnya oleh Purnama, Sesunan, dan Ertikanto dengan judul “Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika SMA Pada Materi Usaha Dan Energi” dalam (Purnama, Sesunan, dan Ertikanto, 2017). Berdasarkan hasil uji ahli materi dan uji ahli desain, produk dinyatakan valid serta kualitas media pembelajaran yang menarik, mudah, bermanfaat, dan efektif.

Berdasarkan paparan deskripsi di atas, peneliti bermaksud merancang dan mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* yang efektif, dapat melatih kemandirian siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik. Media pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan adalah Media Pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau Penelitian dan Pengembangan dalam Bahasa Indonesia dan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Menurut Borg and Gall (1983) dalam (Hanafi, 2017) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai berikut:

Educational Research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products. The steps of this process are usually referred to as the R&D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the products based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage. In more rigorous programs of R&D, this cycle is repeated until the field-test data indicate that the product meets its behaviorally defined objectives.

Maksud dari kutipan Borg and Gall tersebut di atas yaitu Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (R&D) merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkahnya biasa disebut sebagai siklus R&D. Langkah-langkah ini terdiri dari:

- a. Mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan
- b. Mengembangkan produk berdasarkan temuan ini
- c. Mengatur bidang pengujian di mana ia akan digunakan pada akhirnya.
- d. Merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.

Metode penelitian R&D yang diacu dalam penelitian ini yaitu terdapat dalam (Sugiyono, 2008) terdiri dari beberapa tahap penelitian, yaitu; potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, uji coba pemakaian, revisi produk final, dan produk masal. Pada tahap pengumpulan informasi

dilakukan penelitian awal berupa observasi/pengamatan dan diskusi dengan guru mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMK Negeri 7 Kota Bekasi. Hal ini penting agar dapat mengetahui dan mengidentifikasi berbagai kekurangan dan kelemahan, terkait dengan media pembelajaran yang digunakan. Berikut ini merupakan tahapan sesuai dengan Model Pembelajaran ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*):

- 1) Pada tahap analisis yang akan dilakukan yaitu, memvalidasi kesenjangan, menentukan tujuan instruksional, menentukan pengguna yang dituju, menentukan strategi pembelajaran, mengidentifikasi sumber-sumber yang dibutuhkan, menentukan sistem penyampaian pembelajaran dan membuat rencana pembuatan media pembelajaran.
- 2) Setelah itu masuk ke tahap desain, akan disusun materi pembelajaran dan menetapkan jenis media pembelajaran yang akan digunakan, membuat diagram navigasi media pembelajaran, membuat teknik pengujian untuk validasi kepada ahli materi dan ahli media.
- 3) Di tahap *development* atau pengembangan, akan dibuat daftar materi untuk dikembangkan pada media pembelajaran, memilih dan mengembangkan media pembelajaran, membuat petunjuk penggunaan media pembelajaran, dan melakukan evaluasi formatif.
- 4) Pada tahap implementasi, digunakannya media pembelajaran yang telah diuji pada pilot test dalam kegiatan pembelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik.
- 5) Evaluasi, pada tahap ini dilakukan evaluasi internal dan eksternal untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang peneliti buat.

Penelitian dilakukan di SMK Negeri 7 Kota Bekasi pada bidang keahlian Teknik Audio Video yang berlokasi di Jalan Komplek Perumahan Asabri indah, RT. 004/RW.001, Jatisari, Jatiasih, Kota Bekasi, Jawa Barat, 17426. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus 2020 – 1 Oktober 2020.

Instrumen yang akan digunakan untuk penilaian kelayakan pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android ini yaitu berupa lembar validasi materi untuk ahli materi, lembar validasi media untuk ahli media, dan lembar kuesioner untuk siswa. Lembar validasi materi digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi yang ada pada media pembelajaran, lembar validasi media untuk mengetahui tingkat kelayakan media agar selanjutnya dapat diuji cobakan pada siswa, dan lembar kuesioner untuk mengetahui umpan balik yaitu berupa tanggapan, komentar maupun saran dari peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik ini.

Suatu media interaktif yang dikembangkan harus memenuhi beberapa kriteria, dalam hal ini dikembangkan media *mobile learning* berbasis android. Menurut (Thorn, 2006) dalam (Munir, 2012) menyatakan bahwa terdapat enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif, yaitu:

- 1) Kriteria penilaian pertama adalah kemudahan navigasi. Sebuah media dapat dikatakan interaktif jika dirancang sesederhana mungkin sehingga peserta didik dapat memperlajarinya tanpa harus dengan pengetahuan yang kompleks tentang media.
- 2) Kriteria kedua adalah kandungan kognisi. Maksudnya ialah adanya kandungan pengetahuan yang jelas.

- 3) Kriteria ketiga adalah presentasi informasi, yang digunakan untuk menilai isi dan media interaktif, dalam hal ini yaitu media pembelajaran *mobile learning*.
- 4) Kriteria keempat adalah integrasi media, maksudnya aspek pengetahuan dan keterampilan harus terintegrasikan ke dalam media.
- 5) Kriteria kelima adalah artistik dan estetika. Untuk menarik minat belajar, maka program harus mempunyai tampilan yang menarik dan estetika yang baik.
- 6) Kriteria keenam adalah fungsi secara keseluruhan, dengan kata lain program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta belajar.

Teknik yang digunakan dalam pemberian skor dalam penelitian ini yaitu dengan Skala *Likert*. Menurut Sukardi dalam (Sukardi, 2004) Skala *Likert* merupakan cara yang digunakan untuk menilai sikap atau persepsi seseorang. Dalam penelitian ini ahli materi, ahli media dan siswa yang akan menjadi respondennya. Cara pemberian skor dalam Skala *Likert* ini adalah dengan memberi skor 1, 2, 3, 4, 5, dengan urutan semakin besar angka maka semakin positif jawaban yang diberikan. Pembuatan skor disesuaikan dengan pola pernyataan.

Teknik pemberian skor yang diterapkan pada angket yaitu dengan Skala *Likert* yang dimodifikasi menjadi 5 tingkatan, yaitu 1= Sangat Tidak Setuju (STS); 2= Tidak Setuju(TS); 3= Ragu-Ragu(RG); 4= Setuju (ST); dan 5= Sangat Setuju (SS). Mengubah penilaian dengan Skala *Likert* menjadi ke dalam bentuk skor penilaian.

- a. Menganalisis skor dengan menggunakan rumus sebagai berikut ini (Sugiyono, 2008):

$$\text{Skor} = \sum \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor ideal}} \times 100 \%$$

- b. Menarik kesimpulan terhadap skor yang telah didapatkan. Dilakukan pembuatan Penilaian Acuan Patokan (PAP) untuk mengetahui kualitas media yang sudah dibuat, dapat dilihat pada Tabel 1. berikut ini:

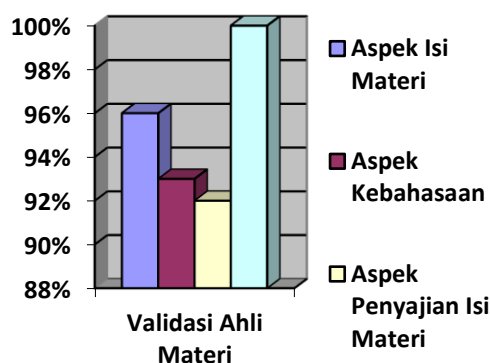
Tabel 1. Konversi Penilaian Kelayakan Media

No.	Interval Presentasi	Tingkat Kelayakan
1.	90% - 100%	Sangat Layak
2.	80% - 89%	Layak
3.	70% - 79%	Cukup Layak
4.	60% - 69%	Kurang Layak
5.	> 59%	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran divalidasi terlebih dahulu sebelum dilakukan uji coba *one-to-one by learner* (perorangan), uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi terdiri dari empat aspek, yaitu aspek isi materi, aspek kebahasaan, aspek penyajian isi media, dan aspek manfaat. Validasi materi dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dengan revisi sebanyak dua kali, yaitu pada tanggal 5 Agustus 2020 tanggal 25 Agustus 2020, dan 1 September 2020. Hasil validasi ini didapatkan setelah peneliti melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran ahli

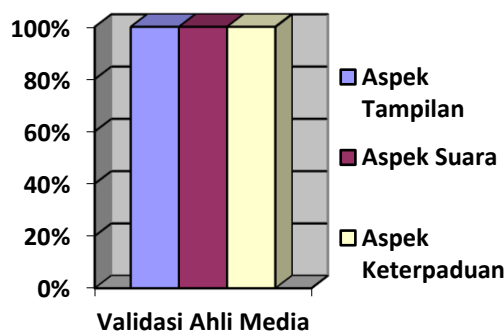
materi. Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil akhir validasi oleh ahli materi pada setiap aspek penilaian:



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Validasi Akhir Ahli Materi

Setelah melakukan pertemuan dengan ahli materi untuk memvalidasi materi maka didapatkan data seperti pada Gambar 1. berdasarkan data tersebut penilaian aspek tertinggi yaitu pada aspek manfaat dengan presentase 100%, dilanjutkan dengan aspek isi materi dengan presentase 96% dan aspek kebahasaan dengan presentase 93%, sedangkan aspek dengan nilai terendah adalah aspek penyajian isi media dengan presentase 92%. Data tersebut didapatkan berdasarkan rekapitulasi hasil validasi ahli materi. Dapat disimpulkan bahwa penilaian seluruh aspek mendapatkan presentase 95% yang berada dalam kriteria “Sangat Layak” untuk diuji dan digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan belajar tanpa perbaikan.

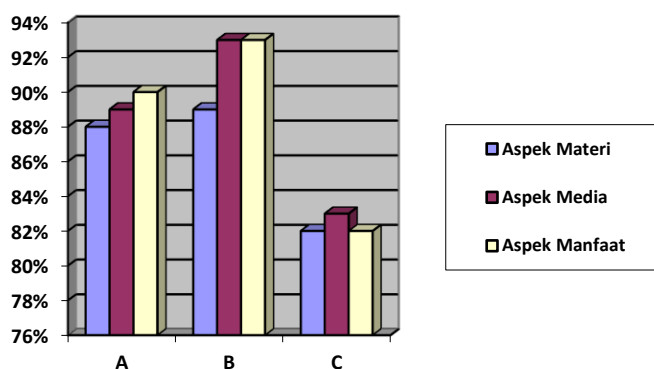
Selanjutnya, Validasi ahli media dilakukan untuk menilai program media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik yang meliputi tiga aspek yakni, aspek tampilan, aspek suara, dan aspek keterpaduan. Validasi tersebut dibuat dalam bentuk instrumen dengan skala penilaian 1 sampai 5. Karena saat ini sedang masa pandemik maka validasi ahli media dilakukan secara *online* melalui Google Formulir. Validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Validasi media yang pertama dimulai pada tanggal 7 Agustus 2020 dan validasi media yang kedua pada tanggal 20 Agustus 2020. Hasil validasi ini didapatkan setelah peneliti melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran ahli media. Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil akhir validasi oleh ahli media pada setiap aspek penilaian:



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Validasi Akhir Ahli Media

Setelah melakukan validasi akhir oleh ahli media maka didapatkan data seperti pada Gambar 2., berdasarkan data tersebut semua aspek telah mendapatkan presentase 100% atau dalam kategori “Sangat Layak”.

Uji coba pada siswa dilakukan setelah mendapat hasil penilaian “Layak” oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba *one-to-one by learner* beranggotakan 3 orang siswa, uji coba pada pada kelompok kecil beranggotakan 7 orang siswa, dan uji coba lapangan beranggotakan 30 orang siswa. Berikut ini merupakan hasil uji coba *one-to-one by learner* atau perorangan (disimbolkan dengan huruf A), uji coba kelompok kecil (disimbolkan dengan huruf B) dan uji coba lapangan (disimbolkan dengan huruf C).



Gambar 3. Diagram Batang Hasil Uji Coba Pada Siswa

Dari data penilaian seluruh aspek dalam uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan didapatkan presentase keseluruhan yaitu sebesar 88% yang berada dalam kategori “Layak” digunakan oleh siswa dalam kegiatan belajar.

Pembahasan

Produk yang diuji coba pada penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik. Produk ini dirancang menggunakan software CorelDraw X7 dan App Inventor. Pada media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik terdapat enam kompetensi dasar yaitu, menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) berdasarkan Occupational Safety and health Administration (OSHA), menerapkan Kesehatan Kerja, memahami jenis-jenis peralatan kerja bengkel, membedakan macam macam sambungan kabel menerapkan dasar instalasi listrik sederhana dan mengklasifikasi jenis-jenis bahaya listrik dan cara pencegahannya.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik yang efektif, diharapkan dapat menjadi suplemen pada kegiatan pembelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik. Selain itu juga diharapkan siswa kelas X Teknik Audio Video dapat termotivasi dalam memahami dan mempelajari materi mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik sehingga dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Adapun kelebihan pada penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian dilakukan secara berurutan dari tahap uji coba *one-to-one by learner* (perorangan), tahap uji coba kelompok kecil, dan tahap uji coba lapangan.

2. Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik dilengkapi dengan gambar dan video ilustrasi terkait materi pembelajaran.

Selain adanya kelebihan pada penelitian ini, terdapat pula adanya kekurangan di dalamnya, yaitu:

1. Penelitian dilakukan secara *online* karena masih berada dalam masa pandemik, hanya validasi oleh ahli materi yang dilakukan secara tatap muka.
2. Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik hanya meliputi enam kompetensi dasar yaitu, menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) berdasarkan *Occupational Safety and health Administration* (OSHA), menerapkan Kesehatan Kerja, memahami jenis-jenis peralatan kerja bengkel, membedakan macam macam sambungan kabel menerapkan dasar instalasi listrik sederhana dan mengklasifikasi jenis-jenis bahaya listrik dan cara pencegahannya.
3. Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik hanya dapat dioperasikan pada *smartphone* yang mempunyai sistem operasi Android.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai perancangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik untuk siswa kelas X Teknik Audio Video dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Kerja Bengkel untuk siswa kelas X Teknik Audio Video menggunakan model pengembangan produk ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation) dan metode penelitian R&D (research and development).
2. Terdapat enam kompetensi dasar pada media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Kerja Bengkel yaitu, menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) berdasarkan *Occupational Safety and health Administration*. (OSHA), menerapkan Kesehatan Kerja, memahami jenis-jenis peralatan kerja bengkel, membedakan macam macam sambungan kabel menerapkan dasar instalasi listrik sederhana dan mengklasifikasi jenis-jenis bahaya listrik dan cara pencegahannya.
3. Hasil uji coba akhir kelayakan produk pada penilaian oleh ahli materi menghasilkan presentase sebesar 95% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Sedangkan, hasil uji coba akhir kelayakan produk pada penilaian oleh ahli media menghasilkan presentase sebesar 100% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.
4. Pada penilaian media pembelajaran oleh peserta didik saat uji coba *one-to-one by learner* (perorangan), kelompok kecil, dan lapangan presentase yang dihasilkan yaitu sebesar 88% yang termasuk dalam kriteria ”Layak”.

DAFTAR RUJUKAN

- Delkisyarangga, B. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Komponen Elektronika Daya (ELDA) Di SMK [skripsi]*. Yogyakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dimiyati, dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.

- Heriyanto, T. (2014). *Indonesia Masuk 5 Besar Negara Pengguna Smartphone*. (Online), (<http://inet.detik.com/read/2014/02/03/171002/2485920/317/indonesia-masuk-5-besar-negara-pengguna-smartphone>), diakses 23 Januari 2020.
- Kahfi, A. (2010). *Pola Pembelajaran Teaching Factory Praktik Produktif Pada Program Keahlian Teknik Furniture Di SMK Negeri 2 Kendal Tahun Ajaran 2009/2010 [skripsi]*. Semarang: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. (Online),(<https://lib.unnes.ac.id/2927/1/6487.pdf>), diakses 25 Januari 2020.
- Kuswanto, J., dan Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1), 129.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta CV.
- Purnama, R., Sesunan, F., dan Ertikanto, C. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika SMA Pada Materi Usaha Dan Energi. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 5(4).
- Rahmayani, I. (2015). *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*. (Online),(https://kominform.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media), diakses 23 Januari 2020.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta.
- Sukardi. (2004). *Metodologi Penelitian: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Penggunaan Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Di Tengah Pandemi Covid-19 (Studi Kasus MIS Nurul Hasanah Sukaharja Tangerang)

Nana Meily Nurdiansyah^{1*}, Armai Arief², Hudriyah³

¹Bimbingan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK), Institut Daarul Qur'an, Jl.Cipondoh Makmur Raya, RT.003/RW.009, Cipondoh Makmur, Kec. Cipondoh, Kota Tangerang, Banten, Indonesia 15148, e-mail: * nanameily@idaqu.ac.id

²Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK), UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Jl. Ir H. Juanda No.95, Cemp. Putih, Kec. Ciputat Tim, Kota Tangerang Selatan, Banten, Indonesia 15412, e-mail: armai.arief@uinjkt.ac.id

³Pendidikan Bahasa Arab, Pascasarjana, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Jl. Ir Soekarno No.34, Dadaprejo, Kota Batu, Jawa Timur, Indonesia 65233, e-mail: uuthudriyah143@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Penggunaan *Whatsapp* Sebagai Media Pembelajaran ditengah Pandemi Covid-19. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif-fenomenologi. Sumber primer diperoleh melalui observasi, wawancara dengan Kepala Madrasah, Guru, Peserta Didik, Orang Tua, dan *Stakeholder* terkait. Serta sumber sekunder diperoleh dari berbagai studi dokumen, naskah, dan arsip. Hasil penelitian ini memperkuat pendapat Ali bin Abi Thalib “Ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya”. Dengan kesimpulan risetnya adalah pembelajaran online tidak hanya dapat di realisasikan dengan media yang sudah ada sejak lama dan memang dikhususkan untuk pembelajaran, akan tetapi media sosial seperti *WhatsApp* bisa menjadi media pembelajaran yang cukup efektif dan tentunya hemat dari segi biaya. *WhatsApp* ini irit dalam penggunaan paket data, karena peserta didik tidak menggunakan kamera secara bersamaan. Adapun 3 kesimpulan utama: (1) *WhatsApp* ialah *platform* media sosial yang penggunaanya signifikan mencapai 84% menurut data terbaru tahun 2020; (2) *WhatsApp* memberikan pengalaman pembelajaran menggunakan media sosial berbasis internet bagi Lembaga pendidikan dan seluruh civitas akademik; (3) *WhatsApp* diharapkan menjadi motivasi belajar siswa ditengah pandemic Covid-19. Dan hasil penunjang lainnya terdapat 3 cara memanfaatkan teknologi informasi untuk kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di MI Nurul Hasanah *Pertama, Web Course; Kedua, Web Centric Course* dan; *Ketiga, Web Enhanced Course*.

Kata kunci: *WhatsApp*, Media Pembelajaran, Covid-19

PENDAHULUAN

Madrasah merupakan lembaga formal berada pada komando Kementerian Agama RI dan Yayasan selaku pemangku lembaga di madrasah yang diselenggarakan masyarakat, maju mundurnya suatu peradaban dalam dunia pendidikan berada pada pendidik disetiap madrasah. (Nurdiansyah, 2020:43) Dalam proses pembelajaran, ada dua komponen yang tidak bisa dipisahkan keberadaanya dari pembelajaran. Kedua hal tersebut ialah media sebagai pembelajaran dan metode sebagai pembelajaran. Kedua unsur ini tidak dapat terpisahkan dalam pembelajaran, karena umumnya agar guru/dosen dapat mencapai tujuan pembelajaran maka harus mempunyai metode untuk menyampaikan bahan ajarnya dan juga media itu sendiri menjadi suatu perangsang untuk peserta didik/mahasiswa agar mudah menerima pembelajaran.

Banyak hasil penelitian menyimpulkan, bahwa agar tercapainya suatu pembelajaran di dalam kelas maupun dalam jaringan maka harus menggunakan media sebagai penunjang suatu pembelajaran. Karena dengan media pembelajaran dapat memudahkan guru/dosen untuk memberi penjelasan kepada peserta didik/mahasiswanya. Yusuf Hadi Miarso memberikan Batasan yang cukup luas, ia memberi Batasan yang cukup luas mengenai media pembelajaran, media ini digunakan untuk melatih, memancing daya pikir, memancing perhatian agar timbul rasa dalam dirinya untuk memahami dan belajar. (Rusdi Susilana dan Cupi Riyana, 2007:4)

Selain dari pada itu, media yang digunakan dalam proses pembelajaran, kiranya tidak terlepas dari adanya perkembangan kurikulum. Kurikulum juga harus mampu menjaga budaya dan nilai, tradisi, keterampilan serta konsep yang berlaku dimasyarakat (Nasir, 2013:1-18). Kurikulum harus mampu membuat generasi kreatif, inovatif, serta generasi yang berkarakter, berintegritas dan menjunjung tinggi toleransi (Abdul Rohman dan Yenni Eria Ningsih, 2018:44-50). Namun juga, seiring dengan perkembangan kekinian, kurikulum harus koheren dengan pembelajaran berbasis teknologi atau yang mengintegrasikan seperti *blended learning*. Karena kurikulumlah yang akan memandu pembelajaran itu sendiri. Kurikulum dalam pendidikan Islam harus mampu beradaptasi dengan era disrupsi dengan cara mendisrupsi dirinya sendiri (Sigit Priatmoko, 2018:1). Guru pun harus menghadapi tantangan ini dengan sebaik mungkin diantaranya dalam mengembangkan kurikulum termasuk silabus dan RPP yang lebih meningkatkan daya saing di era industry 4.0. Bahkan sejak covid-19 survei menunjukkan bahwa 94.4% orang tua lebih memilih daring, karena kekhawatiran klaster baru covid-19 (Muhammad Ainin, 2020).

Kemajuan yang cepat mengharuskan dunia pendidikan semakin bergelirya menunjukkan peranannya, hal ini dimaksudkan agar terciptanya sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu mengikuti perubahan atau mewarnainya. Apalagi kini, telah masuk dalam pasar bebas Era Komunitas ASEAN/ASEAN Economic Community (AEC) bahkan tingkat Asia dan Dunia (Wicaksono, 2018:75). Senada dengan kriteria diatas, bahwa untuk menciptakan SDM yang unggul dan kompetitif perlu diberikan *treatment-maindset* paradigma pemikiran yang konstruktif sehingga hal ini sejalan dengan pendapat Ali bin Abi Thalib "Ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup di zaman mereka, bukan pada zamanmu. Sesungguhnya mereka diciptakan untuk zamannya, sedangkan kalian diciptakan untuk zaman kalian" (Siti Zubaedah, 2018:1).

Berkenaan dengan pendapat tersebut, pengaplikasian media dalam pembelajaran tidak terikat dalam kelas saja (Konvensional), akan tetapi pembelajaran dalam jaringan atau e-Learning juga memerlukan media yang efektif dalam pengaplikasiannya kepada para peserta didik. Pada saat ini, cukup banyak media yang digunakan dalam pembelajaran daring, baik itu softwrenya, maupun *hardware*-nya. *Hardware* disini ialah laptop, handphone, dan computer. Softwrenya berupa google classroom, google meet, zoom, V-meet, youtube, discord, sosial media, dan lain sebagainya.

Media sosial bisa menjadi media pembelajaran yang tepat apabila benar dalam penggunaannya. Mungkin kita biasa menggunakan media sosial hanya untuk berkomunikasi dengan teman, belanja online, dan sekedar melihat idola kita, ternyata media sosial juga dapat kita manfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif di tengah pandemic covid-19 ini. yang mana pemerintah mengeluarkan surat keputusan untuk belajar di rumah saja, ini yang menimbulkan pembelajaran jarak jauh atau e-learning sedang dilakukan oleh para guru dan muridnya. Salah satu media sosial yang

penggunaannya efektif dan efisien ialah aplikasi *WhatsApp*, *WhatsApp* ini dapat menjadi solusi untuk kita yang ingin tetap melakukan proses belajar mengajar di tengah pandemic covid-19.

Sesuai apa yang telah ditulis di atas, bahwasanya sangat jelas media ini sangat dibutuhkan dalam belajar mengajar berlangsung baik konvensional maupun daring. Seiring dengan perkembangan zaman dan era revolusi 4.0 dunia Pendidikan dihadapkan dengan pembelajaran berbasis internet. Konsekuensinya, guru harus dapat menggunakan elektronik sebagai pembelajaran. Fenomenanya, dosen/guru banyak yang masih belum memahami bagaimana Teknik dan Langkah-langkah dalam pemilihan media yang tepat. Sehingga pembelajaran hanya berpusat pada dirinya sendiri dan papan tulis (apabila konvensional). Bila fenomena ini terus dilakukan maka pembelajaran konvensional maupun daring menjadi tidak bermutu. Maka dari itu penulis ingin mengangkat suatu materi yang bertema Penggunaan *WhatsApp* sebagai media pembelajaran di tengah pandemic Covid-19.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada Lembaga Pendidikan dibawah naungan Kementerian Agama jenjang Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hasanah yang beralamat di KP. Pasir Gadung Rt.01/01 Ds. Sukaharja Kec. Sindang Jaya Kab. Tangerang-Banten. Dengan kurun waktu penelitian pada episode Tahun Pelajaran 2020/2021 Semester Pertama dengan *scope* penelitian Penggunaan Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Covid-19. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif-fenomenologi. Kualitatif sebagaimana pendapat Subana (2005:60) menyatakan bahwa penelitian ini ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Sumber data primer diperoleh melalui observasi, informan hasil wawancara dengan Kepala Madrasah, Guru, Peserta Didik, Orang Tua, dan *Stakeholder* terkait. (Margono,2007:158).

Peneliti juga mengambil data melalui observasi partisipant suasana kelas proses pembelajaran dan beberapa dokumen khususnya yang berkenaan dengan fokus penelitian dan pendukung, misalnya buku, disertasi, jurnal, artikel, dsb. Teknik analisis data dilakukan dengan a) reduksi data, b) display data dan c) verifikasi. Teknik pengumpulan data dilakukan observasi partisipant, wawancara mendalam, studi dokumen, dan gabungan ketiganya atau triangulasi. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan SDM (Sumber Daya Manusia) sebagai generasi yang unggul dan maju serta berdaya saing dengan kreativitas yang handal, dimana SDM Indonesia secara utuh dapat tumbuh dan berkembang cepat, tepat, dan efisien dalam menerima segala kemungkinan yang terjadi kedepannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efisiensi Media dalam Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki makna, makna tersebut terbagi dalam dua aspek, dari aspek etymology dan aspek terminology. Secara bahasa media bentuk dari jamak yaitu '*medium*'. Definisi dari medium ialah sebagai perantara atau penghubung antar pemberi komunikasi kepada penerima (Daryanto, 2012:4). Media dapat membawa pesan

dari komunikator kepada komunikan. Pesan dari media ini dapat membawa komunikator kepada komunikan.

Secara terminology media para pakar mengartikan dengan cukup beragam, karena para pakar mempunyai paradigama sendiri tentang hal ini. Sadiman berpendapat dalam karya tulis Musfiqon, beliau berpendapat bahwa media itu ialah penghubung, perantara atau pengantar sebuah surat dari pengirim kepada penerima surat. Literasi bahasa Arab menyebutkan media itu ialah (*washail*), berarti sebagai penghubung atau pengantar kabar dari yang memberikan kabar kepada penerima kabar.

Menurut Venom S. Gerlach, mendefinisikan media itu menjadi dua pokok, yang pertama ialah makna sempit, beliau berpendapat media dalam makna sempit ini berupa gambar, chart, diagram, peta konsep, dan devivce/elektronik yang digunakan untuk memupuk minat belajar dan menggali informasi pada diri sendiri. Dan dalam makna luas ialah, aktivitas yang dapat mebuat dan membangun suatu kondisi siswa menjadi lebih baik dan mendapatkan pengetahuan yang baru (Musfiqon, 2012:26).

Oemar hamalik, mengemukakan pendapatnya bahwa media itu sebagai Teknik perantara penghubung antara peserta didik dan guru agar lebih efektif dalam hal pembelajaran. Sedangkan Yusuf Hadi Miarso mendefinisikan media itu seperti tempat yang akan menyalurkan pesan kepada target atau peserta didik, pesan itu berupa pembelajaran dan bertujuan semata hanya untuk proses belajar.

Robert Hanick, Dkk menyatakan bahwa: “*A medium (plural media) could be a channel of communication, example embrace film, television, diagram, written materials, computers, and directions*”. Berarti bahwa media itu ialah saluran komunikasi yang di dalamnya termasuk, film, televisi, gambar, materi tulis, komputer dan instruktur (Musfiqon, 2012:27).

Kesimpulan yang kita dapat dari para ahli diatas ialah, bahwasanya garis besar dari pengertian media pembelajaran ialah perantara atau penghubung agar materi yang diajarkan oleh pendidik bisa didapatkan oleh para siswa dengan komprehensif dan mudah unttuk dipahami. Maka dari itu guru dituntut untuk memilih media yang sesuai agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dibawah ini disajikan beberapa ragam model-media pembelajaran sebagai berikut;

Pertama, Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran. Sejatinya ada dua unsur penunjang keberhasilan suatu pemebelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua unsur tersebut saling berkaitan satu sama lain, karena tanpa metode dan media guru tidak akan berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan salah satu metode tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang akan dipakai, meskipun masih ada banyak aspek yang harus diperhatikan dalam memilih media.

Menurut Arief Sadiman, dkk. Pada dasarnya pertimbangan untuk memilih suatu media itu sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai kebutuhan yang diinginkan atau tidak. Misalnya, seseorang guru menggunakan media karena ingin mendemonstrasikan suatu materi, ingin memberi penjelasan yang lebih konkret, ingin menarik minat dan gairah belajar siswa, atau karena memang seorang guru sudah terbiasa menggunakan media. Secara umum pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut: (a) Hambatan pengembang dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang tersedia; (b) Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran; (c) Hambatan dari sisi peserta didik dengan mempertimbangkan kemampuan dan ketrampilan awal; (d) Faktor tingkat kesenangan Lembaga, guru dan peserta didik serta efektifitasnya. Mempertimbangkan kemampuan mengakomodasi penyajian stimulus yang tepat, kemampuan

mengakomodasi respon peserta didik yang tepat, kemampuan mengakomodasi umpan balik, pemilihan informasi atau stimulus dan untuk latihan atau tes; (e) Media skunder harus mendapat perhatian karena pembelajaran berhasil ialah yang menggunakan media yang beragam. (Ani Cahyadi, 2019:64)

Jika media tersebut ternyata tidak tersedia, atau tidak mungkin disediakan karena mahal, tidak praktis, atau tidak sesuai dengan kondisi siswa, dengan cara yang sama maka pilihan kita beralih pada jenis media yang berlabel. Ini berarti kita memilih jenis media terbaik kedua, bukan yang terbaik. Sekali lagi, pertimbangan utama dalam memilih media adalah kesesuaian media tersebut dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa. Jika terdapat beberapa jenis media yang sama-sama baik dan sesuai, maka prioritas kita adalah memilih jenis media yang murah, lebih praktis dan yang telah tersedia di sekitar kita.

Perihal tersebut, sebagaimana yang dilakukan di lembaga pendidikan MI Nurul Hasanah, yang mengedepankan efisiensi *collaborative discussion*, kolaborasi untuk terjalin kerjasama yang baik diantara pengelola, pendidik, peserta didik dan orang tua serta *stakeholder*. Berdasarkan keputusan bersama bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dengan transparan dan mendasar pada kesepakatan yang sudah dijalin merupakan salah satu wadah untuk menjembatani proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Salah satunya menggunakan pemanfaatan teknologi sederhana seperti: E-Learning, Whatsapp, dan Google Classroom, dsb. (Wawancara dengan Dewi Jamsiawati dilakukan pada 08 Desember 2020).

Kedua, Penggunaan E-Learning. *E-learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud di sini lebih diarahkan pada penggunaan teknologi computer dan internet. Melalui komputer, siswa dapat belajar secara individual, baik secara terprogram maupun tidak terprogram (Daryanto, 2012:162). Pada era modern ini kita tahu bahwasanya *E-learning* tidak hanya dapat diakses melalui computer saja, akan tetapi sudah dapat menggunakan laptop yang lebih praktis untuk dibawa kemana-mana di banding computer, dan juga *Smartphone* yang mana benda satu ini menjadi benda favorite bagi manusia di era modern ini, karena penggunaanya sangat efektif dan mudah dibawa.

Internet juga dapat digunakan secara terprogram, salah satunya dengan program *e-learning*. Pada program ini, kementerian terkait, sekolah atau pihak penyelenggara menyediakan sebuah *situ/web e-learning* yang menyediakan bahan belajar secara lengkap, baik yang bersifat interaktif maupun non interaktif. kegiatan siswa dalam mengakses bahan belajar melalui *e-learning* dapat dideteksi apa yang mereka pelajari, bagaimana kemajuan belajarnya, berapa skor hasil belajarnya dan lain-lain. Di Indonesia pada umumnya masih bersifat *belended e-learning*, yaitu *e-learning* bukan alat pembelajaran utama, melainkan sebagai bahan dan alat pelengkap dari pembelajaran konvensional (Daryanto, 2012:170).

Lebih lanjut dikatakan bahwa menurut (Milya Sari, 2016:126-136) model *blended learning* juga turut menghadirkan pembelajaran sepanjang waktu karena dapat menyelesaikan tantangan di abad 21 yakni: *technological*, *pedagogical*, dan *content knowledge* (TPACK). Menggunakan pembelajaran berbasis *science*, *technology*, *engineering*, dan *mathematics* (STEM). (Sri Rahayu, 2017), gerakan pendidikan multi literasi (Lisa Nopilda dan Muhammad Kristiawan, 2018:216), dan penguatan pendidikan karakter (Endang Komara, 2018). Beragam Model diatas disajikan atas

dasar bahwa pendidikan itu bersifat dinamis dan karena hakikatnya manusia senang dengan keragaman.

Pada masa pandemic covid-19 ini, pemerintah menurunkan surat keputusan baru tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan selama bencana ini melanda. Pemerintah menganjurkan semua Lembaga Pendidikan untuk meniadakan kegiatan belajar mengajar secara konvensional dan menggantinya dengan menggunakan *online learning* atau pembelajaran dalam jaringan. Dari sini lah aplikasi-aplikasi penunjang pembelajaran semakin banyak peminatnya, aplikasi tersebut akan menjadi media untuk tercapainya suatu keberhasilan pembelajaran. Pada saat ini peserta didik sedang ramai menggunakan sosial media, google classroom, zoom, google meet, dan lain sebagainya yang memang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menurutnya paling efektif dan efisien.

Pemanfaatan Teknologi Sederhana berbasis *WhatsApp*

WhatsApp Messenger adalah aplikasi pesan untuk ponsel cerdas (Smartphone) dengan basic mirip *BlackBerry Messenger*. *WhatsApp Messenger* merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa biaya SMS, karena *WhatsApp Messenger* menggunakan paket data internet yang sama untuk email, browsing web, dan lain-lain. Aplikasi *WhatsApp Messenger* menggunakan koneksi internet 3G, 4G atau WIFI untuk komunikasi data. Dengan menggunakan *WhatsApp*, kita dapat melakukan obrolan online, berbagi file, bertukar foto dan lain-lain.¹

Perkembangan teknologi semakin masif, mengingat selain berada pada era industri 4.0. Kini dunia pendidikan harus segera bersiap menyongsong era 5.0 dengan tantangan dan perkembangan yang semakin kompleks. *WhatsApp* bagian dari bukti perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi), sejatinya dapat digunakan dengan baik berdasarkan panduan dan penggunaan dalam proses pembelajaran *digital technology (E-Learning)*. Secara umum terdapat tiga pendekatan terkait pemanfaatan teknologi informasi atau intruksional computer dan internet untuk pendidikan dan pembelajaran diantaranya; *Pertama, Learning about computers and the internet*, dimana *technological literacy* menjadi tujuan akhir. Komputer dapat dijadikan sebagai objek pembelajaran, misalnya ilmu komputer (*computer science*). Artinya menjadikan teknologi informasi sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah/madrasah; *Kedua, Learning with computers and the internet*, dimana teknologi informasi memfasilitasi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah/madrasah; *Ketiga, Learning through computers and the internet*, yaitu mengintegrasikan pengembangan keterampilan-keterampilan berbasis teknologi informasi dengan aplikasi-aplikasi dalam kurikulum. (Bambang Warsita, 2008:150-151).

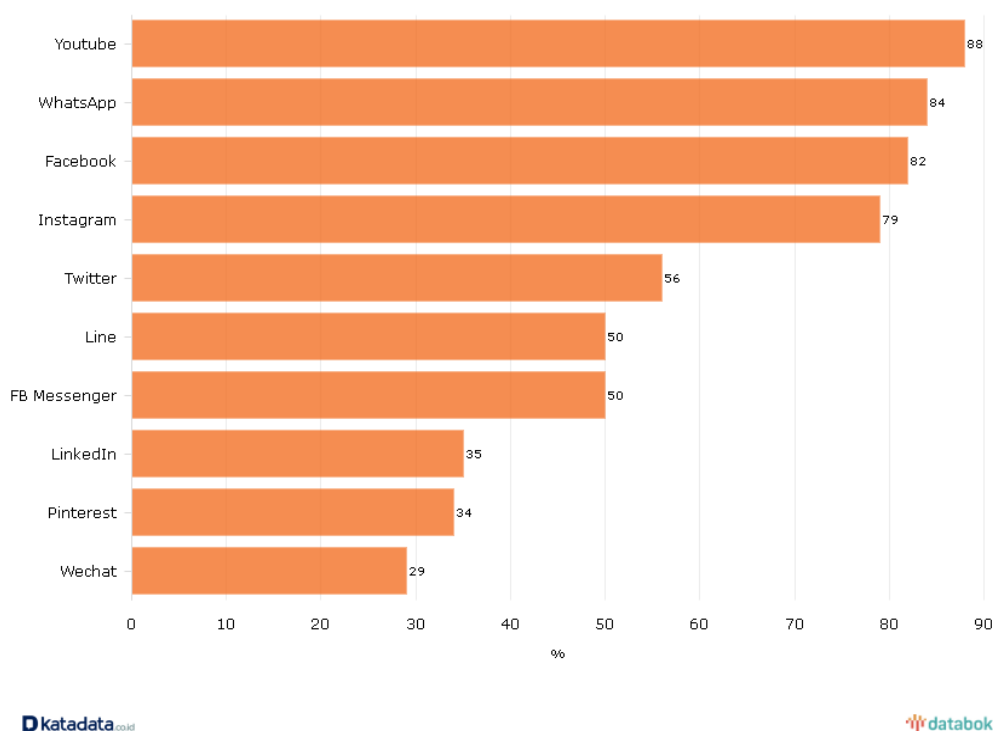
Awalnya *WhatsApp* dibuat untuk pengguna *Iphone*, kemudian dengan seiring waktu dan perkembangannya, aplikasi *WhatsApp* tersedia juga untuk versi *Blackberry*, *Android*, *Windows Phone*, dan *Symbian*.² Sampai pada tahun 2020 ini, *WhatsApp* meduduki peringkat kedua pada hasil data 10 media sosial yang paling sering diunakan setelah *Youtube*. *WhatsApp* menjadi *platform* media sosial yang diminati dan sangat

¹ <https://id.wikipedia.org/wiki/WhatsApp>. Diakses pada tanggal 05/08/2020, pukul 22.03.

² <https://id.wikipedia.org/wiki/WhatsApp>. Diakses pada tanggal 06/08/2020, pukul 10.15.

mudah dalam pengaplikasiannya. 98% pengguna sosial media berselancar menggunakan *Smartphone*.³ Hal ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

10 Media Sosial yang Sering Digunakan 2020



Gambar 1
Daftar 10 Media Sosial yang digunakan 2020 <https://databoks.katadata.co.id/>

WhatsApp Messenger merupakan bagian dari sosial media. Sosial media merupakan aplikasi berbasis internet yang memungkinkan setiap penggunaanya dapat saling berbagi macam konten sesuai dengan fitur pendukungnya. *WhatsApp Messenger* merupakan teknologi populer yang sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran. Al Saleem menambahkan bahwa dalam *WhatsApp Messenger* terdapat *WhatsApp Group* yang mampu membangun sebuah pembelajaran yang menyenangkan terkait berbagai topik diskusi yang diberikan oleh pengajar. (Jumiatmoko, 2016:4)

Keberadaan *WhatsApp Messenger* tidak terlepas dari keberadaan *Net Gen* atau generasi digital yang selalu menginginkan adanya pemutakhiran berbagi teknologi berbasis internet. Data empiris terkini dari Jafe dan Zane menunjukkan bahwa *Net Gen* memiliki kecenderungan belajar secara kolaboratif, tidak memiliki respon yang baik terhadap cara pembelajaran ceramah, menginginkan informasi yang dapat mereka terima secara individu, dan senantiasa menginginkan berbagai macam materi pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah melalui piranti teknologi. Tidak hanya itu, pembelajaran dengan bantuan aplikasi online seperti *WhatsApp Messenger* dapat

³ <https://databoks.katadata.co.id/>. Diakses pada tanggal 06/08/2020, pukul 11.00.

meningkatkan kolaborasi dalam pembelajaran, berbagi pengetahuan dan informasi yang berguna dalam proses pembelajaran. (Avani Maniar and Aanal Modi, 2014:23-38)

Konten yang dapat digunakan dalam aplikasi *WhatsApp Messenger* antara lain sebagai berikut; *Pertama, Chat Group*. Konten ini digunakan untuk integrasi antara dosen dengan mahasiswa yang berlangsung dalam waktu nyata; *Kedua, Fasilitas share document*. Konten ini digunakan untuk membantu kelompok belajar mengirim dokumen dalam bentuk file; *Ketiga, Kamera*. Konten ini digunakan untuk membagi beberapa kegiatan untuk membutuhkan gambar yang diambil pada sebuah kegiatan; *Keempat, Galeri*. Konten ini digunakan untuk membagi atau mengirimkan gambar/video yang telah tersimpan sebelumnya; *Kelima, Audio*. Konten ini digunakan untuk membagi pesan suara; *Keenam, Youtube video Box*. Aplikasi yang digunakan untuk berbagi koleksi dan sharing video di *WhatsApp*; *Ketujuh, Dropbox*. Aplikasi yang digunakan adalah untuk berbagi file perkuliahan. (Andika Prajana, 2017:6)

Kemudian ihwal data di atas dapat diperkuat melalui Hasil penelitian dari Hendrik dan Andista (2016:5) dalam judul “Implementasi *WhatsApp Mobile Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa” bahwasanya pembelajaran yang terintegrasi *WhatsApp Messenger* memberikan manfaat pada mahasiswa antaranya ialah; (1) Informasi dan pengetahuan secara cepat mudah ditransfer, (2) Kemudahan membuat forum diskusi sehingga media sosial menjadi sarana positif untuk belajar, (3) Memfasilitasi kolaborasi tanpa batas antara pendidik dan peserta didik, (4) Aplikasi gratis dan mudah digunakan.

Selanjutnya, Metode yang digunakan guru di MI Nurul Hasanah dalam Proses Belajar dari Rumah (BDR) adalah: *Pertama, Metode Bermain*, guru mengajak peserta didik untuk bermain membuat gambar berdasarkan kesukaannya (rumah, baju, sepeda, mobil, motor, ayah, ibu, dsb). Sebelumnya, peserta didik menyiapkan alat dan bahan kemudian sebagian dibantu atas kerjasama orang tua sebagai pendamping. setelah selesai hasil di share pada *WhatsApp group* berdasarkan durasi yang sudah disepakati bersama; *Kedua, Metode Bercakap-cakap*, guru menggunakan fitur Panggilan Video di *WhatsApp Group* untuk bercakap-cakap dengan peserta didik mengenai hasil tugas atau gambar yang sudah dibuat tadi, kemudian guru memberikan tambahan tentang tata cara menjaga kesehatan pada masa COVID-19 selalu menjaga 3M (memakai masker, mencuci tangan, dan menjaga jarak serta menghindari kerumunan); *Ketiga, Metode Bercerita*, guru mengajak peserta didik untuk bercerita tentang kegiatan yang dilakukan di rumah melalui rekaman video dan/atau *voice note*; *Keempat, Metode Demonstrasi*, guru mengajak peserta didik untuk membaca surat-surat pendek dan do`a, kemudian salah satu anak diperintahkan untuk mengulangi kembali melalui siaran video atau *voice note* dan mengirimkan foto atau vidionya melalui *Group WhatsApp* kelas; *Kelima, Metode Pemberian Tugas*, adalah guru memberikan lembar kerja kepada peserta didik untuk menirukan tulisan “pada pembelajaran tema tertentu”. Setelah selesai menirukan tulisan kemudian mengirimkan hasilnya melalui *WhatsApp Group*. (Wawancara dengan Madsoleh dilakukan pada 10 Desember 2020)

Pendapat di atas, dapat dijadikan sandaran bagi lembaga pendidikan lain salah satunya MI Nurul Hasanah, penggunaan media sosial *WhatsApp* sebagai instrument pelaksanaan pembelajaran kian dapat dirasakan oleh pelbagai kalangan, aplikasi berbasis media online ini sangat luwes dan mudah serta ramah digunakan bagi masyarakat. Hal ini dirasakan juga oleh peserta didik dan orang tua tidak terkecuali gurunya. Orang tua merasa senang dengan kemudahan pembelajaran menggunakan *WhatsApp* selain tidak memakan pulsa atau kuota internet, tugas yang masuk berupa

chat, video, atau rekaman *voice note* dapat mudah diunduh dan dipelajari. Termasuk kontrak dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat dijangkau pemanfaatan aplikasi tersebut dalam setiap harinya berdasarkan kontrak belajar yang sudah disepakati.

Selain itu, Samsiyah salah satu tenaga pengajar menyampaikan dalam pertemuannya dengan peneliti, bahwa efektivitas pembelajaran menggunakan media social *WhatsApp* sangat diminati, oleh hampir seluruh orang tua siswa, jika dikerucutkan bisa sampai 90% yang tertarik dengan media tersebut berdasarkan hasil pengamatan dan pemetaan dari setiap tingkat (kelas) pada madrasah tersebut. (Wawancara dengan Samsiyah dilakukan pada 15 Desember 2020)

Pembelajaran Jarak Jauh Menjamah Pendidikan Tingkat Dasar

Pada dasarnya pembelajaran jarak jauh atau *E-learning* digunakan oleh mahasiswa-mahasiswa yang sibuk bekerja dan ingin tetap mendapatkan Pendidikan atau kuliah, maka ada salah satu kampus di Indonesia yang terkenal dengan penerapan model pembelajaran jarak jauh ini, yaitu Universitas Terbuka Jakarta. Disana mahasiswa tidak seluruhnya bertatap muka, Ketika belajar mengajar berlangsung, mereka mempunyai system untuk mengakses bahan dan materi perkuliahan melalui daring (dalam jaringan).

Menurut Nana Meily Nurdiansyah (2020:20) Sumber pengetahuan adalah pengalaman (inderawi/pengamatan). Ketika situasi dan kondisi ditengah pandemic Covid-19 ini menyebabkan seluruh kegiatan yang biasa manusia lakukan menjadi terhentikan atau *lockdown*. Semua perusahaan, Lembaga Pendidikan dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi, pusat perbelanjaan, dan lain sebagainya menjadi terkena imbas dari wabah tersebut. Maka dari itu pemerintah mengambil keputusan untuk melakukan pembelajaran daring untuk pelajar dan mahasiswa yang berada di rumahnya masing-masing, agar Pendidikan tetap tersampaikan kepada peserta didik walaupun keadaan sedang tidak stabil.

Bagi penulis, aplikasi *WhatsApp Messenger* ini dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan efisien, mengapa demikian? Karena kita mengetahui di tengah pandemic Covid-19 ini kita melakukan semua pembelajaran dengan menggunakan media online yang berbeda dan tentu memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Contohnya saja seperti aplikasi *Zoom*, aplikasi ini dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif, karena guru dan semua murid dapat melihat dan mendengarkan materi yang diberikan guru lewat aplikasi tersebut. Akan tetapi dibalik keefektifannya itu terdapat kekurangan yang cukup mengganggu bagi sebagian peserta didik yaitu menggunakan pulsa internet yang cukup boros.

Berbeda seperti *WhatsApp Messenger* yang menurut penulis sangat efektif dan efisien dalam penggunaannya. Aplikasi ini dapat dijadikan media pembelajaran dengan *chat*, *transfer* gambar, video, *link* jurnal, *voice note*, dan *share* dokumen. Semua itu dapat kita lakukan melalui *Smartphone* dan tidak terlalu menguras paket data/pulsa internet. Para peserta didik dapat memanfaatkan *WhatsApp Group* untuk berdiskusi seputar materi pembelajaran Bersama teman-temannya dan disimpulkan oleh guru diakhir pembelajaran. Aplikasi ini sudah lama dipakai di kalangan mahasiswa untuk berdiskusi mauapun berbagi informasi seputar perkuliahan yang akan ditempuhnya. Berbeda seperti aplikasi yang lain, yang mana aplikasi itu ramai digunakan ketika dunia sedang mengalami musibah, yaitu Covid-19.

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan pelbagai fasilitas teknologi pembelajaran. Sebagai bahan pembelajaran dan evaluasi tentunya *E-Learning*

dalam pembelajaran jarak jauh memiliki kelebihan diantaranya: *Pertama*, Tersedianya fasilitas *e-learning* supaya antara pendidik dengan peserta didik mudah berkomunikasi tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu. Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal dan antara keduanya bisa saling menilai; *Kedua*, Setiap peserta didik bisa belajar dan *mere-view* bahan pelajaran setiap saat karena bahan pelajaran yang ada dalam bentuk file dan bisa dirubah kapan pun; *Ketiga*, Bila butuh tambahan informasi maka peserta didik bisa langsung akses dengan internet; *Keempat*, Update informasi lebih bisa dilakukan dengan browsing internet; *Kelima*, Bisa melakukan diskusi dengan *audience* peserta didik yang lebih banyak tanpa dibatasi ruang yang sempit; *Keenam*, peserta didik akan menjadi aktif dalam belajar bukan hanya menerima tapi juga bergerak mencari, dan; *Ketujuh*, Efisien bagi yang tinggal jauh dari perguruan tinggi atau sekolah konvensional. (Rusman, 2011:251-252)

Sedangkan kekurangan atau kelemahan dalam pembelajaran berbasis *E-Learning* yaitu: *Pertama*, Pembentukan values sangat lemah karena interaksi yang terjadi sangat terbatas antara guru dan peserta didik serta peserta didik dengan peserta didik lainnya; *Kedua*, Kecenderungan mengabaikan akademik dan social serta mengedepankan materi dan bisnis sangat tinggi; *Ketiga*, Pendidikan hanya merupakan pelatihan dan lebih kearah kognitif; *Keempat*, Berubah peran peserta didik dari menguasai pembelajaran konvensional menjadi dituntut menguasai teknik pembelajaran yang menggunakan ICT (*medium computer*); *Kelima*, Bagi yang motivasinya rendah, pembelajaran cenderung kurang berhasil; *Keenam*, Internet belum merata di semua madrasah dan semua kelas, adakalanya meski di sekolah sudah ada jaringan internet keberadaannya belum merata secara kualitas; *Ketujuh*, Banyak sekolah yang gurunya masih lemah dalam hal pengoperasian computer termasuk peserta didiknya; *Kedelapan*, Kurangnya teknisi yang ahli dalam computer dan jaringan internet termasuk *upgrade* internet dan *instalasi* berbagai program.

Berbagai strategi pemanfaatan media pembelajaran, salah satunya media sosial berbasis *WhatsApp* tentu tidak seperti rival yang lainnya, sebagaimana penggunaan pada kegiatan-kegiatan tertentu. *WhatsApp* hadir untuk merangkul semua golongan. Berdasarkan hasil penelitian di MI. Nurul Hasanah disajikan instalasi penggunaan media tersebut dalam Pembelajaran. Adapun mekanisme *WhatsApp Messenger* dalam pembelajaran online di tengah pandemic Covid-19 ini sebagai berikut;

Pertama, Menginstal melalui fasilitas *PlayStore* atau *AppStore*; *Kedua*, Membuka fitur atau menampilkan fitur-fitur yang berada pada *WhatsApp Messenger*; *Ketiga*, Grup diskusi. *WhatsApp Messenger* mempunyai fitur mengobrol dalam satu grup dengan bersamaan, ini memudahkan murid dan guru dalam mengintegrasikan pembelajaran; *Keempat*, *Share Document*. Fitur ini dapat memudahkan dosen/guru mengirim bahan ajar berupa pdf, word, ppt, dan exel. Begitupun mahasiswa/murid dapat mengirim tugas; *Kelima*, *Camera*. Fitur ini digunakan untuk para peserta didik maupun guru/dosen berbagi gambar maupun video pembelajaran kedalam grup kelas; *Keenam*, Galeri. Fitur ini digunakan untuk melihat gambar, video dan dokumen yang telah di download sebelumnya. Jadi apabila ada bahan ajar yang di share lewat gambar maka gambar tersebut akan tersimpan; *Ketujuh*, *Voice Note*. Fitur ini dapat memudahkan kita berdiskusi menggunakan pesan suara, biasanya digunakan mahasiswa dan dosen untuk menjelaskan suatu pembelajaran; *Kedelapan*, *Dropbox*. Fitur ini digunakan untuk berbagi link sumber belajar atau lainnya yang masih berhubungan dengan pembelajaran.

Selain dari panduan yang telah disampaikan, MI Nurul Hasanah juga melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan pelbagai teknologi informasi yang dikemas dengan sangat mengedepankan transparansi dan aspirasi orang tua serta *stakeholder* terkait. Guna menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Oleh karenanya terdapat tiga cara memanfaatkan teknologi informasi untuk kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di MI Nurul Hasanah sebagai berikut: *Pertama, Web Course*, yaitu penggunaan teknologi informasi untuk keperluan pendidikan, dimana seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, dan ujian sepenuhnya disampaikan melalui internet atau *WhatsApp*. Peserta didik dan guru sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka; *Kedua, Web Centric Course*, dimana sebagian bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, dan latihan disampaikan melalui internet atau *WhatsApp*. Sedangkan ujian dan sebagian konsultasi, diskusi dan latihan dilakukan secara tatap muka. Pembelajar dan guru sepenuhnya terpisah, tetapi diperlukan adanya tatap muka, dan; *Ketiga, Web Enhanced Course*, yaitu pemanfaatan internet untuk pendidikan, untuk menunjang peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran secara tatap muka di kelas.

Melalui adanya cara pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran yang diuraikan tersebut, dengan ini merujuk pada Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 01/Kb/2020 Nomor 516 Tahun 2020 Nomor Hk.03.01/Menkes/363/2020 Nomor 440-882 Tahun 2020 Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2020/2021 Dan Tahun Akademik 2020/2021 Di Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) dan diperkuat dengan Peraturan Bupati Tangerang Nomor 20 Tahun 2020 Tentang Pedoman Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 Di Wilayah Kabupaten Tangerang Pasal 7 ayat 2 point a yang berbunyi pembatasan proses belajar mengajar di sekolah dan/atau institusi pendidikan lainnya, maka didapati beberapa keputusan yang disampaikan oleh institusi atau lembaga pendidikan tanpa terkecuali di MI. Nurul Hasanah sebagai berikut;

- a. Pembelajaran berlangsung dengan menggunakan Sistem Pembelajaran Integrasi *Online* dan *Offline (blended learning)*
- b. Sistem Pembelajaran Online dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *Zoom, Google Classroom, E-Learning, Facebook, WhatsApp, Hangout*, dll dengan menghindari adanya kontak fisik langsung antara guru dan peserta didik atau antara peserta didik dan peserta didik
- c. Sistem Pembelajaran Online dapat dilakukan dengan cara memberikan tugas mandiri atau terstruktur kepada peserta didik yang diinformasikan secara *online*.
- d. Tugas individu dapat berupa membaca, menulis, menggambar, hafalan, atau membuat jawaban atas beberapa pertanyaan yang diajukan guru tentang bahasan mata pelajaran, dan bila memungkinkan dikaitkan dengan Covid-19 yang dapat dikaji dalam berbagai perspektif
- e. Metode pembelajaran dilakukan melalui diskusi, dan tanya jawab atau metode lainnya secara *online*
- f. Tugas yang diberikan hendaknya ditentukan batas waktu penyelesaiannya, sehingga dapat dilanjutkan dengan tugas-tugas berikutnya dengan memakai prinsip simpel, efektif dan efisien serta tidak terlalu membebani peserta didik
- g. Absensi mahasiswa dalam pembelajaran *online* dilakukan dengan melihat kehadiran peserta didik melalui aplikasi; atau dengan cara melihat tugas-tugas

- yang dikumpulkan secara *online* atau dengan memberikan *affirmasi* sebagai bentuk pertimbangan lain menyikapi situasi yang terjadi.
- h. Evaluasi terhadap proses pembelajaran yang menggunakan *online* dapat dilakukan dengan menilai keaktifan dalam diskusi, argumentasi yang dilakukan guru dan peserta didik, alur pikir dalam memberikan *statement*, bobot pesan yang disampaikan dalam diskusi, dll.
 - i. Mata Pelajaran bidang studi dan Guru Kelas diwajibkan membuat *Whatsapp group*, sebagai media berkomunikasi (Wawancara dengan Hudriyah selaku Kepala Madrasah, dilakukan pada 17 Desember 2020).

SIMPULAN

Hasil dari pembahasan di atas membuahkan kesimpulan bahwasanya pembelajaran online tidak hanya dapat di realisasikan dengan media yang sudah ada sejak lama dan memang dikhususkan untuk pembelajaran, akan tetapi media sosial seperti *WhatsApp Messenger* bisa menjadi media pembelajaran yang cukup efektif dan tentunya hemat dari segi biaya. *WhatsApp Messenger* ini irit dalam penggunaan paket data/pulsa internet, karena peserta didik/mahasiswa tidak menggunakan kamera secara bersamaan dalam pembelajaran.

Adapun 3 buah kesimpulan yang paling utama ialah: (1) *WhatsApp Messenger* ialah platform media sosial yang penggunanya sangat banyak mencapai 84% menurut data terbaru tahun 2020, (2) *WhatsApp Messenger* memberikan pengalaman pembelajaran menggunakan media sosial berbasis internet bagi Lembaga pendidik dan seluruh civitas akademik, (3) *WhatsApp Messenger* diharapkan dapat menjadi penunjang motivasi belajar siswa di tengah pandemic Covid-19 di dunia.

Selain itu, gagasan penunjang juga dapat terlihat dengan adanya tiga cara memanfaatkan teknologi informasi untuk kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di MI Nurul Hasanah sebagai berikut: *Pertama, Web Course*, yaitu penggunaan teknologi informasi untuk keperluan pendidikan, dimana seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, dan ujian sepenuhnya disampaikan melalui internet atau *WhatsApp*. Peserta didik dan guru sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka; *Kedua, Web Centric Course*, dimana sebagian bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, dan latihan disampaikan melalui internet atau *WhatsApp*. Sedangkan ujian dan sebagian konsultasi, diskusi dan latihan dilakukan secara tatap muka. Pembelajar dan guru sepenuhnya terpisah, tetapi diperlukan adanya tatap muka, dan; *Ketiga, Web Enhanced Course*, yaitu pemanfaatan internet untuk pendidikan, untuk menunjang peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran secara tatap muka di kelas

DAFTAR RUJUKAN

- Andika Prajana (2017) “Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp Dalam Media Pembelajaran Di Uin Ar-Raniry Banda Aceh”, *Cyberspace; Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*. Vol 1 (2).
- Anhusadar, L. (2020). Persepsi mahasiswa PIAUD terhadap kuliah online di masa pandemi Covid 19. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 44-58.

- Ani Cahyadi, (2019), *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang Baru: Laksita Indonesia.
- Avani Maniar and Aanal Modi (2014) “Educating Whatsapp Generation rough “Whatsapp”, *Zenith International Journal of Multidisciplinary Research*. Vol 4 (8).
- Bambang Warsita (2008), *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Daryanto, (2012), *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Satunusa.
- Hendrik Pratama dan Andista Candra (2016) “Implementasi Whatsapp Mobile Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahaiswa Pokok Bahasan Pengenalan Komponen Elektronika”, *e-Journal IKIP PGRI Madiun JPFK*. Vol 2 (2).
<https://databoks.katadata.co.id/>. Diakses pada tanggal 06/05/2020, pukul 13:45.
<https://id.wikipedia.org/wiki/WhatsApp>. Diakses pada tanggal 05/05/2020, pukul 23:23.
<https://id.wikipedia.org/wiki/WhatsApp>. Diakses pada tanggal 06/05/2020, pukul 13:37.
- Jumiatmoko, (2016)” whatsapp messenger dalam tinjauan Manfaat dan adab”. *Wahana Akademika Journal*, vol. 3 (1).
- Komara, E. (2018). Penguatan pendidikan karakter dan pembelajaran abad 21. *Sipatahoenan*, 4(1).
- Margono, S (2007), *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Muhammad Ainin, (2020), *Inovasi Penelitian Pendidikan Bahasa Arab di Era New Normal, Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab Pascasarjana, dan Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Alauddin Makassar*, Webinar Nasional, Selasa, 30 Juni 2020.
- Musfiqon, (2012), *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarata: Prestasi Pustaka Publisher.
- Nasir, M. (2013). Pengembangan kurikulum muatan lokal dalam konteks pendidikan islam di madrasah. *HUNAF: Jurnal Studia Islamika*, 10(1), 1-18.
- Nopilda, L., & Kristiawan, M. (2018). Gerakan literasi sekolah berbasis pembelajaran multiliterasi sebuah paradigma pendidikan abad ke-21. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 3(2), 216-231.
- Nugraheni, A. S. (2020). Metode Pembelajaran Melalui Whatsapp Group Sebagai Antisipasi Penyebaran Covid-19 pada AUD di TK ABA Kleco Kotagede. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 126-130.
- Nurdiansyah, N. M. (2020). REVITALISASI PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAK: PENGEMBANGAN KEPERIBADIAN PESERTA DIDIK. *Journal of Islamic Education Guidance and Counselling*, 1(1).
- Nurdiansyah, N. M. *Budaya Sekolah dalam Pengembangan Karakter Peserta Didik (Studi di SMK Negeri 4 Tangerang)* (Master's thesis, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan).
- Nurdiansyah, N. M., Hudriyah, H., & Hadawiyah, R. A. (2021). PERUBAHAN LAFADZ TASTATHI’ & TASTHI’QS. AL-KAHFI PADA CERITA MUSA DAN KHIDR KAJIAN EMPIRISM. *ISLAMIKA*, 14(2).
- Priatmoko, S. (2018). Memperkuat Eksistensi pendidikan Islam di era 4.0. *TA’LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 1(2), 221-239.
- Rahayu, S. (2017). Mengoptimalkan aspek literasi dalam pembelajaran kimia abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Kimia UNY* (pp. 1-16).

- Rohman, A., & Ningsih, Y. E. (2018, October). Pendidikan multikultural: penguatan identitas nasional di era revolusi industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin* (Vol. 1, pp. 44-50).
- Rusdi Susilana dan Cupi Riyana, (2007), *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Rusman. (2011). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, M. (2016). Blended learning, model pembelajaran abad ke-21 di perguruan tinggi. *Ta'dib*, 17(2), 126-136.
- Siti Zubaidah, *KETERAMPILAN ABAD KE-21: BAGAIMANA MEMBELAJARKAN DAN MENGASESNYA*, (Riau: FKIP Universitas Islam Riau, 2018). Disampaikan pada Seminar Nasional dengan Tema “Tantangan Biologi dan Pendidikan Biologi Abad-21” di Pendidikan Biologi FKIP Universitas Islam Riau, 28 April 2018
- Subana, M, (2005), *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*, Bandung: Pustaka Setia.
- Wicaksono, G. W. (2018). Lective: Desain Perangkat Pembelajaran Online. In *Prosiding SENTRA (Seminar Teknologi dan Rekayasa)* (No. 1).

Penggunaan Bahasa Slang dalam Kolom Komentar Youtube pada Kanal Cyprien

Nani Rohyani^{1*}, Diana Rosita², Nani Kusrini³

^{1,2,3} Pendidikan Bahasa Prancis, FKIP Universitas Lampung, Indonesia

* e-mail: nanirohyani12@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis dan fungsi bahasa slang dalam kolom komentar Youtube pada kanal milik Cyprien. Cyprien Lov yang dikenal juga dengan julukan *Monsieur Dream* adalah pelawak dan aktor asal Prancis. Cyprien dikenal karena video-video komedi di kanal Youtube miliknya, yang memiliki 14 juta pelanggan dan ditonton sebanyak 2,7 miliar kali pada tahun 2021. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sumber data penelitian ini berupa tuturan yang ada dalam kolom komentar Youtube pada kanal milik Cyprien. Sedangkan data dalam penelitian ini adalah seluruh kata, frasa, dan kalimat yang mengandung bahasa slang dalam kolom komentar tersebut. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah teknik simak dengan teknik catat sebagai teknik lanjutannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode agih untuk menentukan jenis bahasa slang, dan metode padan untuk menentukan fungsi bahasa slang yang telah ditemukan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 88 tuturan bahasa slang dalam kolom komentar Youtube pada kanal milik Cyprien, yang dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu *l'argot*, *le verlan*, dan *les gros mots*. Terdapat empat fungsi bahasa slang yang ditemukan yaitu fungsi ekspresif, informatif, vokatif dan fatis.

Kata kunci: jenis bahasa slang, fungsi bahasa slang, Youtube kanal Cyprien

PENDAHULUAN

Komunikasi adalah suatu proses yang melibatkan (1) pihak yang berkomunikasi, (2) informasi yang dikomunikasikan dan (3) alat komunikasi (Alwasilah, 1993:8). Alat komunikasi utama yang digunakan untuk menyampaikan informasi yaitu bahasa. Ada ribuan bahasa yang dituturkan oleh para penutur bahasa di dunia ini, di antara banyaknya bahasa tersebut, ada beberapa bahasa yang memiliki penutur terbanyak di antara bahasa yang lain.

Menurut data terbaru dari laman resmi kedutaan Prancis untuk Indonesia, bahasa Prancis merupakan bahasa internasional kelima setelah bahasa Mandarin, Inggris, Spanyol dan Arab serta memiliki lebih dari 300 juta penutur yang mayoritas berusia di bawah 30 tahun. Bahasa Prancis juga merupakan bahasa resmi di 32 negara di dunia. Terhitung ada 132 juta orang yang belajar bahasa Prancis pada tahun 2018, yang menjadikan bahasa Prancis sebagai bahasa kedua paling banyak dipelajari di dunia setelah bahasa Inggris dan berada di urutan keempat paling banyak digunakan di internet. Penutur bahasa Prancis meningkat sebesar 9,6 % selama tahun 2014 sampai 2018¹.

¹<http://observatoire.francophonie.org/qui-parle-francais-dans-le-monde/> (diakses pada tanggal 1 April 2019 pada pukul 16.18 WIB)

Berdasarkan uraian di atas dapat diperkirakan, bahwa bahasa Prancis digunakan oleh berbagai kalangan dari berbagai usia, mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Perbedaan usia penutur suatu bahasa memungkinkan adanya perbedaan variasi bahasa yang digunakan. Variasi bahasa merupakan salah satu masalah yang dibedah dalam cabang ilmu linguistik yaitu sosiolinguistik, yang membahas mengenai hubungan antara fungsi dari bahasa serta hubungannya dengan masyarakat. Salah satu dari variasi bahasa yang muncul dan sering digunakan adalah bahasa slang.

Penggunaan bahasa slang dapat ditemukan dengan mudah dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya dalam interaksi di dunia nyata, bahasa slang juga digunakan untuk berkomunikasi secara virtual di dunia maya. Penggunaan bahasa slang oleh penutur bahasa Prancis dapat dilihat dalam kolom komentar video Youtube, terutama pada kanal yang mengunggah video menggunakan bahasa Prancis, salah satunya dapat ditemukan di kanal Cyprien. Banyak pengguna Youtube yang meninggalkan komentar di kanal Cyprien menggunakan bahasa slang Prancis.

Menurut Chaer dan Agustina (2010:67) slang adalah variasi sosial yang memiliki sifat rahasia dan khusus. Variasi ini digunakan oleh beberapa kelompok yang sangat terbatas, dan tidak boleh diketahui oleh kelompok yang lain. Kosakata yang digunakan dalam bahasa ini selalu berganti-ganti. Bahasa slang dalam bahasa Prancis disebut *argot*. Dubois (2002: 48) menyebutkan bahwa *argot* adalah dialek sosial yang direduksi menjadi leksikon, huruf yang mengganggu, digunakan di lapisan masyarakat tertentu yang ingin berbeda dari orang lain; *argot* memiliki tujuan tersebut agar hanya dipahami oleh para anggotanya atau sebagai tanda keanggotaan grup tertentu. Louis Jean Calvet dalam jurnal Andree, A. N. (2019) berjudul “*Form, Meaning and Function of Argot in French Rap*” menyebutkan tentang definisi argot sebagai bahasa rahasia yang memiliki fungsi kata sandi, yaitu bahasa gangster dalam beberapa jenis.

Certa (2001 : 8) mengelompokkan bahasa slang Prancis menjadi 3 jenis, yakni bahasa argot (*l'argot*), bahasa verlan (*le verlan*) dan bahasa kasar (*les gros mots*). Bahasa argot adalah variasi bahasa yang pertama kali muncul di Prancis sebelum bahasa verlan (*le verlan*) dan bahasa makian (*les gros mots*).

Dubois (2002: 49) menjelaskan bahwa seluruh bahasa argot dan bahasa populer (*langue populaire*) mempunyai beberapa proses pembentukan yang sama yaitu pemenggalan kata (*truncation*), akhiran (*suffixation parasitaire*), pembalikan bunyi atau suku kata (*interversion de sons ou de syllabes*), *l'argonji*, aglutinasi (*agglutination*), substitusi sinonim parsial (*substitution de synonymes partiels*), dan pinjaman dari dialek (*les emprunts aux dialectes*), atau dengan memberikan istilah nilai merendahkan untuk bahasa asing. Sejalan dengan pernyataan Jean Calvet (1994:157) menjelaskan lima tipe pembentukan argot dalam bahasa Prancis yaitu pemenggalan kata dan sufiksasi (*truncation et suffixation*), *le largonji et le louchébem*, *le verlan*, beberapa bahasa slang afrika (*quelques argots à clef africains*), dan bahasa slang berima (*le rhyming slang*). Gadet (2003: 85) dalam Utami (2014) menyebutkan tentang bahasa argot bahwa tanda spesifik lebih banyak terkait dengan leksikonnya, yang proses pembentukannya terjadi dengan pinjaman dari bahasa arab, pemenggalan, duplikasi, metafora, metonimia dan proses pembalikan. Sedangkan Lan (2006) mengelompokkan pembentukan argot menjadi beberapa proses yaitu 1) pembentukan secara semantik : metafora, metonimia, *synecdoques*, *éphythètes de nature*, kompleksitas (*complexité*), perubahan makna (*du changement de sens*); 2) pembentukan secara leksikal : komposisi (*la composition*), abreviasi (*truncation et siglaison*), derivasi (*sur mot anglais et francais*), pembentukan

lainnya secara formal (*les autres procédés formels*), *les argots à clef* (*le verlan, le largonji et le louchébem*); 3) pembentukan dari peminjaman (*les emprunts*)

Verlan adalah salah satu bentuk bahasa slang Prancis yang ciri khasnya terletak pada permainan kata: memisahkan setiap suku kata, membolak-balikinya lalu membentuknya kembali menjadi kata baru. Lan (2006 : 41) menjelaskan tentang *verlan* tanpa diragukan lagi adalah salah satu bahasa slang yang paling produktif, dan juga dibentuk dengan kuat, mudah diidentifikasi.

Certa (2001: 8) menjelaskan tentang arti dari kata makian yang merupakan kategori kata yang disebut “kasar” yang jarang kita ucapkan tapi sering digunakan, penggunaannya kita sukai: karena kata makian tersebut membuat kita diijinkan berdekatan dengan yang terlarang

Bahasa slang Prancis bisa terbentuk dari berbagai macam proses dan ada banyak jenisnya. Pengenalan dan pemahaman mengenai jenis-jenis bahasa slang perlu analisis lebih dalam. Hal pertama yang perlu dilakukan adalah mencari kata slang tersebut dalam kamus argot atau melihat secara lebih rinci dari pembentukan kata tersebut. Langkah tersebut dilakukan agar kita dapat mengetahui jenis kata slang tersebut. Kemudian langkah selanjutnya yaitu mengetahui konteks percakapan secara keseluruhan agar makna dari suatu percakapan dapat dimengerti dengan baik. Oleh karena beberapa hal yang sudah dijelaskan di atas, bahasa slang Prancis yang ada pada kanal Youtube milik Cyprien merupakan subjek yang bisa dijadikan sebagai bahan penelitian untuk mengetahui jenis-jenis dan fungsi dari penggunaan bahasa slang tersebut.

Beberapa penelitian tentang bahasa slang telah banyak dilakukan. oleh Yunilis Andika (2016) dan Rahmawati (2017). Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahasa slang terbagi dalam lima bentuk dan tujuh proses pembentukan *argot*. Meskipun memiliki tujuan penelitian yang serupa, namun penelitian ini memiliki nilai khusus yang berbeda dari kedua pendahulunya. Penelitian ini berfokus untuk mengkaji tuturan-tuturan yang ada di dalam kolom komentar Youtube pada kanal Cyprien, kemudian mendeskripsikan serta mengelompokkannya sesuai klasifikasi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada objek penelitian dan kajian yang diteliti. Peneliti tidak menganalisis tentang morfologi proses pembentukan dari argot. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis bahasa slang dalam kolom komentar Youtube pada kanal Cyprien dan mendeskripsikan fungsi bahasa slang yang terkandung di dalamnya.

METODE

Sesuai dengan tujuannya yaitu untuk mengidentifikasi jenis bahasa slang dan mendeskripsikan fungsinya, penelitian ini digolongkan dalam penelitian kualitatif. Sumber data penelitian ini adalah seluruh komentar yang terdapat pada kanal Youtube Cyprien yang diunggah pada tahun 2019 dan data dari penelitian ini berupa kata, frasa, dan kalimat yang tergolong bahasa slang dalam kolom komentar sebanyak 17 video.

Peneliti menggunakan metode simak dalam pengumpulan data, Metode simak adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data dilakukan dengan menyimak menggunakan bahasa (Mahsun, 2007 : 29). Setelah itu dilanjutkan dengan teknik lanjutan yaitu teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC). Teknik SBLC merupakan teknik pengambilan data yang tidak melibatkan peneliti dalam dialog atau percakapan

yang menjadi subjek penelitian (Sudaryanto, 2015:204). Teknik lanjutan yang kedua adalah teknik catat dengan cara mencatat pada tabel data yang telah disiapkan.

Peneliti menggunakan metode agih dan metode padan sebagai metode analisis data. Menurut Sudaryanto (2015:16) metode agih adalah metode yang alat penentunya merupakan bagian dari bahasa yang bersangkutan. Metode agih digunakan untuk menentukan jenis bahasa slang yang ditemukan. Selanjutnya adalah teknik lanjutan yaitu menggunakan teknik baca markah untuk menandai kata yang termasuk bahasa slang dan teknik ganti untuk membuktikan bahwa kata yang ditemukan termasuk dalam salah satu dari beberapa jenis bahasa slang yang ditemukan.

Kemudian metode padan digunakan untuk menentukan fungsi dari bahasa slang yang diperoleh dalam data. Metode padan adalah metode yang alat penentunya adalah kenyataan yang didapatkan di luar dari bahasa yang bersangkutan. Penelitian ini menggunakan teknik Hubung Banding Menyamakan (HBS) dengan cara menyamakan dengan unsur lain berupa konteks pembicaraan. Alat penentu untuk menganalisis data penelitian adalah komponen tutur PARLANT oleh Dell Hymes (1972).

HASIL DAN PEMBAHASAN

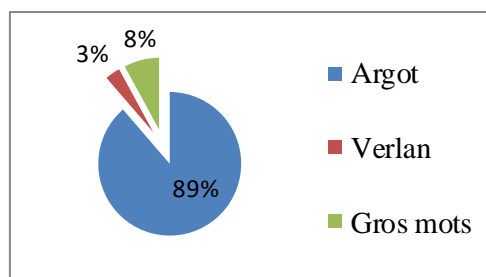
Hasil penelitian ini berupa deskripsi jenis dan fungsi bahasa slang Prancis yang terdapat dalam kolom komentar youtube kanal Cyprien pada bulan Januari sampai dengan bulan Desember 2019. Data yang diperoleh sebanyak 88 buah. Jenis bahasa slang yang ditemukan antaranya adalah *argot*, *verlan* dan *gros mots*. Jenis bahasa slang yang paling banyak ditemukan adalah *argot*. Sedangkan untuk fungsi bahasa slang ditemukan beberapa fungsi diantaranya ekspresif, informatif, vokatif, dan fatiss. Fungsi yang paling banyak ditemukan adalah fungsi ekspresif yang menggambarkan perasaan seseorang.

1. Jenis Bahasa Slang

Jenis bahasa slang yang ditemukan yang ditemukan dalam kolom komentar Youtube pada kanal milik Cyprien sebanyak 3 jenis. Jenis yang paling banyak ditemukan adalah *argot* yaitu sebanyak 78 data, kemudian ada 7 data *gros mots*, dan yang paling sedikit yaitu *verlan* sebanyak 3 data.

Tabel 1 Jenis bahasa slang yang ditemukan dalam kolom komentar Youtube kanal Cyprien

No	Jenis Bahasa Slang	Jumlah
1	Argot	78
2	Verlan	3
3	Gros mots	7
Jumlah		88



Gambar 1 Persentase jumlah jenis bahasa slang yang ditemukan

Berdasarkan data dalam tabel dan diagram di atas, jenis bahasa slang tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

a. Argot

Berdasarkan 78 data *argot*, ditemukan sebanyak 6 kategori yaitu kategori pemenggalan kata (*truncation*), ciptaan murni, singkatan (*siglaison*), adaptasi, metafora dan pinjaman kata (*emprunt*). Kategori *truncation* merupakan kategori argot yang paling banyak ditemukan, dari 78 data argot terdapat 40 data yang termasuk dalam kategori pemenggalan kata (*truncation*). Data yang termasuk kategori ciptaan murni ditemukan sebanyak 18 buah, kemudian kategori singkatan (*siglaison*) sebanyak 10 data, dan kategori adaptasi sebanyak 6 data. Kategori pinjaman kata (*emprunt*) ditemukan sebanyak 3 buah dan metafora sebanyak 1 buah.

- 1). Pemenggalan Kata (*truncation*) adalah pembentukan kata dengan memenggal sebuah kata utuh menjadi bentuk baru atau dengan menghilangkan beberapa suku kata. Berikut adalah contoh bentuk argot kategori pemenggalan kata (*truncation*).

Dt-36/Ar/Inf

36) Arthur : “Révisez le **bac** où créer une vidéo...

Créer une vidéo directe”

‘Memperbaiki ijazah atau membuat video...

Langsung membuat video’

Kata **bac** yang terdapat dalam data 36 merupakan argot yang terbentuk dari proses pemenggalan kata (*truncation*). Kata tersebut termasuk kategori nomina, hal tersebut dapat diketahui karena ditunjukkan dengan pemarkahan oleh déterminant berupa article défini ‘le’ di depan kata tersebut. Determinant tersebut menunjukkan bahwa *bac* adalah kata benda umum (*nom commun*) yang berjenis maskulin (*masculin*). Proses pembentukan kata *bac* berasal dari kata *baccalaureat*, mengalami pemenggalan suku kata bagian belakang yang menyisakan 1 silaba awal. Untuk membuktikan bahwa kata tersebut merupakan argot pemenggalan kata, maka diuji dengan teknik ganti.

36a) Arthur : “Révisez le **baccalaureat** où créer une vidéo...

Créer une vidéo directe”

‘Memperbaiki ijazah atau membuat video...

Langsung membuat video'

Dengan teknik ini akan dibuktikan bahwa setelah dilakukan penggantian argot *bac* dengan *baccalaureat*, terbukti bahwa kata tersebut memiliki kelas kata yang sama dan berasal dari kata yang mengalami pemenggalan (*truncation*). Tuturan tersebut juga dapat saling menggantikan dan berterima. Pada tuturan di atas, dapat disimpulkan kata *bac* merupakan bentuk argot dari *baccalaureat*.

- 2) Ciptaan Murni adalah pembentukan kata argot yang didasari oleh ketidakjelasan asal kata dan penciptanya. Berikut adalah contoh argot ciptaan murni.

Dt-18/Ar/Inf

18) Llario_yt : "6:33 *c est un grand magazin situer dans une petite ruelle et y plein de **truc** qui envoie de l eau*"

'6:33 ini adalah toko besar yang terletak di gang kecil dan ada banyak barang yang mengalirkan air'

Pembentukan kata *truc* dalam tuturan data 18 tidak diketahui secara jelas prosesnya karena berdasarkan kamus *Dictionnaire du Français Argotique et Populaire*, kata *truc* mempunyai makna seperti kata *chose* yang artinya 'sesuatu'. Hal tersebut membuktikan bahwa kata *truc* berasal dari proses ciptaan murni yang tidak jelas diketahui proses pembentukannya. Kata *truc* termasuk dalam kategori nomina, ditunjukkan oleh pemarkah di depan kata *truc* yaitu preposisi *de*. Untuk membuktikan bahwa kata tersebut merupakan argot ciptaan murni, maka diuji dengan teknik ganti.

18a) Llario_yt : "6:33 *c est un grand magazin situer dans une petite ruelle et y plein de **choses** qui envoie de l eau*"

'6:33 ini adalah toko besar yang terletak di gang kecil dan ada banyak barang yang mengalirkan air'

Dengan teknik ini akan dibuktikan bahwa setelah dilakukan penggantian argot *truc* dengan *chose*, terbukti bahwa kata tersebut memiliki kelas kata yang sama. Tuturan tersebut juga dapat saling menggantikan dan berterima. Pada tuturan di atas, dapat disimpulkan kata *truc* merupakan bentuk argot dari *chose*.

- 3) Singkatan Kata (*siglaison*) adalah pembentukan kata dengan membuat singkatan atau dengan menyisakan beberapa konsonan yang telah mewakili keseluruhan kata. Berikut adalah contoh argot pemendekan kata (*siglaison*).

Dt-25/Ar/Inf

25) Adele Morel : "Yennefer est tellement à fond dedans **jpp** 😭"

'Yennefer sangat menjiwai, aku tidak tahan lagi 😭'

Kata *jpp* yang terdapat dalam data.25 merupakan argot yang terbentuk dari proses singkatan kata (*siglaison*). Proses pembentukan kata *jpp* berasal dari frasa *je n'en peux pas*, yang mengalami pemendekan kata. Untuk membuktikan bahwa kata tersebut merupakan argot singkatan kata, maka diuji dengan teknik ganti.

25a) Adele Morel : “*Yennefer est tellement à fond dedans je n'en peux pas* 😭”

‘Yennefer sangat menjiwai, aku tidak tahan lagi 😭’

Dengan teknik ini akan dibuktikan bahwa setelah dilakukan penggantian argot *jpp* dengan *je n'en peux pas*, terbukti bahwa kata tersebut memiliki kelas kata yang sama. Tuturan tersebut juga dapat saling menggantikan dan berterima. Pada tuturan di atas, dapat disimpulkan kata *jpp* merupakan bentuk argot dari *je n'en peux pas*.

- 4) Adaptasi artinya bahasa standar berubah bunyinya sesuai dengan penerimaan pendengaran atau ucapan lidah. Berikut adalah contoh argot adaptasi.

Dt-40/Ar/Eks

40) Timi sama : “*srx ta beaucoup changer cyprien en bien surtout ses un choc*”

‘Serius, kamu sudah banyak berubah Cyprien dan ini benar-benar mengejutkan’

Kata *choc* yang terdapat dalam data 40 merupakan argot yang terbentuk dari proses adaptasi. Proses pembentukan kata *choc* berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *shock*. Pelafalan kata *shock* dalam bahasa Prancis jika ditulis menggunakan huruf fonetik maka akan berbunyi seperti *choc* [ʃɔk]. Pada tuturan di atas, dapat disimpulkan kata *choc* merupakan bentuk argot kategori adaptasi.

- 5) Peminjaman kata (*emprunt*) yaitu proses peminjaman kata dari bahasa yang lain. Berikut adalah salah satu contoh data argot kategori *emprunt* yang ditemukan

Dt-21/Ar/Eks

21) Eddi”MacWarish” : “*Merci pour ce petit moment ☺ Un énorme taf!! GG*”

‘Terima kasih untuk momen yang sebentar ini. Sebuah pekerjaan yang sangat besar!! Keren’

Kata *taf* yang terdapat dalam data 21 merupakan argot yang terbentuk dari proses peminjaman dari bahasa lain yaitu bahasa argot tradisional. Kata tersebut memiliki makna yang sama dengan kata *travail*. Kata *taf* termasuk kategori nomina, ditunjukkan oleh pemarkah yang terdapat di depan kata *taf* yaitu *article indefini 'un'* yang menunjukkan bahwa kata tersebut adalah kata benda. Lalu diperjelas dengan adanya adjektiva *énorme*, sesuai dengan sifat adjektiva yaitu dapat menjadi penjelas nomina. Untuk membuktikan bahwa kata tersebut merupakan argot pemenggalan kata, maka diuji dengan teknik ganti.

21a) Eddi”MacWarish” : “*Merci pour ce petit moment ☺ Un énorme travail!! GG*”
‘Terima kasih untuk momen yang sebentar ini. Sebuah pekerjaan yang sangat besar!!
Keren’

Dengan teknik ini akan dibuktikan bahwa setelah dilakukan penggantian argot *taf* dengan *travail*, terbukti bahwa kata tersebut memiliki kelas kata yang sama dan berasal dari proses pemenggalan (*truncation*). Tuturan tersebut juga dapat saling menggantikan dan berterima. Pada tuturan di atas, dapat disimpulkan kata *abo* merupakan bentuk argot dari *abonées*.

- 6) Metafora adalah gaya bahasa kiasan untuk membandingkan dua hal. Berikut adalah contoh argot kategori metafora.

Dt-37/Ar/Eks

37) Cécile : “*C’est Kylie Jenner!! ‘À non c’est juste un chevreuil’*”

Whaaaat 😄😄”

‘ “Itu Kylie Jenner! Oh bukan, itu cuma seekor rusa”,
apaaaaaa 😄😄’

Lucas : “*Ta gueule Cécile*”

‘Mulutmu Cécile’

Kata *gueule* yang terdapat dalam data 37 merupakan argot yang termasuk dalam kategori metafora. Kata *gueule* yang artinya moncong hewan dibandingkan dengan kata yang lain yaitu *bouche* yang memiliki arti mulut. Untuk membuktikan bahwa kata tersebut merupakan argot metafora, maka diuji dengan teknik ganti.

37a) Cécile : “*C’est Kylie Jenner!! ‘À non c’est juste un chevreuil’*”

Whaaaat 😄😄”

‘ “Itu Kylie Jenner! Oh bukan, itu cuma seekor rusa”,
apaaaaaa 😄😄’

Lucas : “*Ta bouche Cécile*”

'Mulutmu Cécile'

Dengan teknik ini akan dibuktikan bahwa setelah dilakukan penggantian argot *gueule* dengan *bouche*, terbukti bahwa kata tersebut memiliki kelas kata yang sama. Tuturan tersebut juga dapat saling menggantikan dan berterima. Pada tuturan di atas, dapat disimpulkan kata *gueule* merupakan bentuk argot dari *bouche*.

b. Verlan

Bahasa slang jenis verlan ditemukan sebanyak 3 buah. Verlan adalah salah satu jenis bahasa slang Prancis yang kekhususannya terletak pada pembentukan kata, yaitu dengan cara memisahkan setiap suku kata, membolak-balikannya lalu membentuknya kembali menjadi kata baru. Perhatikan contoh berikut.

Dt-06/Ver/Inf

6) Anto Rugby : "4:36 *les meufs à poil*"

'Di menit 4:36 ada gadis-gadis telanjang'

Kata *meuf* yang terdapat dalam data 6 merupakan bahasa slang yang jenis *verlan*. Kata tersebut termasuk kategori nomina, hal tersebut dapat diketahui oleh pemarkah yang terdapat di depan kata *meuf* yaitu *les* yang merupakan *article défini* dan menunjukkan bahwa kata *meuf* adalah kata benda. Proses pembentukan kata *meuf* berasal dari kata *femme*. Berikut adalah proses yang terjadi pada kata *femme*.

femme [fam] > [famø] > [møfa] > [mœf] *meuf*

Untuk membuktikan bahwa kata tersebut merupakan verlan, maka diuji dengan teknik ganti.

6a) Anto Rugby : "4:36 *les femmes à poil*"

'Di menit 4:36 ada gadis-gadis telanjang'

Dengan teknik ini akan dibuktikan bahwa setelah dilakukan penggantian verlan *meuf* dengan *femme*, terbukti bahwa kata tersebut memiliki kelas kata yang sama. Tuturan tersebut juga dapat saling menggantikan dan berterima. Pada tuturan di atas, dapat disimpulkan kata *meuf* merupakan bentuk verlan dari *femme*.

c. Gros Mots

Les gros mots berasal dari kata *les mots grossiers* yaitu bahasa slang berbentuk kata kasar, makian atau vulgar yang terdiri dari *injure* atau *insulte*. Berikut adalah contoh *les gros mots* atau *les mots grossiers* yang ditemukan.

Dt-09/GM/Inf

9) Julius2005 : "qui a remarqué la petite *teub* à 9:34 😂"

'Siapa yang sadar ada gambar penis kecil di menit 9:34 😂'

Kata *teub* yang terdapat dalam data 9 merupakan bahasa slang yang termasuk dalam jenis *les gros mots*. Kata tersebut termasuk kategori nomina, hal tersebut dapat diketahui dengan pemarkah yang terdapat di depan kata *teub* yaitu *la* dan *petit*. *La* merupakan *article defini* yang menunjukkan bahwa kata *teub* adalah kata benda yang berjenis *féminin*. Adjektiva *petit* digunakan untuk menjelaskan nomina *teub*. Hal ini sesuai dengan sifat adjektiva yaitu sebagai penjelas kata benda. Kata *teub* memiliki makna yang sama dengan kata *pénis*. Untuk membuktikan bahwa kata tersebut merupakan *les grot mots*, maka diuji dengan teknik ganti.

9a) Julius2005 : “*qui a remarqué la petite pénis à 9:34* 😂”
‘Siapa yang sadar ada gambar penis kecil di menit 9:34 😂’

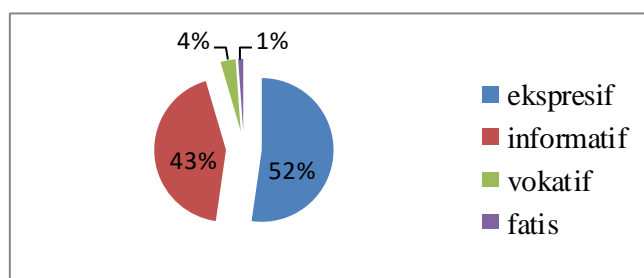
Dengan teknik ini akan dibuktikan bahwa setelah dilakukan penggantian kata *teub* dengan *pénis*, terbukti bahwa kata tersebut memiliki kelas kata yang sama. Tuturan tersebut juga dapat saling menggantikan dan berterima. Pada tuturan di atas, dapat disimpulkan kata *teub* merupakan bentuk slang dari *pénis*.

2. Fungsi Bahasa Slang

Newmark dalam Machali (2009:25) membagi fungsi bahasa menjadi enam jenis yaitu ekspresif, informatif, vokatif, estetik, fatis dan metalingual. Penelitian pada fungsi bahasa slang menemukan 4 fungsi, yaitu fungsi ekspresif, informatif, vokatif, dan fatis. Fungsi ekspresif adalah fungsi yang paling banyak ditemukan, yaitu sebanyak 46 buah, fungsi informatif sebanyak 38 buah, fungsi vokatif sebanyak 3 buah, dan fungsi yang paling sedikit ditemukan yaitu fungsi fatis sebanyak 1 buah.

Tabel 2. Fungsi bahasa slang yang ditemukan dalam kolom komentar pada kanal Cyprien

No	Fungsi Bahasa Slang	Jumlah
1	Ekspresif	46
2	Informatif	38
3	Vokatif	3
4	Fatis	1
Jumlah		88



Gambar 2. Persentase fungsi bahasa slang yang ditemukan

Berdasarkan data dalam tabel dan diagram di atas, berikut adalah uraian masing-masing fungsi yang telah ditemukan.

a. Fungsi Ekspresif

Fungsi ekspresif adalah fungsi yang mengekspresikan sebuah perasaan. Penutur bukan hanya mengungkapkan emosi lewat bahasa, tetapi juga memperlihatkan emosi itu sewaktu menyampaikan tuturannya. Berikut adalah contoh fungsi ekspresif yang ditemukan.

Dt-48/Ar/Eks

48) Drano _79 : “*Ptdr j’vais pas vu que c’était Cyprien*”

‘Hahaha sialan, aku tidak melihat kalau itu

Data 48 di atas terdapat bahasa slang Prancis yaitu argot *ptdr*. Bahasa slang tersebut dianalisis menggunakan komponen tutur PARLANT (Dell Hymes dalam Sumarsono, 2008 : 326). Didapatkan bahwa P = Drano _79 ; A = terkejut; R = mengungkapkan rasa kaget melihat penampilan Cyprien di video; L = Percakapan tersebut terdapat dalam kolom komentar kanal Youtube Cyprien yang berjudul *Les instragameuses winter edition*; A = bahasa tulis dalam percakapan di kolom komentar kanal Youtube Cyprien; N = ragam santai; T = wacana percakapan tertulis. Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahasa slang *ptdr* dalam konteks percakapan di atas digunakan untuk mengungkapkan keterkejutan.

b. Fungsi Informatif

Fungsi informatif dalam sebuah tuturan yang digunakan untuk menyatakan pikiran dan pendapat penutur tentang dunia di sekelilingnya. Berikut adalah contoh fungsi informatif yang ditemukan.

Cyprien’Dt-88/Ar/Inf

FroZenz_ : “*Mais il est fou, c’est dingue*

PS : au début j’ai cru que Adrien été un forceur mais en fait c’est juste un passionné maladroit ^^”

‘Tapi dia gila, itu hal gila

NB: Awalnya kupikir Adrien adalah seorang yang menggebu-gebu tapi ternyata dia hanya seorang penuh semangat yang ceroboh ^^’

Data 88 di atas terdapat bahasa slang Prancis yaitu argot *dingue*. Bahasa slang tersebut dianalisis menggunakan komponen tutur PARLANT (Dell Hymes dalam Sumarsono, 2008 : 326). Didapatkan bahwa P = FroZenz_ ; A = mengatakan bahwa karakter Adrien bersemangat namun ceroboh; R = memberikan pendapat tentang karakter Adrien; L = Percakapan tersebut terdapat dalam kolom komentar kanal Youtube Cyprien yang berjudul *Court métrage ‘Minori*; A = bahasa tulis dalam percakapan di kolom komentar kanal Youtube Cyprien; N = ragam santai; T = wacana percakapan tertulis. Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan



bahasa slang *dingue* dalam konteks percakapan di atas digunakan untuk menyatakan pendapat.

c. Fungsi Vokatif

Fungsi vokatif adalah fungsi yang berkenaan dengan tindakan mengajak, menghimbau, memerintah dan bereaksi dan biasanya bersifat persuasif. Berikut adalah contoh bahasa slang yang berisi fungsi vokatif yang ditemukan.

Dt-28/Ar/Vo

28) Kouzine : “*une nouvelle parti svp* 🙏😭”

‘tolong dong buat part selanjutnya 🙏😭’

Data 28 di atas terdapat bahasa slang Prancis yaitu argot *svp*. Bahasa slang tersebut dianalisis menggunakan komponen tutur PARLANT (Dell Hymes dalam Sumarsono, 2008 : 326). Didapatkan bahwa P = Kouzine; A = meminta part selanjutnya; R = ingin melihat video kelanjutan dari part ini; L = Percakapan tersebut terdapat dalam kolom komentar kanal Youtube Cyprien yang berjudul *On joue au loup garou version The Withcher*; A = bahasa tulis dalam percakapan di kolom komentar kanal Youtube Cyprien; N = ragam santai; T = wacana percakapan tertulis. Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahasa slang *svp* dalam konteks percakapan di atas memiliki fungsi meminta sesuatu.

d. Fungsi Fatis

Fungsi fatis biasanya digunakan sebagai alat kontak dan alat berakrab-akrab antar penutur bahasa. Berikut adalah contoh kalimat yang mengandung fungsi fatis yang telah ditemukan.

Dt-64/Ar/Fa

64) Camille Nys : “*Slt! Juste pour info, Wattpad ne contient pas que de fanfiction. Il ya plein d’autres histoires qui sont géniales! Y en aussi à caractère sexuel, et d’autres non. Cest variés.*”

‘Halo! Hanya untuk informasi wattpad tidak hanya berisi fiksi penggemar, ada cerita lainnya yang bagus. Ada juga cerita yang berbau seksual,. Ada berbagai macam jenis cerita.’

Data 64 di atas terdapat bahasa slang Prancis yaitu argot *Slt*. Bahasa slang tersebut dianalisis menggunakan komponen tutur PARLANT (Dell Hymes dalam Sumarsono, 2008 : 326). Didapatkan bahwa P = Camille Nys; A = menyebutkan berbagai jenis cerita di wattpad; R = memberi tahu penonton lain tentang berbagai macam cerita di wattpad selain fiksi penggemar; L = Percakapan tersebut terdapat dalam kolom komentar kanal Youtube Cyprien yang berjudul *J’ai trouvé LA meilleure fanfiction*; A = bahasa tulis dalam percakapan di kolom komentar kanal Youtube Cyprien; N = ragam santai; T = wacana percakapan tertulis. Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahasa slang *Slt* dalam konteks percakapan di atas memiliki fungsi untuk menyapa agar lebih akrab.

3. Implikasi dalam Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA

Penggunaan bahasa slang Prancis dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dapat menjadi ketertarikan bagi peserta didik agar lebih menyenangkan dan kondusif saat belajar bahasa Prancis. Variasi bahasa slang Prancis juga bisa dijadikan sebagai nilai lebih terutama dalam hal kosakata.

Banyak keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik, salah satunya adalah keterampilan membaca. Dialog bahasa slang Prancis yang diambil dari kolom komentar Youtube dapat dijadikan sebagai salah satu bahan ajar untuk meningkatkan keterampilan membaca.

Bahasa slang Prancis dapat dimplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar terutama untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Kosakata bahasa slang hasil temuan penelitian ini dapat menjadi pengetahuan tambahan yang dapat memicu semangat belajar peserta didik. Perbendaharaan kata slang dapat diimplikasikan sehingga saat menemukan teks bahasa Prancis, terutama yang mengandung bahasa slang di dalamnya, peserta didik dapat memahami teks tersebut dengan lebih mudah. Penguasaan kosakata bahasa Prancis salah satunya bahasa slang bermanfaat bagi peserta agar lebih mudah memahami teks bacaan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka jenis dan fungsi bahasa slang Prancis dalam kolom komentar pada kanal Cyprien disimpulkan sebagai berikut. Jenis bahasa slang yang ditemukan dalam kolom komentar Youtube pada kanal Cyprien terdiri atas argot, verlan, dan gros mots. Jenis yang paling banyak ditemukan adalah argot, yaitu sebanyak 78 buah dan jenis yang paling sedikit ditemukan adalah verlan, yaitu sebanyak 3 buah. Sedangkan jenis bahasa slang gros mots ditemukan sebanyak 7 buah. Beberapa kategori argot yang ditemukan dalam kolom komentar Youtube pada kanal milik Cyprien yaitu pemenggalan kata (*troncation*) sebanyak 40 data, ciptaan murni 18 data, singkatan kata (*siglaison*) 10 data, adaptasi 6 data, emprunt 3 data dan metafora hanya 1 data. Fungsi bahasa dibagi menjadi enam jenis, yaitu fungsi ekspresif, informatif, vokatif, fatis, metalingual, dan estetik. Fungsi bahasa yang ditemukan dalam penelitian itu terdiri atas fungsi ekspresif, informatif, vokatif, dan fatis. Fungsi yang paling banyak ditemukan adalah fungsi ekspresif dan fungsi yang paling sedikit ditemukan adalah fungsi fatis. Sedangkan fungsi metalingual dan estetik tidak ditemukan. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa slang Prancis yang lebih banyak dituturkan oleh pengguna Youtube yaitu jenis argot dengan kategori pemenggalan kata (*troncation*) dan mayoritas berfungsi sebagai fungsi ekspresif.

DAFTAR RUJUKAN

- Alwasilah, A. C. (1993). *Pengantar Sosiologi Bahasa*. Angkasa Bandung, Bandung.
- Andree, A. N. (2019). *Form, Meaning and Function of Argot in French Rap* (Jurnal). RETORIKA Jurnal Ilmu Bahasa UNPAD, Bandung
- Calvet, L.-J. (1994). *L'Argot: Que Sais-Je?* Paris : Presses Universitaires de France.
- Certa, P. (2001). *Le français d'aujourd'hui : une langue qui bouge*. Balland Jacob-Duvernet, Paris.
- Chaer, A dan Agustina, L. (2010). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Rineka Cipta, Jakarta.

- Dubois, J. (2002). *Dictionnaire de Linguistique*. Larousse, Paris
- Lan, T. P. (2006). *Aperçu Général de L'Argot en Français* (Jurnal). Université Nationale de Hanoï, Hanoï:, (http://www.sharedsite.com/hlm-de-renaud/bibliotheque/etudiant/telechargement/tran_thi_phuong_lan_apercu_gener_al_de_argot_francais diakses tanggal 25 Agustus 2020)
- Machali, R. (2009). *Pedoman Bagi Penerjemah*. Mizan-Kaifa, Bandung.
- Mahsun. (2007). *Metode Penelitian Bahasa : Tahapan strategi, metode, dan tekniknya*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Sanata Dharma University Press, Yogyakarta.
- Utami , N. N. (2008). *Variasi Bahasa Prancis Anak Muda dalam Pembelajaran Bahasa Prancis* (Jurnal) . Universitas Gajahmada, Yogyakarta.

Tradisi Muakhi Angkon Di Tiyuh Margakaya Kabupaten Pringsewu Lampung

Nesa Saputri, Nurlaksana Eko Rusminto, Iing Sunarti.

Magister Pendidikan Bahasa Dan Kebudayaan Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia
e-mail: Nesasaputri04@gmail.com

Abstrak: Masyarakat Lampung memiliki sebuah tradisi mengangkat saudara yang dikenal dengan istilah Angkon Muwarei / Muwakhi. Angkon sendiri berarti menganggap, mengangkat, dan muwarei berasal dari kata puwarei yang memiliki arti saudara (laki-laki). Meski merujuk pada laki-laki, namun budaya ini bisa dilakukan juga pada perempuan. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah narasumber atau informan. Tradisi Lampung memiliki peran penting dalam peradatan, pandangan hidup, pergaulan, dan lain-lain. Banyak nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Angkon Muwakhi memiliki fungsi utama sebagai penyambung tali persaudaraan antar elemen masyarakat. Selain itu, tradisi ini juga dapat menjadi sarana untuk menyelesaikan konflik yang berkembang.

Kata Kunci: Tradisi, Muakhi, Angkon.

PENDAHULUAN

Masyarakat adat Lampung Pepadun adalah salah satu dari dua kelompok adat besar dalam masyarakat Lampung. Masyarakat ini mendiami daerah pedalaman atau daerah dataran tinggi Lampung. Berdasarkan sejarah perkembangannya, masyarakat Pepadun awalnya berkembang di daerah Abung, Way Kanan, dan Way Seputih (Pubian). Kelompok adat ini memiliki kekhasan dalam hal tatanan masyarakat dan tradisi yang berlangsung dalam masyarakat secara turun temurun.

Masyarakat Pepadun menganut sistem kekerabatan patrilineal yang mengikuti garis keturunan bapak. Dalam suatu keluarga, kedudukan adat tertinggi berada pada anak laki-laki tertua dari keturunan tertua, yang disebut "Penyimbang". Gelar Penyimbang ini sangat dihormati dalam adat Pepadun karena menjadi penentu dalam proses pengambilan keputusan. Status kepemimpinan adat ini akan diturunkan kepada anak laki-laki tertua dari Penyimbang, dan seperti itu seterusnya.

Pekon margakaya yang berada di Kabupaten Pringsewu, Kecamatan Pringsewu adalah salah satu pekon yang didiami oleh masyarakat lampung pepadun. Margakaya merupakan suatu wilayah yang dihuni sejak tahun 1738 oleh masyarakat Lampung Pubian. Menurut Al Mutakin, Pangeran Paksi Kelana keturunan ke 15 dari keluarga Kuda Puhawang ahli waris sejarah.

Masyarakat Lampung pepadun di pekon Margakaya memiliki sebuah budaya mengangkat saudara yang dikenal dengan Angkon Muwarei / Muwakhi. menurut Bastari Nuh (adok Suttan Pilihan) Angkon sendiri berarti menganggap, mengangkat, dan muwarei berasal dari kata puwarei yang memiliki arti saudara (laki-laki). Meski merujuk pada laki-laki, namun budaya ini bisa dilakukan juga pada perempuan. Secara harfiah, Angkon Muwarei / Muakhi memiliki arti pengangkatan saudara. Maksudnya, proses ini merupakan proses pengangkatan saudara antara suku Lampung dengan orang

lain yang bukan berasal dari suku Lampung. Budaya ini kabarnya berawal di masa Keratuan Darah Putih, yang saat itu menguasai kawasan pesisir Selatan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Metode deskriptif menurut Muhammad Ali (2010: 120), adalah metode yang digunakan untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi pada situasi sekarang, yang dilakukan dengan menempuh langkah-langkah pengumpulan data, klasifikasi data dan analisis pengolahan data, membuat gambaran tentang suatu keadaan secara obyektif dalam suatu deskriptif.

Variabel penelitian ini merupakan konsep dari gejala yang bervariasi yaitu objek penelitian. Definisi operasional adalah suatu definisi yang diberikan pada suatu variabel atau konstruk dengan cara memberikan arti atau menspesifikasikan kegiatan ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur konstruk atau variabel tersebut (Moh. Nazir, 2014 162).

Dengan demikian maka definisi operasional variabel adalah suatu petunjuk yang memberitahukan cara mengukur suatu variabel dengan cara memberikan arti atau menspesifikasi-kan kegiatan agar mudah diteliti. Pemahaman tentang informan ini penting karena peneliti budaya mau tidak mau akan berhadapan langsung dengannya. Informan adalah seseorang atau ketua adat yang memiliki pengetahuan budaya yang diteliti (Suwardi Endraswara 2006; 119). Narasumber yang dipilih berdasarkan kriteria-kriteria tertentu karena itu maka perlu dipilih orang yang benar-benar mengetahui objek yang akan diteliti. Syarat-syarat seseorang informan adalah jujur, taat pada janji, patuh pada peraturan, suka berbicara, tidak termasuk pada salah satu kelompok yang bertikai dalam latar belakang penelitian dan mempunyai pandangan tertentu tentang peristiwa yang terjadi.

Kriteria informan pada penelitian ini adalah :

- Tokoh masyarakat atau tokoh adat
Tokoh adat dalam penelitian ini adalah orang yang dianggap memahami secara mendalam tentang adat istiadat orang Lampung Pepadun Margakaya dan penduduk asli setempat.
- Informan memiliki ketersediaan dan waktu yang cukup.
- Dapat dipercaya dan bertanggung jawab atas apa yang dikatakannya.
- Orang yang memahami objek yang diteliti.

Pada dasarnya teknik observasi digunakan untuk melihat atau mengamati perubahan fenomena sosial yang tumbuh dan berkembang yang kemudian dapat dilakukan penilaian atas perubahan tersebut. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan penelitian.

Tehnik Observasi ini bertujuan untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan data dengan mengadakan observasi langsung terhadap obyek masalah yang sedang diteliti sehingga mendapatkan data yang berkaitan dengan Proses Pelaksanaan Muakhi Angkon pada masyarakat Adat Lampung Pepadun di pekon Margakaya Kabupaten Pringsewu.

Teknik dokumentasi menurut Komarudin (1997; 50) adalah sesuatu yang memberikan bukti dimana dipergunakan sebagai alat pembukti atau bahan-bahan untuk membandingkan suatu keterangan atau informasi penjelasan atau dokumen-tasi dalam naskah atau informasi tertulis. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2008; 14), Teknik dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variable berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda, dan sebagainya.

Pada penelitian ini salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara. Wawancara atau metode interview, mencakup cara yang dipergunakan seseorang untuk tujuan suatu tugas tertentu, mencoba mendapatkan keterangan atau pendirian secara lisan dari seorang responden, dengan bercakap-cakap berhadapan (Koentjaraningrat, 1984: 162). Teknik ini untuk mencari keterangan secara lengkap, berdasarkan definisi tersebut maka peneliti melakukan teknik wawancara dengan tokoh-tokoh adat di Kabupaten Pringsewu yang mengerti dan memahami tentang Tradisi Muakhi Angkon Lampung Pepadun di Pekon Margakaya Kabupaten Pringsewu.

Bentuk wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dan wawan-cara tidak berstruktur. Wawancara terstruktur yakni wawancara yang dilakukan dengan terlebih dahulu menyusun pertanyaan dalam bentuk dibatasi. Wawancara tidak terstruktur dilakukan pada awal penelitian, karena terkadang informan memberikan keterangan kadang muncul jawaban yang tidak terduga yang tidak akan muncul pada saat wawancara terarah dilakukan, dan hal itu biasa menambah informasi yang diperoleh terkait informasi yang akan diteliti.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka teknik wawancara digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan informasi secara langsung melalui tanya jawab dengan informan, sehingga mendapatkan informasi lebih jelas.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket. Teknik angket ini akan disebarakan kepada masyarakat Lampung Adat Pepadun yang berada di Kampung Margakaya Kabupaten Pringsewu yang isinya adalah daftar pertanyaan yang diperlukan. Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik analisis data kualitatif karena data yang diperoleh bukan berupa angka-angka, sehingga tidak dapat diuji secara statistik. Selain itu analisis data kualitatif yang dapat memberikan penjelasan yang nyata dalam kehidupan kita sesuai dengan hal yang akan di teliti. Langkah-langkah dalam penelitian menganalisis data dalam penelitian adalah sebagai berikut :

- Reduksi Data
- Penyajian Data
- Pengambilan Kesimpulan dan Verifikasi

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti dalam mengambil suatu kesimpulan adalah :

- Mencari data-data yang relevan dengan penelitian.
- Menyusun data-data dan menyeleksi data-data yang diperoleh dari sumber yang didapat di lapangan.
- Setelah semua data diseleksi barulah ditarik kesimpulan dan hasilnya dituangkan dalam bentuk penulisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pekon Tiuh Tuha yang masuk dalam wilayah Pekon Margakaya, Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu mayoritas masyarakatnya bermarga Pepadun dan

merupakan kampung tertua di Kabupaten Pringsewu. Adat istiadat dikampung ini masih cukup kental, nilai-nilai budaya masih sangat dipegang teguh dan sangat terintegrasi kuat terhadap masyarakat setempat.

Kekentalan budaya yang masih dipegang teguh masyarakat pekon Tiuh Tuha, Pemkab Pringsewu memberikan apresiasi terhadap pekon Tiuh Tuha ini dengan membuat Rumah Adat dengan nama "SESAT KENCANA AGUNG" yang mempunyai makna Rumah Adat Yang Agung. Hal ini berkaitan erat dengan konsep pelestarian budaya Lampung, sehingga budaya dan adat istiadat yang ada tetap terjaga. Rumah Adat ini dibangun pada tahun anggaran 2015 yang lalu, dan pekerjaan pembangunan selesai pada bulan Juli/Agustus. Beberapa bulan terakhir ini Rumah Adat tersebut sudah mulai difungsikan untuk beberapa kegiatan adat warga setempat. Dari mulai latihan tari, musik rebana ataupun pertemuan tokoh-tokoh adat Pepadun.

Menurut Bastari Nuh Adokni Suttan Pilihan (Tokoh adat pekon Margakaya), Angkon Muwarei/Muwakhi. Angkon sendiri berarti mengangap, mengangkat, dan muwarei berasal dari kata puwarei yang memiliki arti saudara (laki-laki). Meski merujuk pada laki-laki, namun budaya ini bisa dilakukan juga pada perempuan. Secara harfiah, Angkon Muwarei/Muakhi memiliki arti pengangkatan saudara. Maksudnya, proses ini merupakan proses pengangkatan saudara antara suku Lampung dengan orang lain yang bukan berasal dari suku Lampung. Budaya ini kabarnya berawal di masa Keratuan Darah Putih, yang saat itu menguasai kawasan pesisir Selatan.

Dari konsepnya sendiri, muakhi merujuk pada persaudaraan karena sedarah dan hubungan kerabat atas dasar agama dan moral. Tradisi ini bisa dikatakan merupakan inti dari piil pesenggiri masyarakat Lampung. Piil itu antara lain, nemui nyimah, nengah nyappur, sakai sambayan, dan bejuluk beadek. Piil atau filsafat hidup ini bersumber dari Kuntakha Khaja Niti (kitab undang-undang adat masyarakat Lampung) yang memang dipengaruhi ajaran Islam.

Baik pada masyarakat Pepadun atau Saibatin, tradisi Angkon Muwarei dapat ditemui. Hal ini dapat terlihat dari penerimaan masyarakat adat Lampung yang terbuka terhadap masyarakat suku lain. Tidak heran jika provinsi yang terletak di ujung selatan Pulau Sumatera ini sering disebut sebagai "Indonesia Mini". Sebagai kearifan lokal dari masyarakat Lampung, Angkon Muwakhi memiliki fungsi utama sebagai penyambung tali persaudaraan antar elemen masyarakat. Selain itu, tradisi ini juga dapat menjadi sarana untuk menyelesaikan konflik yang berkembang. Maksud dari penyelesaian konflik dengan tradisi ini adalah agar pihak yang berseteru dapat menjadi saudara angkat. Bagi suku Lampung, persaudaraan ini berarti pengakuan penuh bahwa keduanya memiliki ikatan hubungan dekat lahir dan batin. Karena ditetapkan melalui hasil musyawarah dan diputuskan sesuai hukum adat, maka daya ikatnya menjadi relatif kuat. Ada sanksi yang cukup berat jika janji itu dilanggar. Jika kedua belah pihak telah menjadi saudara, maka wajib untuk saling menghormati, menghargai, melindungi, terbuka, toleransi, dan tolong menolong. Hal ini sebagai wujud pelaksanaan piil pesenggiri.

Untuk menjaga tradisi ini, para pemuka masyarakat secara simultan bersosialisasi ke kelompok masyarakat adat terkait pentingnya muwakhi untuk menciptakan kerukunan. Diharapkan Angkon Muakhi dapat menjadi sarana untuk memelihara kerukunan hidup dalam masyarakat yang berbeda kultur dan etnisnya.

SIMPULAN

Tradisi Lampung memiliki peran penting dalam peradatan, pandangan hidup, pergaulan, dan lain-lain. Banyak nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Angkon Muwakhi memiliki fungsi utama sebagai penyambung tali persaudaraan antar elemen masyarakat. Selain itu, tradisi ini juga dapat menjadi sarana untuk menyelesaikan konflik yang berkembang. Angkon Muwarei/Muakhi memiliki arti pengangkatan saudara. Maksudnya, proses ini merupakan proses pengangkatan saudara antara suku Lampung dengan orang lain yang bukan berasal dari suku Lampung.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, Muhammad. (2010). *Penelitian Kependidikan dan Strategi*. Bandung : Angkasa.
- Al Mutakin, (Pangeran Paksi) penggiat budaya Margakaya Kab. Pringsewu.
- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Bina Aksara.
- Bastari Nuh (Suttan Pilihan) tokoh adat kampung Margakaya Kab. Pringsewu.
- Endraswara, Suwardi. (2006). *Metode, Teori, Tehnik Penelitian Kebudayaan*. Pustaka Widyatama : Jakarta.
- Koentjaraningrat. (1984). *Pengantar Antropologi –Jilid 1*, cetakan kedua. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mohammad Nazir. (2014). *Prosedur Penelitian ilmiah*. Bandung. Angkasa.

Meta Sintesis Penggunaan *Kahoot!* Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh

Ni Made Ratna Sari, Tyas Kharimah Tindani

Magister Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr.
Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

* e-mail: nimaderatnasari@gmail.com

Abstrak: Pandemi Covid-19 sangat berpengaruh pada berbagai lini kehidupan, tak terkecuali dunia pendidikan. Kebijakan pemerintah untuk meminimalisir penyebaran pandemi ini salah satunya adalah dengan mengalihkan kegiatan belajar di sekolah menjadi pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa sehingga siswa tidak mudah jenuh sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Studi meta sintesis ini bertujuan untuk mengidentifikasi manfaat penggunaan media pembelajaran Kahoot! yang dapat digunakan selama pembelajaran jarak jauh. Data diperoleh melalui analisis hasil penelitian penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran dari 20 artikel, 13 artikel jurnal internasional dan 7 artikel jurnal nasional. Berdasarkan hasil studi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kahoot! dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, motivasi, hasil belajar, kompetisi antar siswa dan keefektifan pembelajaran.

Kata kunci: *Kahoot!*, Media Pembelajaran, Pembelajaran Jarak jauh

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah mempengaruhi seluruh lini kehidupan (Teras dkk, 2020). Penyebaran Covid-19 tidak hanya berdampak besar pada perekonomian dunia, namun juga dirasakan oleh dunia pendidikan. Kebijakan yang diambil oleh banyak negara untuk meminimalisir penyebaran covid-19 adalah kebijakan *social distancing* dan penutupan sekolah. Kebijakan tersebut telah mempengaruhi lebih dari 1,5 miliar siswa di 165 negara di dunia (Osman, 2020). Sebagai upaya menghindari *learning loss* pada siswa maka selama masa pandemi *COVID-19* setiap satuan pendidikan menggunakan pembelajaran jarak jauh agar proses pembelajaran dapat terus berjalan selama penutupan sekolah berlangsung (Putra, 2020).

Menurut Permendikbud nomor 24 tahun 2012 Pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi informasi dan komunikasi, dan media lain (Kemendikbud, 2012). Terdapat beberapa kendala yang dihadapi peserta didik pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh ini, seperti biaya, motivasi belajar, layanan internet, kurangnya umpan balik, dan kurangnya interaksi efektif dari guru dan siswa (Lestari, 2020). Kendala tersebut membuat hasil belajar siswa menurun. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media *e-learning* dapat menjadi solusinya, karena dengan media ini guru dapat merancang pembelajaran yang lebih baik dan menarik bagi siswa.

Media *e-learning* sangat berperan penting dalam pembelajaran jarak jauh. Penggunaan media *E-learning* memungkinkan pengajar dan peserta didik bebas mengakses dan mengelola pembelajarannya secara mandiri, serta dapat mengikuti pembelajaran secara interaktif kapan saja dan dimana saja. Karakteristik Media *E-*

Learning meliputi; *Self-managing, Non-linearity, Feedback-interactivity, Colaborative Learning, Multimedia-Leaners style, Dynamic Updating, Just in Time, dan Easy Accesibility.* (Wibowo,2020). Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Kahoot!*.

Kahoot! adalah platform pembelajaran berbasis game gratis yang bertujuan untuk membuat pembelajaran menyenangkan di semua mata pelajaran dalam bahasa apa pun, dan dapat digunakan dengan banyak jenis perangkat digital. Platform ini memungkinkan guru-siswa berinteraksi melalui permainan pengetahuan kompetitif yang sudah disesuaikan oleh guru (Tan Ai Lin, Ganapathy, & Kaur, 2018). Guru dapat menyelenggarakan kuis atau permainan menggunakan Kahoot secara langsung melalui konferensi video atau mengirim permainan mandiri kepada siswa di rumah atau lokasi lain sebagai bagian dari pembelajaran jarak jauh. Kahoot memberikan pilihan untuk mematikan waktu pengerjaan kuis sehingga siswa dapat mengerjakannya kapan saja dan di mana sana. Ulasan ini bertujuan untuk mengidentifikasi mengidentifikasi manfaat penggunaan media pembelajaran Kahoot! yang dapat digunakan selama pembelajaran jarak jauh berdasarkan berbagai artikel penelitian.

METODE

Sampel hasil studi ini difokuskan pada dampak penerapan penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* dalam meningkatkan hasil belajar siswa Langkah awal dalam penulisan meta sintesis ini adalah mencari beberapa hasil penelitian terkait, mealui mesin pencari Sringerlink (<https://link.springer.com/>), ERIC (*Education Resources Information Center*: <http://eric.ed.gov/>) dan *google scholar* (<http://scholar.google.co.id>) dengan kata kunci : *Kahoot!* , *the effect of Kahoot! in student Learning, the impact of Kahoot!* dan *efektivitas Kahoot!* (untuk artikel berbahasa Indonesia).

Berdasarkan pencarian diperoleh 48 hasil kajian tentang penggunaan media pembelajaran Kahoot! dan hasil belajar siswa. Untuk menggambarkan secara fokus dan detail tentang dampak penggunaan media pembelajaran Kahoot! terhadap hasil belajar siswa maka analisis kajian difokuskan pada penelitian yang menggunakan kuasi eksperimen dengan. Maka dipilih 13 artikel internasional dan 7 artikel nasional untuk menjadi sampel kajian ini.

Artikel-artikel penelitian yang dianalisis pada yaitu sebagai berikut:

1. Kahoot! It or Not? Can Games Be Motivating in Learning Grammar?
2. “Go Kahoot!” Enriching Classroom Engagement, Motivation and Learning Experience with Games (2017).
3. Kahoot: A promising Tool for Formative Assessment in Medical education (2017).
4. Gamification in Biology Teaching: A Sample of Kahoot Application.
5. Perceptions of Students for gamification Approach: Kahoot as a Case Study (2018)
6. Implementation of the digital Assessment Tool ‘Kahoot!’ in Elementary School (2018)
7. Gamified Training Sessions As Means Of Enhancing Students’ Motivation In Learning English (2018)
8. Kahoot!: Bring The Fun Into the Classroom! (2018)
9. Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa
10. Using Kahoot to Inspire
11. Exploring Kahoot! Learning through Gaming in Secondary Science Education

12. Student Assessment of the Use of Kahoot in the Learning Process of Science and Mathematics
13. A 'KAHOOT!' Approach: The Effectiveness of Game-Based Learning for an Advanced Placement Biology Class
14. How Online Learning Evaluation (Kahoot) Affecting Students' Achievement and Motivation (Case Study on it Students)
15. Using Kahoot To Improve Students' Achievement And Critical Thinking In Undergraduate Of Psychology Students
16. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot dengan Model Pembelajaran *Computer Assisted Instruction* (CAI) Terhadap Hasil Belajar Siswa
17. Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
18. Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 1 Blitar
19. Pengaruh *Game* Edukasi *Kahoot!* Terhadap Penguasaan Konsep Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Pada Materi Perpindahan Kalor
20. Penerapan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Matematika (Masa Pandemi Covid-19) Terhadap Hasil Belajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ulasan sistematis Kahoot yang dilakukan meliputi semua disiplin ilmu. Selain itu ulasan juga berasal dari berbagai negara dan seluruh jenjang pendidikan dari pendidikan dasar, menengah atas, dan perguruan tinggi. Hasil penelitian yang dianalisis pada tahun 2016 hingga 2021. Kahoot adalah salah satu metode evaluasi populer yang efektif dalam proses pembelajaran (Wirshina, Ramdhani, & Prakoso, 2019). Sebagai media evaluasi berbasis digital, banyak keuntungan yang dapat diperoleh dari penggunaan Kahoot yakni memudahkan dan mempercepat guru dan dosen dalam mendapatkan hasil penilaian, mengurangi biaya pembuatan dan pengadaan soal, dan secara psikologis Kahoot mampu meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Wirshina, Ramdhani, & Prakoso, 2019).

Tabel 1. Data Hasil Identifikasi Penerapan Kahoot! dalam Pembelajaran

No	Jenjang/ Sampel	Bidang Study	Manfaat
1	Mahasiswa	Bahasa	Meningkatkan motivasi dan keefektifan dalam belajar <i>grammar</i> .
2	Mahasiswa		Berdampak positif pada pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh mahasiswa. Peningkatan perhatian, fokus, interaksi, dan keletrlibatan mahasiswa sangat mendukung proses pembelajaran.
3	Mahasiswa	Kedokteran	Meningkatkan motivasi siswa
4	Calon Guru	Biologi	Meningkatkan motivasi belajar

Tabel 1. Lanjutan

5	Siswa		Meningkatkan motivasi belajar
6	Siswa Dan Guru SD		Meningkatkan motivasi belajar
7	Mahasiswa	Bahasa	Meningkatkan motivasi belajar
8	Siswa		Meningkatkan antusiasme siswa
9	Mahasiswa		Meningkatkan hasil belajar

10	Mahasiswa		Meningkatkan motivasi dan kompetisi dalam pembelajaran di kelas,
11	Siswa SMA	Sains	Meningkatkan keterlibatan siswa dan efektif dalam membuat pelajaran sains menjadi lebih menarik
12	Siswa SMP	Sains dan Matematika	Meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa
13	Siswa SMA	Biologi	Meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa
14	Mahasiswa		Meningkatkan motivasi belajar
15	Mahasiswa		Meningkatkan prestasi dan berpikir kritis mahasiswa
16	Siswa SMA		Meningkatkan hasil belajar
17	Mahasiswa		Meningkatkan minat belajar
18	Siswa SMA	Sejarah	Meningkatkan hasil belajar
19	Calon Guru Sd	Fisika	Meningkatkan pemahamana konsep
20	Siswa SMA	Matematika	Meningkatkan hasil belajar

Data mengenai pengaruh Kahoot terhadap motivasi belajar siswa diperoleh dari 20 data penelitian. Penelitian pertama oleh Ewa Zarzycka Pskorz (2016). Tujuan penelitian mengobservasi dan menilai peningkatan motivasi belajar siswa saat mempelajari grammar menggunakan Kahoot. Sampel penelitiannya adalah 112 orang mahasiswa. Hasil penelitian diperoleh bahwa pebelajaran menggunakan Kahoot menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keefektifan dalam belajar *grammar*.

Penelitian kedua oleh Sherlock A. Licorish, Jade Li George, Helen. E. Owen, & Ben Daniel (2017), tujuan penelitian untuk mengetahui dampak penggunaan Kahoot pada pengalaman belajar meliputi: dinamika kelas, keterlibatan, motivasi, dan belajar mahasiswa. Sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa. Hasil penelitian diperoleh bahwa penggunaan Kahoot berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas yang meliputi: dinamika kelas (interaksi antara mahasiswa dan dosen), keterlibatan (berkaitan dengan perhatian, keingintahuan, fokus, minat), motivasi (keterlibatan dan interaksi), dan belajar siswa (pengetahuan dan keterampilan yang dicapai). Pada aspek dinamika kelas, Kahoot memberikan lebih banyak kesempatan kepada mahasiswa untuk berinteraksi dengan dosen dan teman sebayanya saat proses pembelajaran. Pada aspek keterlibatan, penggunaan kahoot dalam pembelajaran mampu menjaga fokus dan minat belajar siswa. Pada aspek motivasi, penggunaan Kahoot mampu memotivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran di kelas sehingga mendorong interaksi antara mahasiswa dengan dosen dan teman sebayanya. Kahoot juga memberikan peluang mahasiswa untuk berkompetisi dalam pembelajaran sehingga mahasiswa termotivasi untuk dapat tampil baik dalam pembelajaran dan namanya tampil menjadi pemimpin pada papan nama kahoot. Penggunaan Kahoot berdampak positif pada pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh mahasiswa. Peningkatan perhatian, fokus, interaksi, dan keletrlibatan mahasiswa sangat mendukung proses pembelajaran.

Penelitian ketiga oleh Muhd Al-Aarifin Ismail dan Jamilah Al-Muhammady Mohammad (2017). Tujuan penelitian menyelidiki persepsi siswa terhadap Kahoot sebagai alat penilaian formatif dalam pendidikan kedokteran dan hubungannya dengan gender. Sampel penelitiannya adalah 113 mahasiswa kedokteran. Hasil penelitian

diperoleh bahwa Kahoot adalah alat penilaian formatif yang menjanjikan, praktis dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Oleh karena itu Kahoot dapat digunakan untuk memotivasi siswa untuk belajar, namun Kahoot bukanlah alat terbaik untuk menyederhanakan rumit mata pelajaran seperti yang dirasakan oleh mahasiswa kedokteran.

Penelitian keempat oleh Umit Yapici dan dan Ferit Karakoyun (2017). Tujuan penelitian mengetahui pandangan calon guru biologi terhadap penguasaan Kahoot dalam pembelajaran biologi dan pengaruh penggunaan Kahoot terhadap tingkat motivasi. Sampel pada penelitian adalah 15 calon guru biologi. Hasil penelitian bahwa sebagian besar calon guru biologi memberikan pandangan yang positif terhadap penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran dan berpikir untuk menggunakan aplikasi Kahoot saat mengajar nanti. Calon guru biologi yang berpartisipasi dalam penelitian menyatakan bahwa bahwa penggunaan Kahoot membuat proses pembelajaran jadi lebih menarik sehingga meningkatkan motivasi dalam belajar.

Penelitian kelima oleh Huseiyin Bicen dan Senay Kocakoyun (2018). Tujuan penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan menevaluasi efek pendekatan gamifikasi terhadap persepsi siswa. Sampel penelitiannya adalah 65 siswa. Hasil penelitian diperoleh bahwa belajar menggunakan pendekatan gamifikasi berbasis Kahoot terbukti menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa serta cocok untuk digunakan di berbagai pembelajaran.

Penelitian keenam oleh Halise Sibel Cetin (2018) tujuan penelitian untuk menginvestigasi kegunaan dari kahoot! Sebagai asesmen digital pada Sekolah Dasar. Sampel pada penelitian ini adalah 23 siswa kelas 4 dan 1 guru Sekolah Dasar di Turki. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa siswa berpikir bahwa Kahoot merupakan aplikasi yang menyenangkan, menarik dan informatif.

Penelitian ketujuh oleh Tsymbal Svitlana (2018). Tujuan penelitian untuk mengetahui penggunaan Kahoot saat latihan soal dan kuis terhadap pendapat dan sikap mahasiswa terhadap pelajaran bahasa Inggris serta meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Sampel penelitian adalah 112 mahasiswa. Hasil penelitian menyatakan bahwa sebagian besar mahasiswa menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran bahasa Inggris dan berhasil meningkatkan motivasi belajar.

Penelitian kedelapan oleh Grace Nathania Clara Sabandar, Noldyn Supit, dan Effendy Suryana (2018). Tujuan penelitiannya adalah mengeksplorasi Kahoot sebagai aplikasi yang memfasilitasi pendidik untuk memuat assessment berbasis game. Sampel pada penelitian ini adalah 65 siswa. Hasil penelitian menyatakan peserta menunjukkan antusiasme yang positif terhadap kahoot! Karena menciptakan suasana belajar yang kreatif dan interaktif.

Penelitian kesembilan oleh Gres Dyah Kusuma Ningrum (2018). Tujuan penelitian untuk mengetahui kontribusi media kuis interaktif terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa teknik. Hasil penelitian menyatakan bahwa hasil belajar mahasiswa dengan penggunaan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! lebih baik dibandingkan menggunakan media kuis berbasis powerpoint.

Penelitian kesepuluh oleh Papia Bawa (2019) tujuan penelitian untuk menguji penggunaan Kahoot dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Sampel dalam penelitian ini adalah 96 mahasiswa. Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan Kahoot membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, memotivasi dalam belajar, dan membantu dalam proses pembelajaran.

Sebagaimana mahasiswa menyatakan bahwa Kahoot meningkatkan kompetisi dalam pembelajaran di kelas.

Penelitian kesebelas oleh Rashmi Khazanchi dan Pankaj Khazanchi (2019). Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan Kahoot dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sains. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas 12. Hasil penelitian menyatakan bahwa Kahoot menjadi alat yang mampu membantu siswa dalam belajar sains. Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan efektif dalam membuat pelajaran sains menjadi lebih menarik. Siswa mendapat kesempatan untuk menyelesaikan latihan pada aplikasi Kahoot dengan kecepatan mereka sendiri. Kahoot memungkinkan siswa untuk berbagi pengetahuan sains dengan teman-temannya, sehingga mendorong pembelajaran kolaboratif.

Penelitian kedua belas oleh Marta Curto Prieto, Lara Orcos Palma, Pedro Jesús Blázquez Tobías, Francisco Javier Molina León (2019). Tujuan penelitian untuk menganalisis dan membandingkan tingkat kepuasan siswa dan mengetahui pendapat siswa tentang bagaimana penggunaan Kahoot telah membantu mereka dalam proses belajar pada mata pelajaran sains dan matematika. Sampel pada penelitian ini adalah 65 siswa SMP. Hasil penelitian yang diperoleh sangat positif. Siswa menganggap bahwa mereka telah mampu mengevaluasi sendiri proses belajar mereka, yang telah lebih aktif dan pengalaman dan mereka memiliki kemungkinan untuk menunjukkan dengan lebih baik apa yang telah mereka pelajari, yang sangat menarik dari sudut pandang proses metakognitif.

Penelitian ketiga belas oleh Serena M. Jones, Priya Katyal, Xuan Xie, Madeleine P. Nicolas¹, Eric M. Leung¹, Damon M. Noland, dan Jin Kim Montclare (2019). Tujuan penelitian untuk mengetahui keefektifan Kahoot dalam pembelajaran biologi dan mengetahui penggunaan Kahoot dalam meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar biologi. Sampel pada penelitian ini adalah 18 siswa SMA. Hasil penelitian menyatakan bahwa Kahoot dapat digunakan untuk alat penilaian dan membantu siswa lebih baik dalam mempelajari topik biologi yang lebih sulit. Kahoot secara aktif melibatkan siswa dalam pembelajaran biologi dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Penelitian keempat belas Ratu Dea Mada dan Anharudin (2019) tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh evaluasi pembelajaran online Kahoot pada presetasi dan motivasi belajar siswa. Sampel dari penelitian ini adalah 45 mahasiswa. Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran memberikan manfaat bagi siswa dimana mereka dapat terbantu dalam mengingat materi yang diberikan, membuat mereka lebih bersemangat, merasa senang, tidak merasa bosan dan mampu berpartisipasi aktif dalam mengerjakan latihan soal yang diberikan. Selain itu siswa dapat berdiskusi dan berkolaborasi dalam menjawab pertanyaan yang ditampilkan di layar saat pembelajaran di kelas. Siswa juga menyatakan menyukai karakteristik permainan Kahoot yang memunculkan keinginan bersaing antar siswa sehingga merasa tertantang untuk menjadi yang terbaik di kelasnya. Penggunaan Kahoot dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar khususnya pada mata pelajaran internet, dengan meningkatnya minat dan motivasi ini maka ilmunya juga bisa meningkat.

Penelitian kelima belas oleh Jaka Warsihna, Zulmi Ramdani, dan Bagus Hary Prakoso (2019). Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan Kahoot sebagai metode evaluasi berbasis digital yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi dan berpikir kritis mahasiswa. Sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa

psikologi. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretes dan postes selama periode penelitian. Kahoot sebagai platform media yang inovatif, menarik, dan efektif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ke enam belas oleh Lailatul Fitriani, Achmad Buchori, Farida Nursyahidah (2019). Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penerapan media Kahoot dengan model pembelajaran CAI terhadap hasil belajar siswa. Sampel pada penelitian ini adalah 36 siswa kelas X. Hasil penelitian menyatakan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Kahoot dengan model pembelajaran *Computer Assisted Instruction* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Siswa juga menyatakan bahwa media pembelajaran Kahoot dengan model pembelajaran *Computer Assisted Instruction* membuat proses belajar menjadi lebih menarik.

Penelitian ketujuh belas oleh Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, dan Atri Walidi (2019). Tujuan penelitian untuk mengukur efektifitas penggunaan media pembelajaran asesmen berbasis permainan daring yaitu Kahoot guna meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Sampel pada penelitian ini adalah 30 mahasiswa. Hasil penelitian menyatakan bahwa Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan inovasi dalam proses pembelajaran seperti media belajar interaktif dapat menumbuhkan minat belajar mahasiswa. Tampilan media interaktif yang menarik akan membuat mahasiswa lebih semangat dalam belajar dan pada akhirnya prestasi belajarnya meningkat.

Penelitian kedelapan belas oleh Hayyu Desi Setiawati, Sihkabuden, dan Eka Pramono Adi. Tujuan penelitian untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas yang belajar menggunakan game edukasi Kahoot! dengan kelas yang belajar dengan metode konvensional pada mata pelajaran sejarah bab masa pendudukan Jepang untuk siswa kelas XI SMAN 1 Blitar. Sampel pada penelitian ini adalah 60 siswa kelas X. Hasil penelitian menyatakan hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran game edukasi Kahoot! mengalami peningkatan yang pesat.

Penelitian kesembilan belas oleh Muhammad Erfan dan Mohammad Archi Mauliyda (2020). Tujuan penelitian untuk mengetahui perbedaan penguasaan konsep mahasiswa calon guru sekolah dasar pada materi perpindahan kalor menggunakan game edukasi *Kahoot!* pada kelas yang belajar dengan metode ceramah melalui *webmeeting* pada perkuliahan daring. Sampel pada penelitian ini adalah 65 calon guru Sekolah Dasar. Hasil penelitian menyatakan penggunaan game edukasi *Kahoot!* dalam proses pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa calon guru pada materi konsep perpindahan kalor.

Penelitian kedua puluh oleh Mugiarti Lestari, Bambang Priyo Darminto, dan Teguh Wibowo (2021). Tujuan penelitian untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika antara siswa dengan menggunakan media *Kahoot* dan kelas yang tidak menggunakan media *Kahoot* untuk kelas X MIPA di SMA Negeri 1 Petanahan tahun ajaran 2020/2021 di masa pandemi Covid-19. Sampel pada penelitian ini adalah 34 siswa kelas X. Hasil penelitian menyatakan bahwa Hasil belajar siswa menggunakan media evaluasi pembelajaran aplikasi Kahoot lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media evaluasi pembelajaran aplikasi Kahoot pada masa pandemi Covid-19.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil studi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kahoot! memberikan dampak positif pada proses pembelajaran siswa. Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, motivasi, hasil belajar, kompetisi antar siswa dan keefektifan pembelajaran. Selain itu, Kahoot juga dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Bawa, P. Using Kahoot to inspire. (2019). *Journal of Educational Technology Systems*, 47 (3). 373-390.
- Bicen, H. & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13 (2).
- Çetin, H. S. (2018). Implementation of the digital assessment tool kahoot in elementary school. *International Technology and Education Journal*, 2 (1) 9-20.
- Curto Prieto, M., Orcos Palma, L., Blázquez Tobías, P. J., & León, F. J. M. (2019). Student assessment of the use of Kahoot in the learning process of science and mathematics. *Education Sciences*, 9 (1), 55.
- Erfan, M. & Mauliyda, M. A. (2020). Pengaruh Game Edukasi Kahoot! Terhadap Penguasaan Konsep Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Pada Materi Perpindahan Kalor. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6 (2). 205-214.
- Fitriani, L., Buchori, A., & Nursyahidah, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Dengan Model Pembelajaran Computer Assisted Instruction (CAI) terhadap Hasil Belajar Siswa. *SENATIK*. 292-300.
- Irwan, I., Luthfi, Zaky F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa [Effectiveness of using Kahoot! to improve student learning outcomes]. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8 (1). 95-104.
- Ismail, M. A. A., & Mohammad, J. A. M. (2017). Kahoot: A promising tool for formative assessment in medical education. *Education in medicine journal*, 9(2).
- Jones, S. M., Katyal, P., Xie, X., Nicolas, M. P., Leung, E. M., Noland, D. M., & Montclare, J. K. (2019). A 'KAHOOT!' approach: the effectiveness of game-based learning for an advanced placement biology class. *Simulation & Gaming*, 50 (6), 832-847.
- Kemendikbud. (2012). Salinan Arsip Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2012 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada Pendidikan Tinggi. https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/permen_tahun2012_nomor24.pdf
- Khazanchi, R. & Khazanchi, P. (2019). Exploring Kahoot! Learning through Gaming in Secondary Science Education. In: *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*. Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). 1873-1879.
- Lestari, M., Darminto, B. P., & Wibowo, T. (2021). Penerapan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Matematika (Masa Pandemi Covid-19) Terhadap Hasil Belajar. *Eksakta: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA*, 6.1: 51-56.
- Lestari, S. W. (2020). Kendala Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Dalam Masa Pandemi Ditinjau Dari Media Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 287.

- Licorish, S. A., George, J. L., Owen, H. E., & Daniel, B. (2017). Go Kahoot!” Enriching Classroom Engagement, Motivation And Learning Experience with Games. In *25th International Conference On Computers In Education. New Zealand: Asia-Pacific Society For Computers In Education*.
- Mada, R. D., & Anharudin, A. (2019). How Online Learning Evaluation (Kahoot) Affecting Students’ Achievement And Motivation (Case Study On It Students). *International Journal For Educational And Vocational Studies*, 1 (5). 422-427.
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! terhadap hasil belajar mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9 (1). 22-27.
- Osman, M. E. (2020). Global impact of COVID-19 on education systems: the emergency remote teaching at Sultan Qaboos University. *Journal of Education for Teaching*, 46(4). 463-471.
- Putra, R. A. M. (2020). Kendala Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dalam Masa Pandemi. *Journal of Chemical Information and Modeling*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324>, 4.
- Setiawati, H. D., Sihkabuden, S., & Adi, E. P. (2019). Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 1 Blitar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1 (4) 273-278.
- Tan Ai Lin, D., Ganapathy, M., & Kaur, M. (2018). Kahoot! It: Gamification in Higher Education. *Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities*, 26(1).
- Teräs, M., Suoranta, J., Teräs, H., & Curcher, M. (2020). Post-Covid-19 education and education technology ‘solutionism’: A seller’s market. *Postdigital Science and Education*, 2(3), 863-878.
- Tsymbal, S. (2018). Gamified Training Sessions As Means Of Enhancing Students’ motivation In Learning English. *Psychological Journal*, 4 (7). 151-161
- Sabandar, G., Supit, N., & Suryana, E. (2018). Kahoot!: Bring the Fun Into the Classroom!. *Indonesian Journal of Informatics Education*, (2) 2. 127-134.
- Ümit Yapici, I. & Karakoyun, F. (2017). Gamification in biology teaching: A sample of kahoot application. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 8 (4). 396-414.
- Warsihna, J., Ramdani, Z., & Prakoso, B. H. (2019). Using Kahoot To Improve Students’achievement And Critical Thinking In Undergraduate Of Psychology Students. In: *IADIS International Conference Cognition and Exploratory Learning in Digital Age 2019*. 144-150.
- Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Kahoot It Or Not? Can Games Be Motivating In Learning Grammar?. *Teaching English With Technology*, 16 (3). 17-36.

Kepribadian Guru PPKn Sebagai Role Model Untuk Memperkuat Moral Siswa Dan Penguatan Program Pendidikan Karakter

Novita Sary^{1*}, Muhammad Mona Adha², Dayu Rika Perdana³, Eska Prawisudawati Ulpa⁴

^{1,2,3}Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

⁴Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
*e-mail: novitasary872@gmail.com

Abstrak: Pembinaan karakter juga termasuk dalam materi yang harus diajarkan dan dikuasai serta direalisasikan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan karakter yang diberikan oleh guru dan pemahaman atau makna yang ditangkap oleh siswa baik secara moral dan pengembangan karakter dapat dilakukan dengan diberikan problematika atau konsep yang mendasar yang ada di dalam kehidupan sehari-hari. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan moral, norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran khususnya Pendidikan kewarganegaraan perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Studi kepustakaan diimplementasikan di dalam artikel ini, sebagai tahap awal dilakukan pengumpulan data, informasi, dan dokumentasi. Langkah berikutnya adalah analisis yang diperkuat dengan hasil kajian, refleksi, dan interpretasi peneliti. Peran guru di dalam pembelajaran menjadi sentral dalam rangka memberikan contoh agar mampu menjadi role model bagi siswa, dengan melihat berbagai perkembangan yang terjadi saat ini untuk mampu merasakan dan memposisikan diri apa yang sebenarnya dirasakan oleh siswa di era modern saat ini. Kepribadian guru yang baik memengaruhi perkembangan moral dan pembentukan karakter siswa di sekolah yang akan dibawa di dalam keluarga dan masyarakat. Sikap dan perilaku yang baik dan mampu menginspirasi siswa maka sikap dan nilai tersebut akan ditiru dan dicerna oleh siswa untuk membentuk karakter dirinya di dalam menjalankan kehidupan di masyarakat. Jika seorang guru memiliki sikap yang baik maka siswa akan mampu mencontoh sikap baik guru tersebut.

Kata kunci: Kepribadian Guru, Memperkuat Moral, Pendidikan Karakter, Pendidikan Kewarganegaraan, Role Model

PENDAHULUAN

Permasalahan pendidikan yang dihadapi oleh negara Indonesia saat ini semakin meningkat dan kompleks, hal ini tidak bisa dianggap remeh bahkan selalu dianggap sebagai masalah yang kecil atau pas-pasan, namun harus terus dibenahi guna meningkatkan kualitas pendidikan yang dapat menghasilkan generasi yang unggul. Salah satu masalah terbesar yang sering dihadapi oleh masyarakat Indonesia, khususnya dibidang pendidikan adalah degradasi moral. Degradasi moral merupakan fenomena merosotnya akhlak atau budi pekerti seseorang serta melemahnya nilai dan akhlak yang berlaku dalam masyarakat (Sukardi, 2017). Artinya, sikap dan perilaku moral yang ada dalam masyarakat kini semakin memudar dan banyak orang melakukan perilaku yang menyimpang atau tidak sesuai dengan kaidah nilai-nilai moral. Masalah degradasi moral merupakan masalah yang cukup besar dan sangat perlu mendapat perhatian lebih, baik dari orang tua maupun pihak sekolah (Mudita, 2018). Moral remaja dari tahun ke tahun terus menurun dari segi kualitas atau mengalami penurunan kualitas, kemerosotan moral ini dari waktu ke waktu seakan luput dari perhatian dan dibiarkan terus berkembang. Padahal mahasiswa sendiri merupakan calon generasi penerus bangsa yang diharapkan mampu membangun dan memajukan Negara Indonesia. Namun pada kenyataannya arus globalisasi yang masuk ke Indonesia sangat berdampak pada pola pikir dan gaya hidup anak atau remaja.

Dengan era globalisasi yang sedang berkembang pesat, disitulah terdapat kemajuan yang sangat signifikan khususnya dalam dunia teknologi. Masyarakat juga diberikan banyak manfaat dan kemudahan dalam menjalankan segala aktivitas kehidupannya melalui teknologi, manfaat tersebut antara lain kemudahan berkomunikasi, berjualan, mengakses segala ilmu seperti perkembangan dunia dan lain sebagainya. Dengan begitu, manusia yang sudah lekat dengan teknologi dan teknologi kini telah menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan manusia agar manusia menjadi tergantung pada kehadiran teknologi dalam kehidupannya. Dengan berbagai kemudahan yang diberikan, terkadang manusia tidak dapat mengontrolnya dengan baik terutama dalam lingkup remaja atau anak-anak yang diberi kemudahan akses segala hal dengan teknologi sehingga dapat merajalela dengan membuka situs-situs yang tidak baik dan dapat mempengaruhi perilakunya dalam kehidupan. Semakin banyaknya tragedi tragis yang sering terjadi khususnya di dunia pendidikan, misalnya ada kasus siswa yang tega menganiaya gurunya sendiri hingga tewas, kemudian ada kasus pemukulan oleh sekelompok siswa terhadap siswa lainnya. dan banyak kasus lainnya. Hal ini bisa terjadi karena pengabaian nilai moral, toleransi, dan kemanusiaan yang menyebabkan masyarakat saat ini mudah terprovokasi. Permasalahan dalam dunia pendidikan yang menyangkut masalah moralitas dan etika bukanlah perkara mudah yang bisa dianggap remeh tetapi perlu perhatian dan penanganan khusus.

Jika hal ini terjadi terus menerus tanpa adanya bimbingan dan kontrol dari orang tua atau guru di sekolah, maka hal tersebut dapat berpengaruh pada karakter anak dan juga dapat membentuk karakter yang buruk. Karakter adalah wujud karakter, watak, perilaku yang melekat pada diri atau kepribadian seseorang yang dibentuk melalui internalisasi yang dijadikan dasar bagi seseorang untuk dapat berpikir dan berperilaku sehingga seseorang memiliki ciri pada dirinya sendiri (Zulyan et al., 2014; Saputro et al., 2013). Karakter yang baik akan muncul ketika seorang anak mendapat penguatan karakter melalui pendidikan, dalam hal ini pendidikan terprogram yaitu pendidikan karakter (Maunah, 2015).

Pendidikan karakter adalah program yang dirancang dan dilaksanakan secara tertib guna memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang nilai-nilai dalam perilaku manusia, yang tingkah lakunya berkaitan dengan hubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, dirinya sendiri atau dengan makhluk lain, dan lingkungan Hidup. yang dapat dilaksanakan melalui pemikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perilaku manusia berdasarkan norma atau aturan yang terdapat dalam agama, hukum, budaya dan adat istiadat (Pranowo, 2013). Tujuan terciptanya program pendidikan karakter adalah untuk mendorong lahirnya manusia yang baik dan berkepribadian baik, beretika, bersahabat, jujur, cerdas, dan peduli terhadap sesama manusia atau lingkungannya, serta manusia tangguh (Ardi, IW, Widodo, M., & Riadi, B. 2017). Namun secara umum penciptaan pendidikan karakter dalam dunia pendidikan ditujukan untuk mengembangkan karakter bangsa sehingga dapat mewujudkan nilai-nilai yang tercermin dalam landasan negara Indonesia yaitu Pancasila (Darsono, Acepudin, Sudjarwo. 2017).

METODE

Artikel ini menggunakan pendekatan studi kepustakaan untuk meninjau literatur sehingga dapat menyediakan dasar pemikiran bagi permasalahan/kajian dan menempatkan studi tersebut dalam kesinambungan literatur mengenai topik yang dikaji (Creswell, 2015). Informasi, data, dan dokumen yang telah dikumpulkan akan melalui tahap identifikasi permasalahan terlebih dahulu, kemudian disusun untuk dibuat analisis yang diperkuat dengan hasil refleksi dan penafsiran. Penafsiran dalam penelitian kualitatif adalah keluar dari kode dan tema menuju makna yang lebih luas dari data, dimana penafsiran memiliki beberapa bentuk penafsiran seperti penafsiran berdasarkan prasangka, pandangan, dan intuisi (Creswell, 2015). Pada akhirnya di fase akhir, peneliti menyajikan data, yaitu mengemas apa yang ditemukan dalam bentuk teks, tabel, atau bagan atau gambar (Creswell, 2015). Refleksi dan analisis merujuk kepada sekumpulan data dan informasi yang dipaparkan kepada para pembaca. Artikel ini mengeksplorasi bagaimana kepribadian guru PPKn di dalam proses belajar mengajar menjadi sebuah role model yang menjadi contoh bagi para siswa, yang sekaligus menjadi contoh moral dan memperkuat karakter siswa yang diimplementasikan melalui program pendidikan karakter di sekolah. Pendidikan karakter merupakan sikap dan nilai-nilai yang ditanamkan kepada seluruh warga siswa, para guru, petugas administrasi, dan warga sekolah lainnya yang berisikan aspek pengetahuan, keinginan untuk selalu menjaga nilai kebaikan baik di sekolah, di rumah, maupun di masyarakat. Mengimplementasikan nilai-nilai kebaikan tersebut dilakukan baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun apa yang menjadi fungsi pendidikan karakter yaitu (1) mewujudkan peradaban bangsa yang multikultural, multikultural itu sendiri diartikan sebagai masyarakat yang majemuk atau dihadapkan pada berbagai budaya, suku, bahasa, adat istiadat dan sebagainya. Dengan adanya pendidikan karakter disini berarti seseorang atau peserta didik dapat memahami adanya keberagaman tersebut dan dapat menghargai, menerima, toleran dan sebagainya sehingga hidup menjadi aman, tentram dan sejahtera dengan selalu hidup berdampingan dengan sesamanya. makhluk meskipun

memiliki berbagai latar belakang yang berbeda satu sama lain. lainnya. (2) menciptakan peradaban yang mengandung masyarakat yang cerdas, menghargai budaya, dapat berperan aktif dalam pengembangan kehidupan manusia yang lebih baik dan lebih maju, dapat meningkatkan segala potensi yang ada pada diri peserta didik, terutama sikap positif, pikiran positif, dan kebaikan. berperilaku dan panutan yang baik, (3) memupuk dan menanamkan sikap dan perilaku masyarakat yang cinta damai, kreatif, mandiri, dan menyadari kodratnya sebagai makhluk sosial yang senantiasa hidup berdampingan dengan bangsa lain dengan baik (Arkani, 2017). Dengan demikian, peran orang tua dan guru di sekolah tentunya sangat penting dalam penguatan karakter anak.

Tuntutan layanan pendidikan kepada masyarakat diwujudkan dalam mewujudkan sekolah yang efektif sehingga dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas. Dengan hal tersebut mahasiswa dituntut untuk memiliki nilai karakter yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran, kemauan dan tindak lanjut (Perdana & Adha, 2020; Kholifah, 2020). Kemudian menurut Pendidikan Nasional berdasarkan Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan mempunyai fungsi yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat guna mencerdaskan kehidupan bangsa. , bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Kholis, 2014).

Dalam hal ini mata pelajaran yang dianggap mampu dan dijadikan pedoman dalam penguatan dan pembentukan karakter siswa adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sebagai mata pelajaran penguatan pendidikan karakter bertujuan membentuk peserta didik menjadi warga negara yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, manusiawi yang adil dan beradab, menjunjung tinggi persatuan Indonesia, mewujudkan demokrasi yang dipimpin oleh kearifan dalam musyawarah, keterwakilan dan mewujudkan keadilan bagi seluruh rakyat Indonesia sesuai dengan amanat Pancasila. Dalam hal ini terdapat lima karakter yang akan ditekankan dalam program penguatan pendidikan karakter yaitu religius, humanis, nasionalis, gotong royong, dan nilai kemandirian (Kemdikbud, 2017).

Guru merupakan komponen yang paling menentukan dalam dunia pendidikan, dimana guru akan selalu mendapat perhatian sentral dan menjadi fokus utama ketika melihat permasalahan mengenai pendidikan. Oleh karena itu seorang guru harus dapat memiliki kepribadian yang baik karena kepribadian guru akan sangat berperan dan memengaruhi pembentukan karakter siswa. Seorang guru harus mampu menampilkan kepribadian yang baik, tidak hanya saat mengajar tetapi juga dalam melaksanakan segala aktivitasnya apapun yang diinginkan di masyarakat agar senantiasa dapat menjaga wibawa dan citra guru sebagai pendidik yang senantiasa dicerna dan dicerna. ditiru oleh siswa dalam membentuk karakter dan sikap serta dalam menjalankan kehidupannya di masyarakat. Jika seorang guru memiliki sikap yang baik maka siswa akan mampu mencontoh sikap baik guru tersebut, begitu pula sebaliknya jika seorang guru memiliki kepribadian atau sikap yang buruk maka siswa akan mampu mencontoh sikap buruk tersebut (Aliyah, 2019). Karena siswa akan lebih mudah meniru atau meniru tingkah laku seseorang yang ada di dekatnya, terutama sosok seorang guru yang dianggap oleh siswa sebagai pedoman baginya untuk dapat belajar dengan berbagai cara.

Dengan begitu, terlihat jelas bahwa peran guru PPKn sangat diperlukan dan sangat mempengaruhi program penguatan karakter bagi siswa. Guru PPKn dituntut memiliki kemampuan kepribadian yang dapat menjadi contoh yang baik bagi siswanya. Kompetensi kepribadian merupakan kemampuan seorang pendidik ditinjau dari kepribadiannya yang meliputi kepribadian yang baik, stabil, konsisten, arif dan berwibawa, serta dapat menjadi teladan bagi peserta didik serta berakhlak mulia (Dahnial, 2017). Kompetensi kepribadian juga dapat diartikan sebagai kompetensi yang berkaitan dengan perilaku seorang guru yang dapat menjalankan kehidupan sehari-harinya dengan berperilaku baik dan memiliki nilai-nilai yang baik pula (Saputro et al., 2013; Zulyan et al., 2014; Asmara, 2015). Hal ini terkait dengan falsafah hidup yang menjadi pedoman seorang guru, yaitu diharapkan seorang guru dapat menjadi teladan bagi siswa dalam berperilaku dengan nilai-nilai luhur yang baik. Fungsi kompetensi ini adalah untuk memberikan bimbingan kepada seorang pendidik agar dapat mengembangkan kreativitas dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta dorongan untuk memajukan siswa melalui kepribadian yang baik sebagai seorang guru (Widarwani, 2018; Santoso & Adha, 2020; Wijaya, et al., 2020).

Adapun kompetensi seorang guru PPKn yaitu (1) memahami dan mampu menguasai materi, dalam hal ini semua guru pada mata pelajaran apapun khususnya pada mata pelajaran PPKn tentunya dituntut untuk memahami dan menguasai materi yang akan diajarkan sehingga agar siswa dapat dengan mudah memahami apa yang dijelaskan oleh guru dan menghindari kesalahpahaman atau kesalahan guru dalam penyampaian materi pelajaran. (2) Memahami apa yang menjadi substansi dalam mata pelajaran PPKn yang meliputi pengetahuan kewarganegaraan yang pertama adalah memahami makna kewarganegaraan bagi warga negara, melalui pemahaman tersebut siswa akan dapat memperoleh pengetahuan tentang berbagai materi tentang bagaimana menjadi warga negara yang baik sehingga dapat menjadi landasan dan pedoman bagi mereka (Adha, 2010; Adha et al., 2015; Wangid & Alfiansyah, 2018). Kedua, civic disposition merupakan kompetensi yang dapat menumbuhkan karakter warga negara yang baik (Mulyono, 2017). Dan ketiga, keterampilan sipil adalah keterampilan intelektual dan partisipasi warga negara yang relevan.

Jadi seorang guru PPKn harus mampu memahami dan memahami substansi mata pelajaran PPKn agar nilai-nilai yang akan diajarkan dapat mengarah pada tercapainya materi tersebut (Adha, 2010), dalam hal ini mata pelajaran PPKn dengan mata pelajaran lain dibedakan dalam dua segi substansi yaitu kewarganegaraan dan keterampilan kewarganegaraan karena pada mata pelajaran lain tidak terlalu menekankan pada aspek sikap dan keterampilan yang dihasilkan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, mata pelajaran lain hanya menekankan pada aspek pengetahuan siswa saja, artinya siswa tersebut senantiasa diarahkan untuk memahami dan memahami materi pelajaran yang diajarkan tanpa memandang sikap dan keterampilan yang dihasilkan siswa untuk dapat membentuk karakternya sehingga dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat (Pangalila, 2017). (3) Menunjukkan manfaat mata pelajaran PPKn, dalam pelajaran PPKn terdapat berbagai manfaat yang dapat kita ambil, seperti dapat menumbuhkan jiwa nasionalisme, memahami ilmu kewarganegaraan, taat pada peraturan dan lain sebagainya (Pitoewas, Ni wayan, & Hermi, 2015). Dengan demikian, kita dapat melihat bahwa tugas menjadi guru PPKn bukanlah hal yang mudah, melainkan mengemban tugas dan amanah yang sangat berat, terutama dalam pembentukan dan penanaman nilai-nilai budi

pekerti yang baik pada siswa agar nilai-nilai budi pekerti tersebut dapat terwujud. diterapkan dalam kehidupan. sehari-hari di komunitas.

Dalam melaksanakan tugas dan amanah tersebut, guru PPKn juga sering menemui berbagai kendala di dalamnya seperti (1) materi pada mata pelajaran PPKn masih dominan pada aspek kognitif, materi pada mata pelajaran PPKn memang didominasi oleh aspek kognitif, dimana Sebagian besar materi menuntut siswa untuk selalu menghafal seperti pada materi sejarah, konsep, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan lain sebagainya, sehingga siswa akan lebih mementingkan diri untuk menghafal materi tersebut dibandingkan mengimplementasikan materi yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, seorang guru PPKn harus memiliki strategi tersendiri dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa agar siswa tidak hanya menghafal materi tetapi juga dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. (2) materi yang terlalu banyak sehingga membuat menjadi siswa bosan dan tidak memiliki motivasi belajar, sebenarnya kita mengakui bahwa materi dalam PPKn subjek sangat besar dan kompleks sehingga kadang-kadang dapat membuat siswa menjadi bosan dan bosan dan bahkan malas. untuk belajar. Dalam hal ini seorang guru PPKn dapat menanganinya dengan cerdas dalam memilih strategi, metode dan teknik mengajar yang tidak membuat siswa jenuh tetapi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. (3) Penguasaan kompetensi guru PPKn yang terkadang masih kurang, dalam hal ini penguasaan kompetensi guru perlu mendapat perhatian khusus. Seorang guru PPKn diharapkan mampu memahami kompetensinya sebagai guru PPKn sehingga dapat mengarah pada penanaman dan penguatan nilai karakter kepada siswa secara efektif. (4) karakter atau watak bawaan siswa yang tidak baik. Saat memasuki jenjang pendidikan, siswa tentunya memiliki karakter atau karakter bawaan yang melekat pada dirinya yang mungkin didapat dari keluarga dan lingkungannya. Terkadang hal ini bisa menjadi kendala bagi guru, apalagi jika ada siswa yang memiliki karakter bawaan yang buruk. Namun seorang pendidik dapat mengatasinya dengan menanamkan nilai-nilai karakter melalui suatu pendekatan atau bisa juga dengan lambat namun terus menerus melihat perkembangan dan perubahan yang ditunjukkan oleh siswa. (5) kurangnya pendampingan dan dorongan dari keluarga siswa, khususnya kedua orang tua dalam menanamkan nilai-nilai karakter yang baik dalam kehidupan siswa. Dalam hal ini guru tidak dapat sendiri menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa karena di sekolah siswa dapat diajarkan nilai-nilai karakter yang baik tetapi dalam lingkungan keluarga atau sekitar siswa mendapatkan nilai-nilai karakter yang kurang baik. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu menjalin komunikasi dan kerjasama yang baik dengan keluarga siswa, khususnya orang tua, agar dapat lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai budi pekerti yang baik tersebut dan selalu dapat mengontrol perkembangan karakter siswa.

Ada cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kompetensi kepribadian seorang guru yaitu (1) seorang guru harus menjadi pendengar yang baik, dalam hal ini guru dapat berkomunikasi dengan siswa dengan sangat baik dan selalu mendengar keluhan tentang masalah yang dihadapi siswa sehingga siswa akan merasa penting dan dihargai. (2) Guru dapat menambah pengetahuannya melalui kegiatan literasi atau membaca, dalam hal ini guru harus mampu mengembangkan wawasannya dengan membaca. (3) guru harus meningkatkan kemampuan berbicara yang baik dan sopan kata-kata, guru pasti memiliki kemampuan pedagogik atau menjelaskan materi, dalam

hal ini guru dapat mengembangkan cara berbicara sehingga ia dapat selalu menyampaikan hal-hal yang baik dan dapat dipahami oleh siswa. (4) guru dapat meningkatkan berpikir kritis melalui mengungkapkan pendapat atau ide-ide unik, dalam hal ini guru dapat mengembangkan pemikirannya dengan menyampaikan ide-ide yang berbeda sehingga setiap orang dapat memiliki perspektif yang luas tentang dirinya. (5) guru harus mampu mengembangkan jiwa sosialnya melalui interaksi dengan manusia lain yang memiliki pengalaman yang berbeda dari dirinya sendiri, hal ini dilakukan dalam rangka meningkatkan wawasan ke dalam karakter masing-masing orang dan dia dapat terus memperbaiki sikapnya sehingga jauh. (6) guru dapat menunjukkan sisi unik dalam dirinya sendiri dengan menjadi dirinya sendiri, tapi tidak lupa untuk selalu mencerminkan pada orang lain. (7) guru harus mampu terbiasa untuk memiliki sikap dan pikiran yang selalu mengarah ke ranah positif, yang berarti bahwa seorang guru harus mampu untuk selalu melakukan perbuatan baik dan berpikir dan perilaku menghindari dan pemikiran tentang sesuatu yang tidak baik. (8) guru harus mampu memasukkan sisi humor dalam dirinya sehingga semua kata-kata dan tindakannya bisa menyenangkan. Mayoritas guru yang kita kenal selalu bersikap serius dalam menyikapi sesuatu, walaupun hal ini sering dianggap oleh siswa membosankan atau tegang, oleh karena itu sangat penting bagi seorang pendidik untuk memiliki jiwa humoris dalam mengajar agar dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. dalam belajar. (9) seorang guru ketika dibutuhkan oleh siswa harus mampu bertindak adil, yang berarti bahwa mereka memperlakukan dan membantu setiap siswa atau orang lain secara adil dan merata tanpa diskriminasi. (10) Guru harus memiliki perilaku sopan dalam memperlakukan orang lain dengan hormat dan selalu menghormati orang lain serta konsisten dengan sikapnya (Pitoewas, Ni wayan, & Hermi, 2015).

Untuk itu sosok guru PPKn yang dibutuhkan harus memiliki sikap sebagai berikut: 1) Jujur, artinya sebagai guru yang mengemban amanah dalam mencerdaskan generasi bangsa harus memiliki sikap yang jujur karena kejujuran adalah jantungnya karakter seorang guru; 2) Komitmen, artinya sebagai pengajar PPKn harus memiliki komitmen yang tinggi dan juga memiliki visi ke depan guna mewujudkan tujuan pendidikan yang diharapkan oleh negara dan mewujudkan segala aspirasi siswa karena komitmen itu sendiri merupakan salam yang dapat mengikat seseorang untuk melakukan sesuatu. Oleh karena itu guru PPKn yang berkomitmen adalah orang yang memiliki tekad yang kuat untuk melaksanakan tugasnya secara bertanggung jawab sehingga segala sesuatu yang dilakukannya dapat berjalan dengan serius dan mampu mendidik, membimbing, dan mendidik siswa sehingga terbentuk karakternya dengan baik; 3) Kompeten, artinya seorang guru PPKn harus ahli di bidangnya. Dalam hal ini guru yang berkompeten adalah guru yang memiliki kemampuan melaksanakan pembelajaran dengan baik dan mampu memecahkan berbagai masalah guna mencapai tujuan pendidikan; 4) Kerja keras, artinya seorang guru yang mampu mengabdikan atau mengerahkan segala tenaga dan keikhlasannya, potensi yang dimiliki hingga tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Dalam hal ini kerja keras yang dilakukan oleh seorang guru PPKn tidak hanya terfokus pada ilmu atau ranah intelektual peserta didik tetapi juga dapat membentuk sikap peserta didik sebagai warga negara yang cerdas dan baik. 5) Konsisten, artinya seorang guru PPKn harus mampu fokus dalam pencapaian kompetensi mata pelajaran yang diajarkannya kepada siswanya sehingga dapat berkonsentrasi dalam belajar secara mendalam. Dalam hal ini mahasiswa harus dibekali pembiasaan dalam mengimplementasikan nilai-nilai positif dari mata pelajaran PPKn sehingga dapat membentuk kesadaran pada diri mahasiswa untuk

memahami dan ingin mengamalkan nilai-nilai moral bangsa dalam kehidupannya (Bego, 2016; Hartino & Adha, 2020).

SIMPULAN

Dengan demikian jelas bahwa dalam mendidik dan memperkuat karakter pada diri peserta didik diperlukan sosok yang dapat menjadi teladan dan pedoman serta model yang sangat dekat dengan lingkungan peserta didik agar pembinaan karakter lebih mudah dan efektif. Siswa sangat membutuhkan contoh nyata, oleh karena itu penguatan pendidikan karakter tidak bisa hanya disampaikan melalui tulisan atau ucapan. Dalam hal ini, seorang guru harus benar-benar dapat menjadi panutan bagi siswa, tidak hanya dalam penyampaian ilmu tetapi juga dalam kegiatan transfer kepribadian guna membentuk siswa yang berkarakter baik. Oleh karena itu pendidikan di Indonesia khususnya pada mata pelajaran PPKn sangat membutuhkan tenaga pendidik yang memiliki kematangan intelektual dan emosional yang baik, hal ini terlihat dari kemampuannya dalam berpikir, berbicara, dapat memberikan contoh sikap dan perilaku yang baik kepada siapapun khususnya siswa. memahami perkembangan yang dialami siswa dengan berbagai masalah yang dihadapinya, kreatif, inovatif, memahami materi, dan menggunakan banyak kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan, kondisi dan tingkat kemampuan yang dimiliki siswa (Nurchaili, 2010).

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, R. F., Pitoewas, B., & Adha, M. M. (2015). Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral Siswa. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 3 (1).
- Adha, M. M. (2010). Model Project Citizen untuk Meningkatkan Kecakapan Warga Negara Pada Konsep Kemerdekaan Mengemukakan Pendapat. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 1 (8): 44-52.
- Aliyah, A. (2019). Hubungan Antara Guru Kepribadian Kompetensi dan Karakter Tanggung Jawab Pendidikan Kelas IX Siswa di Sekolah Tengah Islam Az-Zahrah 2 Palembang. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 1 (2): 60.
- Amara, H. (2015). *Profesi Pendidikan*. Bandung: Deepublish. Hal. 21.
- Arkani, H. (2017). Pembentukan Kepribadian Guru Melalui Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Atas Puspita Kabupaten Banyuasin. *Jurnal Univ PGRI Palembang*, 2 (1): 1.
- Bego, K. C. (2016). Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Karakter Siswa dan Implikasinya terhadap Ketahanan Siswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Politik*, 5 (3): 238.
- Creswell, J. W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset: Memilih di Antara Lima Pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dahnial, I. (2017). Analisis Kompetensi Guru PKN dalam Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah Pertama Negeri di Kabupaten Stabat. *Jurnal Tanpa Batas*, 2 (1).
- Darsono, D., Acepudin, A., & Sudjarwo, S. (2017). Penanaman Nilai dan Norma dalam Pembentukan Kepribadian Siswa SMA Muhammadiyah 2. *Jurnal Ilmu Sosial*, 5 (1).

- Hartino, A. T & Adha, M. M. (2020). Optimalisasi Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Upaya Meningkatkan Civic Knowledge Peserta Didik Melalui Media Sosial. Seminar Nasional Virtual Pendidikan Kewarganegaraan 2020, Laboratorium PPKN FKIP UNS. Hal: 169-176.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Penguatan Pendidikan Character Menjadi Pintu Masuk Revitalisasi Pendidikan Nasional. Diambil dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/07/penguatan-character-educationso->
- Kholifah, W. T. (2020). Upaya Guru Mengembangkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar melalui Pendidikan Ramah Anak. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1 (2): 1.
- Kholis, N. (2014). Paradigma Pendidikan Islam dalam UU Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003. *Jurnal Pendidikan*, II (1): 75.
- Maunah, B. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1 (1): 9.
- Mudita, I.W. (2018). Dampak Degradasi Moral terhadap Perilaku Remaja Hindu di Kecamatan Balinggi Kabupaten Parigi Moutong. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama dan Kebudayaan Hindu*, 9 (2): 21.
- Mulyono, B. (2017). Reorientasi Disposisi Kewarganegaraan dalam Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Upaya Pembentukan Warga Negara Ideal. *Jurnal PKn*, 14 (2): 218-219.
- Nurchaili. (2010). Membentuk Karakter Siswa Melalui Teladan Guru. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16 (9): 237-239.
- Pangalila, T. (2017). Meningkatkan Disposisi Kewarganegaraan Mahasiswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7 (1): 93.
- Perdana, D. R & Adha, M. M. (2020). Implementasi Blended Learning Untuk Penguatan Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8 (2): 89-101.
- Pitoewas, B., Ni Wayan, S. & Hermi, Y. (2015). Pengaruh Kompetensi Kepribadian Guru terhadap Minat Siswa pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 4 (3): 6.
- Pranowo, DD. (2013). Pelaksanaan Pendidikan Karakter Caring and Collaboration pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis dengan Metode Role Playing. *Jurnal Pendidikan Karakter*, III (2): 4.
- Rini, R., Karwan, D. H & Hariri, H. (2017). Membangun Budaya Belajar Guru Melalui Kepemimpinan Visioner. *Jurnal Pendidikan Progresif*, VII (2): 77.
- Santoso, R & Adha, M. M. (2020). Inovasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Berbasis Lingkungan Sosial Dan Budaya. Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung 2019, 568-575.
- Saputro, D. W., Pitoewas, B., & Adha, M. M. (2013). Pengaruh Pendidikan Nilai dalam Keluarga Terhadap Sikap Tanggung Jawab Siswa. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 1 (9).
- Sukardi, R. 2017. Pendidikan Nilai; Mengatasi Degradasi Moral Keluarga. *Jurnal Untirta*, 1 (2): 309.
- Wangid, M. N & Alfiansyah, H. R. (2018). Isi Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Upaya Pengajaran Pengetahuan Kewarganegaraan, Keterampilan

- Kewarganegaraan dan Disposisi Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengembangan Pendidikan: Yayasan dan Aplikasi*, 6 (2): 189.
- Widarwani. (2018). Kompetensi Peningkatan pribadi PPKn Guru di SMA Negeri 8 Jeneponto, Jeneponto Kabupaten. *Jurnal Pemikiran, Penelitian Hukum, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, V (2): 39.
- Wijaya, A. K., Giyono, U., & Adha, M. M. (2020). Kontribusi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Model Role Playing untuk Pengembangan Keterampilan Intelektual Siswa. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1 (2): 130-139.
- Zulyan, S. V., Pitoewas, B., Adha, M. M. (2014). Pengaruh Keteladanan Guru Terhadap Sikap Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 2 (2).

Nilai Karakter Syair Lagu Gitar Tunggal Lampung Pesisir

Novri Rahman^{1*} Iing Sunarti², Nurlaksana Eko Rusminto³

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

e-mail: novrir7@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai-nilai karakter apasajakah yang terdapat pada syair lagu *gitar tunggal* Lampung Pesisir. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data Observasi, Dokumentasi, Kepustakaan, dan Wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik Analisis Data Kualitatif. Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian mengenai Nilai Karakter Syair Lagu Gitar Tunggal Lampung Pesisir dapat penulis simpulkan bahwa Pada syair lagu *gitar tunggal* Lampung Pesisir sebagian besar memiliki nilai karakter di dalamnya, nilai karakter yang sangat mendominasi syair-syair tersebut ialah nilai karakter jujur, toleransi, dan cinta damai. Itu artinya syair-syair lagu *gitar tunggal* Lampung Pesisir memiliki nilai edukasi yang sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada generasi muda dewasa ini.

Kata kunci: karakter, nilai, syair

PENDAHULUAN

Daerah Lampung merupakan salah satu daerah yang mempunyai kesenian tradisi yang cukup beragam, diantaranya tari *Bedana*, tari *Cangget Agung*, tari *Sigekh Pengunten*, *Sekura*, sulam *Tapis*, musik *Gamolan Pekhing*, Gitar Tunggal (*Petting Tunggal*), seruling/*serdam*, *ghunjih* dan *kulintang*. Kesenian-kesenian tersebut tersebar di berbagai daerah di wilayah Lampung. Di Provinsi Lampung, salah satu jenis musik tradisi yang masih bertahan hingga sekarang adalah Gitar Tunggal/*petting tunggal*.

Kesenian ini menyajikan unsur vokal dan instrument, kemahiran permainan gitarnya, dan syair-syair lagunya kebanyakan berbentuk pantun. Salah satu seniman *petting tunggal* di Lampung yang masih melestarikan dan memainkan kesenian ini ialah Edi Pulampas (55 tahun), yang juga merupakan narasumber dalam penelitian ini. Menurut beliau, kesenian ini telah lama berkembang di masyarakat, bahkan beliau mempelajari kesenian ini dari ayahnya (wawancara 20 Januari 2018).

Nyanyian yang menyanyikan syair-syair berisi tentang nasehat, ungkapan cinta pada saat *ngiban/nganjang* maupun *ngababang/memanjakan* pasangan. Kesenian *petting tunggal* menggunakan syair berbahasa Lampung, baik yang berdialek 'api' maupun yang berdialek 'nyow'. Dalam penelitian ini, seni *petting tunggal* yang diamati yakni yang menggunakan syair berbahasa Lampung berdialek *api*. Yakni dialek bahasa yang digunakan oleh masyarakat di wilayah Lampung Barat, Pesisir Barat, Tanggamus, Pesawaran dan Lampung Selatan. Bentuk syair dalam *petting tunggal* ini disebut *segata* dan alat musik yang digunakan dalam *Petting Tunggal* berupa gitar.

Pada masa sekarang pertunjukan kesenian *petting tunggal* sudah jarang ditemui, akibat makin banyaknya kesenian-kesenian modern yang dipilih masyarakat sebagai pilihan hiburannya. Edi Pulampas, yang merupakan salah satu seniman yang masih aktif memainkan *petting tunggal* di daerah Talang Padang, Tanggamus, menyatakan bahwa

kegiatan pertunjukannya sudah sangat jarang, bahkan masyarakat yang menanggapi keseniannya dalam acara pesta syukuran pernikahan, ataupun acara-acara seperti pesta kampung dan semacamnya sudah sangat langka.

Saat ini eksistensi kesenian *petting tunggal* di masyarakat Lampung sudah cukup mengkhawatirkan keberadaannya. Edi Pulampas, mengatakan bahwa respons masyarakat terhadap kesenian ini memang tidak menggembirakan, akibat banyaknya kesenian modern yang disenangi masyarakat Lampung saat ini. Kondisi lainnya adalah adanya beragam suku yang ada di Lampung, dan masing-masing memiliki seni khas daerah asal yang mereka senangi (wawancara 20 Januari 2019).

Mengingat situasi tersebut maka perlahan-lahan seni *petting tunggal* jarang dipertunjukkan. Guna mengatasi hal tersebut maka diperlukan adanya upaya dari berbagai pihak untuk menjaga eksistensi kesenian *petting tunggal* ini agar tidak hilang di masyarakat. Mengingat terdapatnya nilai-nilai berharga yang dapat tersampaikan melalui syair-syair lagu yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu agar seni *petting tunggal* tidak punah, maka perlu berbagai upaya pelestarian, salah satu upaya pewarisan yang dapat dilakukan yakni melalui pembelajaran di masyarakat.

Karena masyarakat merupakan tempat generasi pewaris kebudayaan dalam menimba ilmu pengetahuan dan budaya, dengan demikian kesenian *petting tunggal* ini diharapkan dapat tetap terjaga keberadaannya di masyarakat. Karena fungsi masyarakat tidak lain ialah untuk memelihara, mengembangkan, dan mewujudkan nilai-nilai budaya yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Selain itu juga didalam gitar tunggal tersebut terdapat juga syair yang mana di dalamnya mengandung nilai-nilai karakter. Namun karakter apa sajakah yang terdapat dalam gitar tunggal Lampung ini? Inilah yang akan menjadi titik fokus oleh penulis pada penelitian ini.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah gambaran secermat mungkin mengenai individu, gejala atau kelompok tertentu, suatu cara yang digunakan untuk memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi memberikan gambaran yang jelas tentang situasi-situasi dan berusaha memaparkannya secara objektif dengan maksud untuk mengungkapkan fenomena-fenomena yang ada. Tujuan dari metode ini adalah untuk mendeskripsikan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat tertentu (Husin Sayuti, 1989:33). Berdasarkan tujuan di atas maka metode deskriptif ini digunakan untuk mendeskripsikan nilai karakter yang ada di dalam syair pada *gitar tunggal*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara Observasi kelapangan, Wawancara dengan informan, Dokumentasi hasil penelitian, studi Kepustakaan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa data kualitatif.

Setiap penelitian yang dilakukan tentunya memiliki tujuan di hasil akhir penelitian. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui nilai-nilai karakter yang terkandung dalam syair Gitar Tunggal Lampung Pesisir dan nantinya juga setelah skripsi ini jadi, akan di perdalam lagi dan akan dibuat buku tentang kumpulan syair *gitar tunggal* Lampung.

Setiap penelitian diharapkan memberikan kegunaan kepada pihak-pihak yang membutuhkan. Adapun kegunaan penelitian ini adalah :

- 1) Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

- 2) Sebagai salah satu usaha peneliti untuk melestarikan tradisi kesenian *Gitar Tunggal* pada masyarakat Lampung khususnya Lampung *Saibatin*.
- 3) Menambah wawasan penulis tentang tradisi kesenian *Gitar Tunggal* pada masyarakat Lampung Pesisir.
- 4) Agar masyarakat tahu nilai-nilai karakter yang terkandung dalam syair *Gitar Tunggal* Lampung Pesisir.

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

- 1) Subyek Penelitian : Masyarakat Lampung Pesisir.
- 2) Obyek Penelitian : Menelusuri nilai-nilai karakter dalam syair *Gitar Tunggal* Lampung Pesisir
- 3) Tempat Penelitian : Lampung Pesisir
- 4) Waktu Penelitian : Tahun 2019
- 5) Ilmu : Antropologi Budaya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian menggunakan teknik wawancara sebagai alat utama yang di gunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Dalam kesempatan tersebut peneliti mewawancarai 4 orang informan dengan cara wawancara berstruktur yaitu wawancara menggunakan pedoman berupa pertanyaan yang telah disusun terlebih dahulu ditambah dengan wawancara tidak berstruktur guna mendapatkan informasi yang lebih dalam, serta wawancara tidak berstruktur pada saat penelitian pendahuluan adapun hasilnya dapat dideskripsikan sebagai berikut:

A. Sejarah *Gitar Tunggal* Lampung Pesisir

Pada abad ke-16 bangsa Arab datang ke Lampung melalui Kerajaan Banten bersamaan dengan penyebaran Agama Islam di Lampung. Saat penyebaran Agama Islam di Lampung, tokoh yang menyebarkan Agama Islam tersebut membawa dan menggunakan alat musik gambus untuk kepentingan dakwah. Alat musik gambus yang digunakan pada saat penyebaran agama memiliki ukuran yang lebih besar dari alat musik gambus *lunik* khas Lampung.

Masyarakat Lampung khususnya masyarakat yang beradat *saibatin* (masyarakat berdialek *Api*) sejak saat itu membuat alat musik serupa, dengan ukuran yang lebih kecil yang dalam bahasa Lampung disebut *gambus lunik*. Sejak saat itu alat musik *gambus lunik* tumbuh dan berkembang sehingga menjadi alat musik tradisional daerah Lampung. Setelah berkembangnya alat musik *gambus lunik* sampai sekitar tahun 1960-an alat musik gambus ini mulai ditinggalkan karena masuk nya alat musik baru di Lampung yakni gitar konvensional. Gitar konvensional dianggap lebih menarik minat anak muda terhadap musik tradisional Lampung, yang mana mereka juga diharapkan menjadi generasi penerus *gitar tunggal* Lampung ini.

Terciptanya *Gitar Tunggal* Lampung Pesisir ini di prakarsai oleh seniman Lampung yakni Hila Hambala, Edi Pulampas, dkk pada tahun 1980. *Gitar Tunggal* Lampung ini tercipta karena kegundahan para seniman Lampung saat itu, dikarenakan musik tradisional Lampung *Gambus Tunggal* sudah kurang di minati oleh anak-anak muda, dan anak muda saat itu lebih memilih alat musik gitar konvensional dibandingkan *Gambus Tunggal*. Hal inilah yang menjadi

pemicu munculnya *gitar tunggal* di Lampung, jenis musik yang hampir sama dengan *gambus tunggal* tetapi menggunakan instrumen gitar konvensional.

Akulturasi kebudayaan antara gambus tunggal Lampung dengan gitar konvensional lah yang mengawali terciptanya *gitar tunggal* Lampung Pesisir. Awal munculnya gitar tunggal Lampung ini diterima dengan sangat luar biasa oleh masyarakat Lampung dikarenakan musik gitar tunggal Lampung ini dianggap berbeda dan menarik, serta memberikan warna baru di dunia permusikan daerah Lampung saat itu. Oleh karena itu musik klasik *gitar tunggal* Lampung hingga sekarang dianggap sebagai salah satu musik tradisional Lampung, dikarenakan sebagian besar anak muda Lampung khususnya Lampung Pesisir suka bermain klasik *gitar tunggal* Lampung ini (wawancara dengan Bapak Hila Hambala dan Edi Pulampas, 2-9 Oktober 2019).

B. Nilai Karakter Syair *Gitar Tunggal* Lampung Pesisir

Selain dikenal karena ke-syahduan suara dari gitar tunggal dan suara dari penyanyinya, *Gitar Tunggal* Lampung Pesisir juga merupakan sebuah kesenian tradisi yang di dalam tiap bait-bait syair nya terdapat nilai-nilai karakter yang ditanamkan oleh sang pencipta lagu. Didalam penelitian ini penulis sudah memilih 23 lagu dari 10 seniman *gitar tunggal* Lampung dan sampel lagu tersebut dipilih berdasarkan lagu-lagu yang berkembang dimasyarakat Lampung

Pembahasan

Gitar Tunggal Klasik di Lampung Pesisir merupakan bagian dari kebudayaan yang memiliki arti yang cukup dalam bagi masyarakat Lampung. adapun tujuan dari kebudayaan *Gitar Tunggal* ini adalah sebagai ajang silaturahmi bagi masyarakat Lampung, selain itu kebudayaan ini juga dilaksanakan dengan tujuan untuk melestarikan kebudayaan yang telah menjadi warisan serta ciri khas masyarakat Lampung Pesisir.

Berdasarkan hasil penelitian dengan beberapa narasumber *gitar tunggal* Lampung Pesisir, tradisi kesenian *gitar tunggal* ini merupakan sebuah kesenian yang mana di dalam syair lagunya memiliki makna dan terdapat nilai-nilai karakter di dalamnya.

Adapun nilai-nilai karakter yang telah di tetapkan oleh diknas diantaranya religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, peduli sosial, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, dan tanggung jawab.

Berdasarkan hasil penelitian, syair *gitar tunggal* Lampung Pesisir sebagian besar memiliki nilai karakter di dalamnya. Namun dari nilai karakter yang sudah di tetapkan oleh diknas, tidak semua indikator dari nilai karakter tersebut masuk kedalam syair *gitar tunggal* Lampung Pesisir. Adapun indikator nilai karakter yang terdapat di dalam syair *gitar tunggal* Lampung Pesisir diantaranya:

1. Religius, terdapat pada lagu : *anak ngukha, labuhanmu lain sai, lapah semanda*, dan *hasan mak jadi*.
2. Jujur, terdapat pada lagu : *anak ngukha, labuhanmu lain sai, pulipang, lapah semanda, jaoh jak hulun tuha, hakhuk jak lunik, benni midang, kumbang kupi, tetop ni imbun, di ikhak-ikhak, cinta mak togok, sesolan, tikham jaoh, kilu babang, sungkan pujama, sakik ku diku, bitiyany dikhi, balin pilih, andah-andahmu, tiambin,*

- hasan mak jadi, lapah semanda 2, dan manduh way di kecandang*
3. Toleransi, terdapat pada lagu : *anak ngukha, labuhanmu lain sai, pulipang, lapah semanda, jaoh jak hulun tuha, benni midang, kumbang kupi, tetop ni imbun, di ikhak-ikhak, cinta mak togok, sesolan, kilu babang, sungkan pujama, sakik ku diku, bitiyen dikhi, balin pilih, andah-andahmu, tiambin, hasan mak jadi, lapah semanda 2, dan manduh way di kecandang*
 4. Disiplin, terdapat pada lagu : *kumbang kupi, dan hasan mak jadi.*
 5. Kerja Keras, terdapat pada lagu : *anak ngukha, labuhanmu lain sai, pulipang, jaoh jak hulun tuha, benni midang, tetop ni imbun, di ikhak-ikhak, tikham jaoh, sakik ku diku, bitiyen dikhi, balin pilih, andah-andahmu, dan hasan mak jadi.*
 6. Kreatif, terdapat pada lagu: *anak ngukha, labuhanmu lain sai, dan pulipang.*
 7. Mandiri, terdapat pada lagu : *anak ngukha, labuhanmu lain sai, pulipang, lapah semanda, jaoh jak hulun tuha, hakhuk jak lunik, benni midang, dan hasan mak jadi.*
 8. Peduli Sosial, terdapat pada lagu : *anak ngukha, pulipang, kilu babang, dan lapah semanda 2*
 9. Rasa Ingin Tahu, terdapat pada lagu : *anak ngukha, labuhanmu lain sai, jaoh jak ulun tuha, kumbang kupi, sesolan, dan hasan mak jadi.*
 10. Bersahabat / Komunikatif, terdapat pada lagu : *anak ngukha, pulipang, hakhuk jak lunik, benni midang, dan sakik ku diku.*
 11. Cinta Damai, terdapat pada lagu : *anak ngukha, labuhanmu lain sai, pulipang, lapah semanda, benni midang, tetop ni imbun, di ikhak-ikhak, cinta mak togok, sesolan, kilu babang, sungkan pujama, sakik ku diku, bitiyen dikhi, balin pilih, andah-andahmu, tiambin, hasan mak jadi, lapah semanda 2, dan manduh way di kecandang*
 12. Tanggung jawab, terdapat pada lagu : *anak ngukha, labuhanmu lain sai, pulipang, lapah semanda, dan hasan mak jadi.*

Contohnya pada syair lagu *Anak Ngukha* ciptaan dari Edi Pulampas bait pertama berbunyi :

*Tepik lamban tepik jenganan
Adek nakan wi.. kaka khek abang
Nyak yu lapah nyepok haluan
Sangun ki mawat wi.. ki kham busonan*

Pada syair diatas nilai karakter yang terdapat didalamnya adalah jujur, peduli sosial, cinta damai, rasa ingin tahu.

Pada bait kedua syair lagu *Anak Ngukha* ciptaan Edi Pulampas berbunyi:

*Pujejamaan kuti lah sungkan
Khabai kantu wi..kuti mak senang
Sipa ku kanik sekhta pakaian
Kutti mak khila wi..khek ni tamadan*

Pada syair diatas nilai karakter yang terdapat di dalamnya adalah cinta damai, toleransi, bersahabat, peduli lingkungan, jujur (wawancara dengan bapak Edi Pulampas, 2 Oktober 2019).

Contoh lain pada syair lagu *Lapah Semanda* ciptaan Hila Hambala pada bait kedua yang berbunyi:

*Jambatan batu khaja
82 dibangun
Tekhjadi nyak ji semanda*

Tihanyuk dilalakun wi puakhi

Tekhjadi nyak semanda

Tihanyuk dilalakun

Pada syair diatas nilai karakter yang terdapat di dalamnya adalah Jujur, tanggung jawab, toleransi, cinta damai. Sedangkan pada lagu *Tikham Jaoh* ciptaan Iwan Sagita, semua bait lagu hanya terdapat nilai karakter jujur didalamnya (wawancara dengan bapak Hila Hambala, 7 Oktober 2019).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan terkait nilai karakter yang terdapat dalam syair *gitar tunggal* lampung pesisirdapat diperoleh data kesimpulan bahwa pada syair lagu *gitar tunggal* Lampung Pesisir sebagian besar memiliki nilai karakter di dalamnya, nilai karakter yang sangat mendominasi syair-syair tersebut ialah nilai karakter jujur, toleransi, dan cinta damai. Itu artinya syair-syair lagu *gitar tunggal* Lampung Pesisir memiliki nilai edukasi yang sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada generasi muda dewasa ini.

SARAN

Saran dari peneliti untuk para pembaca adalah agar senantiasa mencintai dan melestarikan Seni Budaya Lampung, khususnya gitar tunggal. Sebab jika bukan kita orang Lampung yang memulai akan susah jika menunggu orang luar yang masuk dan mengacak-acak budaya kita. Untuk itu marilah kita bersama-sama mencintai dan melestarikan kebudayaan Lampung yang sama-sama kita cintai ini.

DAFTAR RUJUKAN

- AR, Muchson. (2013). *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Serat Wedhatama*. Yogyakarta : Ombak
- Bastomi, Suwaji. (1976). *Wawasan Seni*, IKIP : Semarang
- Bane, Pono. (2003). *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius
- Badudu, Sutan. (1996). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- Hadikusuma, Hilman. (1994). *Masyarakat dan Adat Budaya Lampung*. Bandung : Mandar Maju
- Imron, Ali. (2005). *Pola Perkawinan Saibatin*. Bandar Lampung:Universitas Lampung.
- Tresiana, Novita. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Lembaga Penelitian Universitas Lampung
- Koentjaraningrat. (1997). *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta : Gramedia
- Prasetyo, Doni Dhimas. (2005). *Fungsi Gambus Lunik dalam Komposisi Lagu Salimpat Di Desa Banjar Negeri Kecamatan Talang Padang Tanggamus Lampung*. Universitas Negeri Yogyakarta : Yogyakarta.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sayuti, Husin. (1989). *Pengantar Metodologi Riset*. Jakarta : Fajar Agung
- Syah, Iskandar. (2005). *Sejarah Daerah Lampung*. Bandar Lampung : Universitas Lampung.

Analisis Keefektifan Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19

Nur Mila^{1*}, Ericha Tiara Hutamy², Fira Ayu Sasmita³, M. Rasdul Alwi⁴,
Nur Arisah⁵, Muhammad Hasan⁶

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar, JL. A.P. Pettarani
Makassar, Indonesia

* e-mail: nurmila010122003@gmail.com

Abstrak: Pandemi Covid-19 telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia sehingga pemerintah memutuskan untuk belajar dari rumah antara lain Pembelajaran *e-learning* yang akan terus harus dilakukan mengingat belum tuntas nya wabah Covid-19 di Indonesia dan membantu pencegahan penyebaran Covid-19 sehingga sampai saat ini masih belum ditentukan kapan akan masuk kampus kembali untuk pembelajaran tatap muka. Tujuan penelitian ini adalah mendapatkan informasi tentang keefektifan proses pembelajaran online dimasa pandemic Covid-19 Penelitian ini menggunakan metode kualitatif eksploratif dengan pendekatan induktif. Dalam penelitian ini, responden yang berkaitan sebanyak 5 orang mahasiswa semester awal dari Universitas Negeri Makassar, Wawancara dilakukan terstruktur dengan pertanyaan yang disusun dan dikaitkan serta dikembangkan dengan literatur terkait. Hasil dari penelitian ini adalah kurang efektif nya pembelajaran online karena faktor kurangnya sarana dan prasarana serta ketidaksiapan edukasi teknologi dan jaringan.

Kata Kunci: Pembelajaran online, Efektifitas belajar

PENDAHULUAN

Kondisi pandemic Covid-19 telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Untuk memutus mata rantai penularan virus tersebut, banyak batasan yang dilakukan oleh pemerintah, termasuk pemerintah Indonesia, hingga saat ini Indonesia masih dilanda pandemic Covid-19. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) poin ke 2 yaitu proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;
- Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemic Covid-19;
- Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar dirumah; Bukti atau prosuk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari dosen, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

keterbatasan dalam aksesibilitas Internet, perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), serta pembiayaan sering menjadi hambatan dalam memaksimalkan sumber-sumber belajar online (Yaumi, 2018). Namun dari kebijakan yang dikeluarkan tentunya tidak dapat memastikan semuanya akan berjalan sebagaimana mestinya disemua kalangan, khususnya mahasiswa yang tinggal di pedesaan yang kekurangan

fasilitas berupa teknologi terpadu guna menunjang proses pembelajaran belajar online. Kurangnya biaya dan fasilitas yang memadai antara dosen dengan mahasiswa nya membuat proses pembelajaran online tidaklah seefektif yang diharapkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis keefektifan dari sistem pembelajaran online dimasa pandemic Covid-19 di Kampus Universitas Negeri Makassar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif eksploratif dengan pendekatan induktif. Arikunto (2006:7) menjelaskan bahwa "penelitian eskploratif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menggali secara luas tentang sebab-sebab atau hal-hal yang mempengaruhi terjadinya sesuatu". Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi keefektifan sistem pembelajaran online di Kampus Universitas Negeri Makassar selama masa pandemic Covid-19. Dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi tetapi oleh spradley dalam Sugiyono (2007:49) dinamakan social situation atau situasi soaial yang terdiri dari tiga elemen yaitu: tempat, pelaku dan aktifitas. Pada situasi sosial atau obyek penelitian ini penelitian dapat mengamati secara mendalam aktivitas mahasiswa yang ada pada tempat tertentu. Serta pendekatan induktif adalah pendekatan yang menekankan poses berpikir yang mengutamakan suatu masalah, pengumpulan data, hipotesis, analisis data, dan kesimpulan (pemecahan masalah). Dalam penelitian ini, responden yang berkaitan sebanyak 5 orang mahasiswa dari prode Pend. Ekonomi FE UNM. Disini kami mewawancarai dengan cara terstruktur dimana pertanyaan yang disusun dan dikaitkan serta dikembangkan dengan literatur terkait.

Penelitian melibatkan 5 responden yang memiliki keterkaitan dengan Kampus Universitas Negeri Makassar. Sampel dipilih dengan menggunakan metode purposive sampling. Fuad Zainul, dkk (2019:82) mengatakan bahwa metode ini merupakan metode pengambilan sampel yang banyak digunakan pada penelitian yang kondisi status suatu wilayah, kondisi geografis, keanekaragaman hayati pada suatu wilayah apabila kondisinya cenderung sangat heterogen. Kondisi tersebut menyebabkan peneliti mengalami kesulitan untuk mendapatkan sampel jika tidak ada unsur kesengajaan dalam pemilihan sampel tersebut. Sugiono (2011:84) menjelaskan bahwa purposive sampling adalah teknik untuk menentukan sampel dengan pertimbangan khusus.

Penelitian eksploratis mencoba menyediakan jawaban dari pertanyaan yang telah dirumuskan dalam masalah yang akan dijadikan prioritas dalam penelitian selanjutnya (Yusuf, 2017:61). Oleh karena itu, penelitian eksploratif merupakan penelitian pendahuluan. Melalui penelitian eksploratif akan dihubungkan di antara gejala/fenomena sosial dan bagaimana bentuk hubungan itu. Oleh karena itu diperlukan rancangan penelitian yang baik dan benar sesuai dengan tujuan. Peneliti menyiapkan pertanyaan yang akan diajukan dalam wawancara bersama responden, dan wawancara akan dilakukan ditempat ternyaman responden yang bersangkutan. Semua informasi yang peneliti dapatkan dari hasil wawancara sudah disertai dengan izin peneliti, dan persetujuan responden, serta direkam dengan voice note dan ditranskrip secara verbal.

Utarini (2020:287) menyatakan secara garis besar, pendekatan dalam analisis data kualitatif dapat menggunakan analisis tematik. Clarke dan Braun (Utarini, 2020:287) menjelaskan tujuan analisis tematik adalah mengidentifikasi tema, yaitu pola yang penting atau menarik dari data dan menggunakan tema-tema tersebut untuk membahas atau menjawab suatu masalah. Untuk mendapatkan temuan melalui analisis, peneliti menyusun beberapa pertanyaan untuk diajukan sebagai bahan menggali dan

mendapatkan informasi dari responden. Berikut pertanyaan-pertanyaan yang peneliti ajukan:

1. Bagaimana tanggapan anda mengenai proses pembelajaran secara daring?
2. Apa kendala anda selama kuliah daring?
3. Apa dampak Covid-19 terhadap proses pembelajaran?
4. Apakah menurut anda proses pembelajaran daring cukup efektif?
5. Sejak kapan proses pembelajaran daring di terapkan?

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil respon kuisisioner, efektifitas pemahaman materi yang dimiliki mahasiswa melalui belajar online sangat baik hal ini didukung oleh sarana dan prasarana belajar yang disediakan oleh kampus dan dosen.penggunaan e-learning memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa Prodi Pend. ekonomi FE UNM.Dosen menyediakan media e-learning berupa materi yang lengkap dan mudah diakses oleh mahasiswa melalui laman LMS Google Classroom. Dosen juga menyediakan video sebagai media yang mendukung penjelasan materi kepada mahasiswa Efektivitas video di dalam pembelajaran adalah sebagai suplemen untuk menarik perhatian dan minat belajar mahasiswa. Pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu video dapat memanipulasi waktu dan ruang, Mahasiswa dapat diajak melanglang buana ke mana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas kampus. memberatkan. Pada proses BDR memang banyak materi yang disampaikan melalui LKS hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Namun mahasiswa menganggap tugas yang diberikan merupakan tes penilaian hasil belajar sehingga mahasiswa merasa berat dalam menyelesaikannya.Sebenarnya tugas yang diberikan oleh dosen itu adalah sebuah proses yang sengaja dibuat oleh dosen untuk menilai proses pembelajaran, bukan hanya untuk menilai capaian akhir saja.

Selain itu didapatkan tanggapan lain dari kuisisioner bahwa tidak semua keluarga/orang tua mampu memenuhi sarana dan prasana tersebut mengingat status perekonomian yang tidak merata. Sehingga proses pemberlajaran berbasis *e-learning* tidak tersampaikan dengan sempurna dan juga kurangnya fasilitas membuat mahasiswa tidak bisa mengikuti pembelajaran dengan sebagaimana mestinya.Jadi menurut kami Proses belajar berbasis *e-learning* siswa-siswi membutuhkan sarana dan prasarana yang mendukung agar pembelajaran dapat berlangsung dan memiliki kualitas pembelajaran yang lebih baik.Sarana dan prasarana yang di maksud diantaranya adalah smartphone (handphone pintar), komputer/laptop, aplikasi, serta jaringan internet yang digunakan sebagai media dalam berlangsungnya pembelajaran berbasis *e-learning*.

Keefektifan Pembelajaran Online

Salma, dkk (2013 :105) menjelaskan persiapan sebelum memberikan layanan belajar merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan belajar, terutama pada online learning di mana adanya jarak antara pebelajar dan pemelajar. Pada pemberlajaran ini pemelajar harus mengetahui prinsippinsip belajar dan bagaimana pebelajar belajar. Rovai (Raihan :2002) menyatakan bahwa alat penyampaian bukanlah faktor penentu kualitas belajar, melainkan disain mata pelajarn menentukan keefektifan belajar. Salah satu alasan memilih strategi pembelajaran adalah untuk mengangkat pembelajaran bermakna.Sehingga efektif atau tidaknya pembelajaran dapat

diidentifikasi melalui perilaku-perilaku antara pemelajar dan pembelajar. Bagaimana respon pebelajar terhadap apa yang disampaikan oleh pemelajar.

Keefektifan dalam KBBI adalah keadaan berpengaruh, hal berkesan, keberhasilan tentang usaha atau tindakan, hal mulai berlakunya tentang undang-undang atau peraturan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid19) yang berlaku untuk seluruh masyarakat yang mengenyam pendidikan di Indonesia. Disamping keharusan belajar dalam jaringan yang menjadi kendala lainnya adalah kurangnya fasilitas penunjang pembelajaran online seperti yang dialami oleh beberapa Mahasiswa Universitas Negeri Makassar memang dapat dikatakan sebagai sebuah kendala dalam proses berlangsungnya pembelajaran, namun usaha tetap harus dilakukan semaksimal mungkin, mengingat, sebagai orang tua wajib memberikan yang terbaik untuk anaknya termasuk harta berupa pendidikan. Disisi lain, tingkat semangat belajar mahasiswa juga memicu akan efektif atau tidaknya pembelajaran online ini mengingat budaya belajar tatap muka yang masih melekat dalam diri sehingga, selama kegiatan belajar online ini tidak jarang banyak murid yang merasa jenuh atau bosan, sehingga membuat hasil belajar yang diharapkan tidaklah efektif.

SIMPULAN

Pembelajaran *e-learning* akan terus harus dilakukan mengingat belum tuntas nya wabah Covid-19 di Indonesia dan membantu pencegahan penyebaran Covid-19 sehingga sampai saat ini masih belum ditentukan kapan akan masuk kampus kembali untuk pembelajaran tatap muka. Kurang nya sarana dan prasarana yang dipengaruhi oleh faktor ekonomi dan ketidaksiapan teknologi juga menjadi suatu hambatan dalam berlangsungnya kegiatan belajar online. Sehingga hasil belajar yang diberikan oleh mahasiswa tidak 100% lancar atau efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Hartanto, W. (2016). Penggunaan ELearning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18. "Indonesia confirms first cases of coronavirus".
Bangkok Post (dalam bahasa Inggris). Reuters. 2 Maret 2020. Diakses tanggal 2 Maret 2020.
- Simatupang, Nova Irawati and Sitohang, Sri Rejeki Ignasia and Situmorang, Angelia Patricia and Simatupang, Ismenny Martalena (2020) *EFEKTIVITAS PELAKSANAAN PENGAJARAN ONLINE PADA MASA PANDEMI COVID-19 DENGAN METODE SURVEY SEDERHANA*. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 13 (2). pp. 197-203. ISSN 2620 3952
- 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.
- Atsani, L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(2), 44–54.

- Yaumi, Muhammad. 2018. MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN. Jakarta :
PRENADAMEDIA GROUP
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung :
Alfabeta.
- Rustiani, R., Djafar, S., Rusnim, R., Nadar, N., Arwan, A., & Elihami, E. (2019)
Measuring Usable Knowledge: Teacher's Analyses of Mathematics for
Teaching Quality and Student Learning. In International Conference on
Natural
and Social Sciences (ICONSS) Proceeding Series (pp. 239-245).

Memotret Konsep dan Implementasi Kurikulum Sekolah Alam

Nyanuar Algiovan

Magister Pendidikan Bahasa Inggris - Universitas Lampung,
Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

* e-mail: nyanuaral26@gmail.com

Abstrak: Perkembangan teknologi yang pesat berimplikasi pada sektor Pendidikan. Pendidikan yang kian hari semakin tidak terjangkau dan bersifat eksklusif. Sekolah Alam, lahir sebagai sebuah kritik, dengan mengusung empat pilar pada konsep kurikulum : akhlak, logika, leadership dan bisnis. Tujuan penelitian ini menggambarkan konsep dan implementasi kurikulum pada pembelajaran di sekolah alam. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan wawancara, observasi dan dokumentasi sebagai alat pengumpulan data. Subjek dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah dan Pengajar di Sekolah Dasar Alam Azzahra. Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Kurikulum sekolah alam merupakan perpaduan dan pengembangan dari Kurikulum 2013 dan Kurikulum khas sekolah alam. (2) Implementasi empat pilar kurikulum khas sekolah dalam proses pembelajaran menjadikan alam sebagai *green therapy*. (3) Kegiatan belajar dan mengajar menggunakan kearifan lokal sebagai materi pembelajaran. Konsep Sekolah Alam menjawab kegelisahan pada wajah Pendidikan Indonesia. Cetak biru sekolah alam dapat diterapkan pada sekolah umum lainnya agar terwujudnya pendidikan yang bermutu.

Kata kunci: Sekolah Alam, Pengembangan Kurikulum, Kearifan Lokal, Green Therapy.

PENDAHULUAN

Perkembangan disrupsi informasi, teknologi dan dunia digital telah merubah *landscape* kehidupan manusia (Adhiarso et al., 2019). Fenomena itu juga mempengaruhi perubahan pada peta dunia pendidikan. (Maslin et al., 2010)(Setiawan, 2018). Sejalan dengan kemajuan zaman, lembaga pendidikan berlomba-lomba menawarkan kualitas dan mutu sebagai ajang advertensi untuk mendulang popularitas sekolah. Ragam langkah menghias lembaga pendidikan dapat dijumpai dengan munculnya lembaga-lembaga pendidikan baru di Indonesia.

Jika dirunut pada lembaran sejarah, di Indonesia lembaga pendidikan tradisional berbasis keagamaan seperti pesantren dan madrasah telah menyebar seantero negeri (Solihin, n.d.)(Muazza et al., 2018),(Falikul Isbah, 2020) konsep pendidikan umum juga berkembang pesat, terstruktur dari pendidikan dasar, menengah hingga dan atas dalam bingkai program wajib belajar(Handayani, 2012). Sehingga memunculkan lembaga struktural Negara yang khusus mengurus dua lembaga pendidikan tersebut, yakni Kementerian Agama dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan(Nurudin, 2015)(Eddyono, 2019).

Dua konsep pendidikan *mainstream* di Indonesia itu bertemu pada persimpangan jalan dengan modernitas. Hingga melahirkan lembaga keagamaan dan umum berkonsep pendidikan modern. Pada pendidikan berbasis keagamaan, sistem pesantren yang semula lahir dengan Pendidikan tradisional, bermotamorfosis menjadi *boarding school*

atau Pesantren Modern(Nilan, 2019) hingga lahirnya sekolah Islam Terpadu paska jatuhnya pemerintahan order baru(Suyatno, 2015)(Lubis, 2018). Pendidikan umum juga mengalami hal yang serupa, gagasan sekolah perpaduan kurikulum internasional juga berkembang pesat di Indonesia, terutama di wilayah perkotaan. Faktanya, pendidikan dan perkembangan zaman tidak bisa dinafikan. Sehingga, konsep-konsep pendidikan serta kurikulum akan terus berkembang mengikuti perubahan ekonomi, sosial dan budaya. Tentu, sekolah berembel-embel internasional, mematok tarif tertentu.

Tanpa disadari fenomena ini telah membuat jurang pemisah antara si kaya dan si miskin, akhirnya lembaga-lembaga pendidikan itu melahirkan kesenjangan sosial(Taufiqqurohman, 2010)(Vito & Krisnani, 2015). Sehingga, pendidikan kemudian menjadi komoditas bisnis yang menjanjikan. Akumulasi dari itu semua, pendidikan bukan lagi wadah pencetak manusia cerdas dan beradab, akan tetapi menjadi sebuah kelas sosial dari masyarakat modern(Jetten & Peters, 2019).

Lahirnya sekolah alam adalah titik awal sebuah anti-tesis dari pendidikan dan modernitas. Jika banyak sekolah kepincut gagasan modernisasi dalam pendidikan, sekolah alam ingin membalikan logika itu, dengan memadukan pendidikan dan alam. Konsep Sekolah alam, di Indonesia pertama kali digagas oleh alumni perminyakan Institut Teknologi Bandung, Lendo Novo. Meski di beberapa Negara di barat, telah mengenal *The Forest School* sebagai sebuah pendidikan alternatif yang beroreintasi pendidikan pada alam(Mckinney, 2009)(Wahab et al., 2020)

Ide awal pendirian sekolah alam yang kini konsep serupa bermunculan di beberapa daerah bermula dari kecemasan dan keprihatian tentang biaya pendidikan yang semakin tidak terjangkau pada masyarakat kecil. Gagasan sekolah alam, bertujuan untuk memberikan akses pendidikan berbiaya murah dan berkualitas. Sejak awal berdirinya sekolah alam pada tahun 1989, Jaringan Sekolah Alam Nusantara mencatat bahwa konsep ini telah diadopsi oleh 500-an sekolah alam yang tersebar dari Sabang hingga Merauke. Perbedaan mendasar sekolah alam dan sekolah umum terletak pada penerapan empat pilar yang diwujudkan pada pelaksanaan kurikulum khas sekolah alam, yakni bagaimana manusia tunduk pada tuhan nya, bagaimana hewan, tumbuhan dan seisi alam tunduk pada tuhan, pendidikan kepemimpinan dan wirausaha.

Banyak penelitian yang mengkaji kurikulum di sekolah alam(Suyatno, 2015)(Sofanudin, 2019), manajemen sekolah alam dan penerapan pendidikan karakter di sekolah alam(Alia, 2016)(Izzati & Amwar, 2017). Akan tetapi, kajian tentang konsep dan implementasi kurikulum Sekolah Alam di Lampung merupakan hal baru, sebagai jalan untuk memotret gambaran konsep kurikulum dan implementasi pilar sekolah alam.

Oleh karena itu, penelitian ini hendak menginvestigasi konsep dan implementasi kurikulum di Sekolah Dasar Alam Azzahra, salah satu sekolah alam di Provinsi Lampung. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) Menggambarkan konsep kurikulum yang digunakan, (2) Gambaran implementasi pilar kurikulum sekolah alam, dan (3) Pembelajaran empat pilar kurikulum sekolah khas alam.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian kualitatif deskriptif. Pendekatan ini bertujuan menggambarkan, meringkaskan berbagai kondisi, berbagai situasi, ataupun berbagai fenomena realitas sosial yang ada di masyarakat yang menjadi obyek penelitian (Sugiyono, 2010). Pendekatan ini berupaya menarik realitas tersebut sebagai suatu ciri, karakter, sifat, model, tanda, atau gambaran tentang kondisi, situasi, atau fenomena tertentu.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Alam Azzahra. Obyek kajian penelitian adalah kurikulum dan implementasi dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Subyek dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, dan dua staf pengajar. Hal ini bertujuan untuk menggali paparan data tentang konsep, implementasi kurikulum di Sekolah Dasar Alam Azzahra.

Peneliti menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi sebagai alat pengumpulan data. Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya langkah-langkah dalam analisis data dalam penelitian ini di antaranya: reduksi data (data reduction), data display (penyajian data), conclusion drawing atau verification (kesimpulan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Kurikulum

Dari hasil wawancara, dokumentasi dan observasi menemukan data bahwa kurikulum yang digunakan pada Sekolah Dasar Alam Azzahra merupakan perpaduan kurikulum nasional (Kurikulum 2013) dan Kurikulum khas sekolah Alam, dimana menurut struktur kurikulum 2013 untuk Sekolah Dasar, beban belajar dinyatakan dalam jam belajar setiap minggu untuk masa belajar selama satu semester.

Table 1. Struktur Kurikulum Sekolah Dasar(Kemdikbud RI, 2020)

Kelompok A	Mata Pelajaran	Alokasi Pembelajaran					
		I	II	III	IV	V	VI
1	Pendidikan Agama	4	4	4	4	4	4
2	PPKn	5	6	6	6	6	6
3	Bahasa Indonesia	8	8	10	10	10	10
4	Matematika	5	6	6	6	6	6
Kelompok B							
1	Seni Budaya Keterampilan	4	4	4	6	6	6
2	Pendidikan Jasmani & Olahraga	4	4	4	4	4	4
Jumlah Alokasi Waktu Per Pekan		30	32	34	36	36	36

Kelompok A adalah mata pelajaran yang memberikan orientasi kompetensi lebih kepada aspek intelektual dan afektif. Sementara, Kelompok B merupakan beberapa mata pelajaran yang lebih menekankan pada aspek afektif dan psikomotor peserta didik.

Integrasi konten pembelajaran IPA dan IPS adalah berdasarkan makna mata pelajaran sebagai organisasi konten dan bukan sebagai sumber dari konten. Konten IPA dan IPS diintegrasikan ke dalam mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan Matematika yang harus ada berdasarkan ketentuan perundang-undangan. Pembelajaran tematik

merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran.

Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, kemampuan/keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran serta pengintegrasian berbagai konsep dasar yang berkaitan. Tema memberikan makna kepada konsep dasar tersebut sehingga peserta didik tidak mempelajari konsep dasar tanpa terkait dengan kehidupan nyata. Dengan demikian, pembelajaran memberikan makna nyata kepada peserta didik. Tema yang dipilih kemudian berhubungan dengan alam dan kehidupan manusia. Keduanya adalah pemberi makna yang substansial terhadap bahasa, Pendidikan Kewarganegaraan, matematika dan seni budaya karena keduanya adalah lingkungan nyata dimana peserta didik dan masyarakat hidup (Kemdikbud RI, 2020).



Gambar 1. Spider Web Kurikulum Jaringan Sekolah Alam Nusantara

Sedangkan, kurikulum khas Sekolah Alam mengacu standar kompetensi yang ditetapkan pemerintah lewat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dimana menjadikan alam sebagai media belajar dalam rangka pembentukan logika berfikir dan karakter anak. Kurikulum ini diintegrasikan dengan pengalaman yang distrukturkan, sehingga apa yang didapat siswa di alam dikembangkan dengan metode tematik (*Spider Web*) dan *Project Based Learning (PBL)* menggunakan spider-web yang diadopsi dari Jaringan Sekolah Alam Nusantara.

Terdapat empat pilar pada kurikulum khas sekolah alam. Pertama, *Akhlakul Karimah*, konsep kurikulum sekolah alam memiliki pandangan bahwa akhlak merupakan fondasi yang perlu dibangun agar siswa mempunyai kepribadian yang baik dan kuat yang diimplementasikan dengan keteladanan.

Kedua, Logika Berpikir, dalam konsep kurikulum sekolah alam, stimulasi terhadap logika berpikir siswa dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang berangkat dari observasi siswa terhadap objek pembelajaran, eksplorasi, eksperimen, studi pustaka dengan mencari ayat-ayat pada Al-Qur'an yang menjelaskan objek yang diamati maupun membaca literatur-literatur lainnya sebagai sumber ilmu dan dengan menulis laporan penelitian. Siswa juga distimulasi untuk menghasilkan karya dari apa yang dipelajari dan ditelitinya. Karya dapat berupa karya tulis ilmiah, seni rupa, seni musik, craft, film dokumenter, proyek bisnis maupun hasil bercocok tanam dan hasil beternak. Ilmu pengetahuan yang berkembang dengan sangat cepat tidak mungkin dikuasai dengan baik

apabila logika berpikir siswa tidak dipersiapkan sebagai wadah untuk menampung ilmu pengetahuan tersebut.

Ketiga, Kepemimpinan, konsep kurikulum sekolah alam, potensi kepemimpinan siswa dikembangkan melalui ragam kegiatan-kegiatan kepemimpinan di sekolah, organisasi siswa, *project class* yang meliputi kegiatan *outbound* serta Pendidikan kecakapan hidup.

Konsep terakhir adalah *Entrepreneurship* atau bisnis. Konsep sekolah alam bukanlah konsep yang bertujuan menghasilkan dan mencetak tenaga kerja tetapi membentuk siswa memiliki jiwa dan kemampuan berwirausaha(Safar, 2016).

Pada setiap jenjang kelas, para pengajar di Sekolah Dasar Alam Azzahra menerapkan tema pembelajaran yang kemudian diikuti dengan penjabaran materi pelajaran lain yang mendukung atau memperkuat pemahaman tema dimaksud yang diintegrasikan dengan empat pilar dalam konsep sekolah alam. Hal ini dimaksudkan bahwa pada jenjang sekolah dasar adalah masa-masa keemasan untuk menanamkan pendidikan ahlak, logika, kepemimpinan dan bisnis karakter.

Hasil wawancara juga menemukan data bahwa para pengajar mengembangkan materi ajar pada tiap tema dengan mengintegrasikan tema pada kurikulum nasional dengan alam sebagai tema dan media pembelajaran yang ditunjukkan dengan paparan data pada media pembelajaran melalui diktat berikut ini.



Gambar 2. Ringkasan Materi Pembelajaran Sekolah Dasar Alam Azzahra

Materi ajar berupa diktat berisikan lembar kerja atau *worksheet* sebagai penilaian autentik. Pada hakikatnya penilaian autentik merupakan kegiatan penilaian yang dilakukan tidak semata-mata untuk menilai hasil belajar siswa, melainkan juga berbagai faktor yang lain, antara lain kegiatan pengajaran yang dilakukan itu sendiri(Isnaini & Usriyah, 2020).

Dari paparan hasil diatas, jika dilihat dari landasan dan prinsip pengembangan kurikulum, maka terdapat Landasan sosial dan budaya dalam mengembangkan kurikulum disekolah. Landasan Sosial dan Budaya memiliki arti bahwa Peserta didik berasal dari masyarakat, yang mendapatkan asupan pendidikan baik secara formal maupun informal dalam lingkungan masyarakat dan diarahkan kembali pada kehidupan masyarakat. Kehidupan masyarakat, dengan segala karakteristik dan kekayaan budayanya menjadi landasan dan sekaligus acuan bagi pendidikan. Pendidikan tidak mengharapkan munculnya manusia yang terasing dari lingkungan masyarakatnya, tetapi justru melalui

pendidikan diharapkan lahirnya manusia yang dapat lebih mengerti dan mampu membangun kehidupan masyarakatnya (Bahri, 2011).

Oleh karenanya, tujuan, isi, serta proses pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi, karakteristik, kekayaan dan perkembangan yang ada di masyarakat. Tujuan pembelajaran pada Sekolah Dasar Alam Azzahra mencakup itu semua, bahwa ragam Pendidikan yang dikembangkan mengarahkan kembali peserta didik pada kehidupan bermasyarakat.

Kemudian, ada dua prinsip dalam pengembangan kurikulum yang kuat terlihat dari pelaksanaannya di Sekolah Dasar Alam Azzahra. Pertama fleksibilitas, pengembangan kurikulum dilakukan agar yang pelaksanaan yang dihasilkan memiliki sifat luwes, lentur, serta fleksibel (Kamal, 2014) (Mubarak, 2016). Fleksibilitas disini berarti bahwa kurikulum yang dikembangkan tidak kaku dan memberikan kebebasan baik kepada para pengajar maupun siswa dalam memilih program atau bahan pembelajaran, sehingga tidak ada unsur paksaan dalam menempuh program pembelajaran.

Kedua, dapat dilihat dari aspek kontinuitas, yakni adanya kesinambungan dalam kurikulum, baik secara vertikal, maupun secara horizontal (Shofiyah, 2018). Pengalaman pada proses pembelajaran yang disediakan kurikulum Sekolah Dasar Alam Azzahra memperhatikan kesinambungan pada jenjang satuan pendidikan.

Potret Pembelajaran

Pendidikan dan pengajaran Sekolah Dasar Alam Azzahra dimanifestasikan pada beragam kegiatan. Proses belajar dan mengajar menggunakan *Green Therapy*, yakni menjadikan alam sebagai wahana, materi dan media ajar. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa implementasi pilar pada kurikulum diterjemahkan dalam proses kegiatan belajar dan mengajar. Paparan data temuan pada table dibawah ini adalah potret implementasi pilar-pilar dalam kurikulum khas sekolah alam.

Tabel 2. Potret Implementasi Pada Kegiatan Pembelajaran

No	Pilar Pendidikan	Implementasi
1	Akhlak	Pembacaan Kitab Suci Al Qur'an, Ibadah Sholat Sunnah – Wajib, Metode Keteladanan, Bahasa Bunda Bahasa Cinta, Mendidik dengan Cinta,
2	Logika	Tema I : Hewan Ternak Tema II : Adat Budaya Tema III : Tanaman Herbal Tema IV : Makanan Pokok Tema V : Sayuran Tema VI : Ikan
3	Kepemimpinan	Outbound Presiden Kelas
4	Bisnis	Market Day, Everyday Business, Learn from Maestro, Farming.

Pilar pendidikan ahlak lewat keteladanan yang dicontohkan oleh para pengajar dari kegiatan mengaji, pembiasaan ibadah sunnah dan wajib, cara berpakaian, bertutur kata, dan berinteraksi dengan warga sekolah. Mendidik dengan cinta adalah metode

penanaman akhlak, dimana guru mengajar dengan kasih sayang. Di Sekolah Dasar Alam Azzahra, terdapat forum pembukaan pembelajaran, dimana siswa dan guru duduk melingkar sebelum proses pembelajaran dimulai. Guru akan bertanya kepada siswa tentang keluh kesah, kejengkelan dan perasaan siswa hari itu, hal yang sama juga akan dilakukan oleh guru ketika proses pembelajaran telah usai, guru akan bertanya tentang kesan atau feedback siswa pada pembelajaran. Ketika terjadi perselisihan antara siswa, pengajar di Sekolah Dasar Alam Azzahra menggunakan Bahasa Bunda Bahasa Cinta sebagai cara untuk meresolusi konflik.

Dengan ragam cara itu, siswa melihat kemudian meniru tauladan yang ditunjukkan oleh para pengajar. Kurikulum akhlak tercakup didalamnya apa yang kemudian disebut dengan kurikulum *Islamika* yang dilaksanakan dengan menggunakan teladan dan pembiasaan. Setiap kegiatan yang diselenggarakan disekolah merupakan media untuk menanamkan akhlak baik dan menumbuhkan akhlak kuat yang kemudian terbawa sampai siswa dewasa kelak. Hal ini sesuai dengan hasil kajian bahwa proses pembelajaran dari pembiasaan sebagai hasil dari pengalaman belajar yang merupakan cerminan dari pendidikan budi pekerti atau akhlak yang secara alamiah melekat pada peserta didik (Gularso, Dhiniati, Firoini, 2015), akan tetapi dalam proses pendidikan pembiasaan, guru harus memperhatikan beberapa aspek, diantaranya memelihara fitrah anak sebagai seorang manusia, bertujuan untuk mengembangkan potensi dan minat bakat anak, bersifat mengarahkan serta dilakukan secara bertahap. (Syah, 2019).

Pada pilar pendidikan logika, siswa diajarkan dengan beberapa tema yang diintegrasikan dengan alam dan kearifan lokal sebagai media pembelajaran. Siswa dan guru mengunjungi lokasi sesuai dengan tema pembelajaran. Siswa diberikan *worksheet* untuk mengamati fenomena alam, mencatat data, dan kemudian melakukan eksperimen berdasarkan tema. Beberapa eksperimen yang dihasilkan oleh siswa antara lain: Yogurt dari susu Kambing Ettawa, membuat makanan khas Lampung, dan meramu tanaman herbal. Hasil eksperimen siswa tersebut pada gilirannya ditampilkan pada puncak tema yang digelar setiap dua bulan sekali.



Gambar 3. Puncak Tema “Hewan Ternak”

Melalui media lingkungan alam tersebut membantu guru dalam menjelaskan materi terkait tema-tema tersebut. Mendayagunakan lingkungan sebagai media dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu hal yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, tidak hanya pembelajaran secara langsung terhadap alam akan tetapi siswa diajarkan bagaimana cara mengenal dan mengetahui kekuasaan Tuhan secara langsung (Rochanah, 2018), dimana ini menjadi tujuan dari pendidikan logika pada pilar kurikulum sekolah alam. Bentuk-bentuk kearifan lokal yang diajarkan di Sekolah Dasar Alam Azzahra seperti adat Lampung, peternakan tradisional dan ragam ramuan herbal,

hal ini merupakan usaha sadar yang terencana melalui penggalan dan pemanfaatan potensi daerah setempat secara arif dalam upaya mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keahlian, pengetahuan dan sikap dalam upaya ikut serta mencintai budaya, memelihara aset budaya guna membangun bangsa dan negara (Pingge, 2017) (Siriat & Nurbayani, 2018).

Terdapat dua implementasi pada pilar pendidikan kepemimpinan, yakni *President Class* dimana siswa setiap minggu akan bergantian menjadi ketua kelas dan kegiatan *outbond* di alam terbuka. Pilar pendidikan wirausaha atau bisnis dijawantahkan pada beragam kegiatan. Pertama, proses pembelajaran belajar berwirausaha dari pelaku usaha, atau dikenal dengan *Learn From Maestro* dimana siswa melihat aktivitas bisnis, mengamati dan mempelajari proses bisnis dari para ahli. Kedua, *Farming* adalah kegiatan menanam sayur atau buah di areal sekolah dengan unsur organik sebagai pupuk objek yang ditanam, selanjutnya hasilnya dijual pada gelaran produk atau *Market Day*. Ketiga, *Everyday Business* dimana siswa dalam satu kelas dibagi kedalam beberapa kelompok menjual produk olahan. Siswa dibantu dengan wali kelas membuat laporan keuangan yang hasil penjualan akan dimasukkan pada kas kelas. Implementasi pilar pendidikan kepemimpinan dan wirausaha itu menjadi penting dan saling memiliki pertalian yang erat. Dua pilar itu menjadi sarana melatih pembentukan karakter kemandirian, kepemimpinan, *team-work* dengan mengembangkan nilai-nilai kerjasama, melindungi, mengayomi, kesetaraan, siap dipimpin dan siap memimpin serta menjaga keseimbangan alam semesta (Dasar et al., 2017).

SIMPULAN

Sekolah alam adalah sebuah kritik pada dunia pendidikan. Disaat yang sama, lembaga pendidikan lain mendayagunakan semua yang berbasis modernitas. Konsep serupa bermunculan dan berkembang pesat. Sekolah Dasar Alam Azzahra di Lampung Timur menjadi satu dari banyaknya sekolah alam di Indonesia.

Dalam penelitian ini, penulis pada akhirnya dapat menarik sebuah kesimpulan bahwa Sekolah Dasar Alam Azzahra menggunakan kurikulum Nasional yakni Kurikulum 2013 dengan menerapkan struktur kurikulum yang diintegrasikan dengan kurikulum khas sekolah alam, yang mengusung empat pilar pendidikan: Akhlak, Logika, Kepemimpinan dan Bisnis. Landasan sosial budaya dan dua prinsip fleksibilitas dan kontinuitas pada akhirnya terlihat kuat dalam proses pengembangan kurikulum di sekolah alam.

Implementasi pilar ahlak diterapkan pada pelaksanaan ibadah keagamaan seperti membaca Suci Al Qur'an, Ibadah sholat sunnah dan wajib, serta pembiasaan lewat tutur kata, interaksi dan tauladan dari para pengajar. Pembelajaran logika diterapkan pada pembelajaran tema-tema pembelajaran pada kurikulum nasional yang dikembangkan. Materi pembelajaran logika disesuaikan dengan keadaan budaya, kearifan lokal dan menggunakan bentang alam sebagai media, materi dan tempat belajar atau dikenal dengan *Green Therapy*. Pilar kepemimpinan dan wirausaha mengasihkan pribadi-pribadi yang memiliki karakter ulet, terampil, berjiwa pemimpin, menumbuhkan jiwa terbuka, *team-work* dan senantiasa menjaga keseimbangan alam.

Jika pada sekolah milik pemerintah tengah sibuk membangun karakter dengan beragam cara, mulai dari penggunaan metode, media ajar bahkan survey karakter, sekolah alam telah melaksanakan itu pada tiap tema pembelajaran. Konsep ini harusnya bisa diambil oleh pemerintah untuk diterapkan pada pendidikan di sekolah umum.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhjarso, D. S., Utari, P., & Hastjarjo, S. (2019). The Impact of Digital Technology to Change People's Behavior in Using the Media. *Digital Press Social Sciences and Humanities*, 2(2018), 00005. <https://doi.org/10.29037/digitalpress.42256>
- Alia, N. (2016). Sekolah Alam Lampung: Wadah Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai). *Al-Qalam*, 20(2), 299. <https://doi.org/10.31969/alq.v20i2.193>
- Bahri, S. (2011). Pengembangan Tujuan Dasar dan Tujuannya. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, XI(1), 1–20.
- Dasar, S., Muhammadiyah, A., Basir, A., & Ramadan, W. (2017). Pembentukan Karakter Kepemimpinan Siswa Melalui Sekolah Alam (Studi Kasus di Sekolah Dasar Alam Muhammadiyah Banjarbaru). *Jurnal Mu'adalah*, July. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.18592/mu'adalah.v4i1.2118>
- Eddyono, S. (2019). The Intertwining of Educational Dualism in post-New Order Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 22(2), 158. <https://doi.org/10.22146/jsp.38020>
- Falikul Isbah, M. (2020). Pesantren in the changing indonesian context: History and current developments. *Qudus International Journal of Islamic Studies*, 8(1), 65–106. <https://doi.org/10.21043/QIJIS.V8I1.5629>
- Gularso, Dhiniati, Firoini, K. A. (2015). Pendidikan Karakter Melalui Program Pembiasaan Di Sd Islam Terpadu Insan Utama Bantul Yogyakarta. *Trirahayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(3), 19–25.
- Handayani, T. (2012). Menyongsong Kebijakan Pendidikan Menengah Universal: Pembelajaran Dari Implementasi Wajar Dikdas 9 Tahun. *Jurnal Kependudukan Indonesia*, 7(1), 39–56.
- Isnaini, D., & Usriyah, L. (2020). Penilaian Autentik Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam 01 Bagon Puger Jember. *Educare: Journal of Primary Education*, 1(2), 119–136.
- Izzati, S., & Amwar, E. (2017). Karakter Peserta Didik Berbasis Sekolah Alam Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik. *Tadbir Muwahhid*, 1(1), 57–70.
- Jetten, J., & Peters, K. (2019). The social psychology of inequality. *The Social Psychology of Inequality*, November, 1–405. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-28856-3>
- Kamal, M. (2014). Model Pengembangan Kurikulum Dan Strategi Pembelajaran Berbasis Sosiologi Kritis, Kreativitas, Dan Mentalitas. *Jurnal Madaniyah*, VII(9), 230–250.
- Kemdikbud RI. (2020). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. [Http://Kemdikbud.Go.Id/](http://Kemdikbud.Go.Id/), Mei. <http://kemdikbud.go.id/main/?lang=id>
- Lubis, A. (2018). *Sekolah Islam Terpadu Dalam Sejarah Pendidikan Islam Di Indonesia Islamic School Integrated In Islamic Education History In Indonesia*. 1077–1095.
- Maslin, N. M., Consultant, P., & Ltd, S. S. (2010). Impact of Modern Technology. *HF Communications*, 3, 33–35. https://doi.org/10.4324/9780203168899_chapter_10
- Mckinney, B. K. (2009). *Adventure into the Woods : Pathways to Forest Schools*. 24–27.
- Muazza, M., Mukminin, A., Habibi, A., Hidayat, M., & Abidin, A. (2018). Education in Indonesian islamic boarding schools: Voices on curriculum and radicalism, teacher, and facilities. *Islamic Quarterly*, 62(4), 507–536.
- Mubarak, R. (2016). Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar. *Madrasah*, 6(2), 24.

- <https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3295>
- Nilan, P. (2019). *The ' spirit of education ' in Indonesian Pesantren*. March. <https://doi.org/10.1080/01425690802700321>
- Nurudin. (2015). Pendidikan Madrasah Management Authority , Increase Of Budget And Expansion Of Organizational Structure Of Madrasah. *Edukasi*, 13(April), 15–34.
- Pingge, H. D. (2017). Kearifan Lokal dan Penerapannya di Sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba*, 01(02), 128–135.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Intro (PDFDrive).pdf*. (2010).
- Rochanah. (2018). Lingkungan Alam Sebagai Media Kekuasaan Allah Pada Anak Usia. *Elementary*, 6(1), 101–119. hana@stainkudus.ac.id
- Safar, M. P. (2016). Implementasi Kurikulum Sekolah Alam dalam Menjawab Tantangan Abad 21. *International Conference of Moslem Society*, 1, 94–104. <https://doi.org/10.24090/icms.2016.1830>
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>
- Shofiyah, S. (2018). Prinsip – Prinsip Pengembangan Kurikulum dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 122–130. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.464>
- Siriati, L., & Nurbayani, S. (2018). Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Tanjungpinang-Kepri. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(2), 150. <https://doi.org/10.17509/jpis.v27i2.11185>
- Sofanudin. (2019). Implementasi Kurikulum Pada Sekolah Alam Insan Mulia (Saim) Surabaya The Best Practice of Curriculum Implementation at Pendahuluan. *Jurnal Smart*, 05(01), 15–27.
- Solihin, M. (n.d.). *The Revolution of Indonesia Pesantren Curriculum*. 1.
- Suyatno, S. (2015). Sekolah Islam Terpadu Dalam Peta Sistem Pendidikan Nasional. *Alqalam*, 32(2), 309. <https://doi.org/10.32678/alqalam.v32i2.553>
- Syah, I. J. (2019). Metode Pembiasaan Sebagai Upaya Dalam Penanaman Kedisiplinan Anak Terhadap Pelaksanaan Ibadah (Tela'Ah Hadits Nabi Tentang Perintah Mengajarkan Anak Dalam Menjalankan Sholat). *JCE (Journal of Childhood Education)*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.30736/jce.v2i1.36>
- Taufiqqurohman. (2010). *Sekolah Elit Sebagai Alat Reproduksi Kesenjangan Sosial (Studi Terhadap Reproduksi Kesenjangan Sosial di Lingkungan Internal Sekolah Dasar Muhammadiyah Sapen Yogyakarta)*.
- Vito, B., & Krisnani, H. (2015). Kesenjangan Pendidikan Desa Dan Kota. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 247–251. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13533>
- Wahab, N. A., Goh, P. S. C., Ong, E. T., Ibrahim, M. H., & Affandi, H. M. (2020). Construction of the forest school framework based on indigenous knowledge in Malaysia. *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 269–278. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.29316>

Pelatihan Instrumen Penilaian Praktis dalam Pembelajaran Seni bagi Guru Seni di Provinsi Lampung

Patuan Raja¹, Dwiwana Habsary*², Indra Bulan, Afrizal Yudha Setiawan

¹Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

²Pendidikan Tari, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

* e-mail: habsarydwiwana@gmail.com

Abstrak: Penilaian pembelajaran seni merupakan satu kesatuan dari ketiga ranah afektif, psikomotorik, dan kognitif, yang dirangkai dalam kegiatan berekspresi, berkreasi, dan berapresiasi. Penilaian dalam pembelajaran seni semestinya dilakukan per bidang seni (rupa, tari, dan musik) guna memberikan kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk dapat menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimilikinya sesuai bidang yang dikuasai. Guru seni budaya umumnya mengalami kesulitan dalam menyusun instrumen penilaian dalam pembelajaran seni. Permasalahan tersebut dilatarbelakangi oleh beragamnya kualifikasi pendidikan guru yang mengampu mata pelajaran seni budaya. Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan keterampilan kepada guru seni budaya dalam menyusun instrumen penilaian praktis dalam pembelajaran seni. Metode yang digunakan selama proses pelaksanaan pengabdian ini meliputi ceramah, *workshop*, demonstrasi, praktik, pemberian tugas, diskusi dan presentasi. Kegiatan ini diikuti oleh 56 peserta yang merupakan guru seni di Provinsi Lampung jenjang SD, SMP, dan SMA/SMK. Hasil capaian peserta pelatihan berada dalam kategori “baik”, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 77,89. Hasil dari kegiatan pengabdian ini para peserta, 1) mendapatkan perubahan pengetahuan dan keterampilan mengenai penyusunan instrumen penilaian praktis dalam pembelajaran seni; 2) mampu merumuskan kriteria penilaian pada aspek-aspek dalam penilaian seni; dan 3) mampu menyusun instrumen penilaian praktis dalam pembelajaran seni.

Kata kunci: pelatihan, instrumen penilaian praktis, pembelajaran seni.

PENDAHULUAN

Assessment atau penilaian dalam suatu pembelajaran sangat penting dilakukan agar dapat menentukan tingkat keberhasilan materi yang telah diajarkan. *Assessment* pembelajaran seni merupakan satu kesatuan dari ketiga ranah *afektif, psikomotorik, dan kognitif*, yang dirangkai dalam kegiatan berekspresi, berkreasi, dan berapresiasi. Melalui *assessment* dapat memetakan tingkat kemampuan peserta didik sesuai dengan materi yang dinilai. Dengan demikian assesment penting untuk dilakukan untuk perbaikan pembelajaran dan evaluasi bagi mahasiswa pada materi yang akan datang sesuai kemampuan masing-masing bidang baik rupa, tari, maupun musik.

Assessment pembelajaran seni yang memiliki indikator terarah dan komprehensif dapat mengukur kemampuan peserta didik secara spesifik. Indikator dan instrumen praktis dalam pembelajaran seni saat ini memang masih belum dikuasai oleh guru seni hampir di semua jenjang pendidikan khususnya di Lampung. Permasalahan ini tentu menjadi suatu hambatan yang ditemui oleh setiap guru ketika melakukan penilaian pada pembelajaran seni. Dengan demikian situasi yang seperti ini harus dicari solusi agar permasalahan tersebut dapat diatasi.

Permasalahan guru seni ini juga dilatarbelakangi beragamnya kualifikasi pendidikan guru yang menguasai mata pelajaran seni budaya. Guru seni budaya di sekolah umumnya hanya menguasai satu bidang keahlian saja (rupa/tari/musik) sehingga berimplikasi pada implementasi *assessment* dan penerapan instrument praktis yang belum mengacu pada masing-masing kompetensi bidang (rupa, tari, dan musik). Penyusunan *Assessment* dengan instrument praktis yang sesuai kompetensi (rupa, tari, dan musik) akan memudahkan guru merencanakan, menyusun, mengembangkan, mengimplementasikan, mengolah, melaporkan, serta memanfaatkan penilaian hasil belajar. Acuan *assessment* dengan instrument praktis pembelajaran seni pada masing-masing kompetensi yang terstruktur juga akan menunjang penyelesaian tugas-tugas guru secara profesional.

Penilaian memiliki makna yang berbeda dengan evaluasi. *The Task Group on Assessment and Testing (TGAT)* mendeskripsikan penilaian sebagai semua cara yang digunakan untuk menilai unjuk kerja (*performance*) individu atau kelompok (Griffin dan Nix dalam Kartini et al., 2017). Sementara itu Munthe (2015) mendefinisikan *assessment* dalam konteks pendidikan sebagai sebuah usaha secara formal untuk menentukan status siswa berkenaan dengan berbagai kepentingan pendidikan. Hal senada dikemukakan oleh Boyer dan Ewel yang berpendapat *assessment is processes that provide information about individual students, about curricula or programs, about institutions, or about entire systems of institutions.*

Guru dalam evaluasi program pembelajaran tidak cukup hanya menilai hasil belajar siswa saja, tetapi perlu mengevaluasi proses pembelajaran yang telah berlangsung sebelumnya (Gunawan, 2016). Untuk dapat melaksanakan peran sebagai evaluator program pembelajaran dengan baik, guru perlu dibekali pengetahuan dan kecakapan tentang evaluasi program pembelajaran (*evaluation of instructional programs*), mulai dari konsep, pemilihan model-model evaluasi program, penyusunan instrumen evaluasi sampai penyusunan laporan hasil evaluasi program pembelajaran (Gunawan, 2016). Evaluasi merupakan suatu proses menyediakan informasi yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk menentukan harga dan jasa (*the worth and merit*) dari tujuan yang dicapai, desain, implementasi, dan dampak untuk membantu membuat keputusan, membantu pertanggungjawaban, dan meningkatkan pemahaman terhadap fenomena. Menurut rumusan tersebut, inti dari *assessment* adalah penyediaan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan (Gunawan, 2016).

Penilaian guru merupakan suatu proses yang dilakukan melalui langkah-langkah perencanaan, penyusunan alat penilaian, pengumpulan informasi melalui sejumlah bukti yang menunjukkan pencapaian kompetensi peserta didik, pengolahan, dan pemanfaatan informasi tentang pencapaian kompetensi peserta didik (Alfianto et all 2014). Teknik penilaian dilakukan dengan dua cara yaitu penilaian dengan tes dan penilaian dengan non tes. Penilaian dengan teknik tes digunakan untuk mengukur aspek kognitif. Sedangkan untuk penilaian afektif dan psikomotorik dilakukan dengan non tes. Bentuk penilaian untuk mengukur aspek psikomotor dengan afektif meliputi penilaian unjuk kerja (*performance assessment*) berupa lembar observasi, penilaian keterampilan dalam bentuk lembar observasi, penilaian apresiasi bisa berupa lembar observasi atau angket, penilaian aktifitas dalam bentuk lembar observasi, penilaian minat, motivasi dan respon dalam bentuk lembar angket, penilaian melalui kumpulan hasil kerja/karya peserta didik (portofolio), dan penilaian diri (Utomo et all 2013).

Tujuan pembelajaran seni budaya mencakup keseluruhan ranah kompetensi baik kognitif, afektif, dan psikomotor. Tiga ranah tersebut pencapaiannya terangkum dalam proses pembelajaran yang memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam berapresiasi seni, berekspresi seni, dan berkreasi seni. Apresiasi mencakup ranah afektif, berekspresi mencakup ranah kognitif, sedangkan berkreasi mencakup ranah psikomotor. Pembagian kompetensi yang jelas dari ketiga ranah tersebut harusnya menjadikan guru dalam mengajarkan mata pelajaran seni budaya mampu mengkolaborasikan ketiga ranah dengan baik dan mampu mengukur setiap aspek dalam pembelajaran seni budaya sub materi seni musik. Ayu (2007:7) mengatakan bahwa apresiasi adalah cara menghargai, mengamati, menghayati yang dilakukan secara kritis yang menggunakan kepekaan pikiran sebagai bentuk dari penghargaan terhadap seni.

Kompetensi apresiasi dalam pelajaran seni budaya peserta didik dituntut untuk menggunakan kepekaan pikirannya dalam mengamati, menghayati, memaknai seni. Ketiga hal tersebut termasuk dalam ranah afektif. Jazuli (2011: 17) apresiasi pada hakikatnya wujud spiritual manusia, karena proses mengapresiasi adalah gambaran batin individu manusia yang melakukan proses penilaian seni dengan cara menghayati, menilai, dan memaknai sebuah karya dengan didasarkan pikiran yang kritis. Pemahaman apresiasi dalam pembelajaran seni sangat dibutuhkan. Apresiasi merupakan tahapan tertinggi dalam seni musik dimana anak akan mempunyai pemahaman suka dan tidak suka, baik dan tidak baik. Apresiasi memberikan pengalaman dalam pribadi peserta didik dalam menilai dan menyikapi seni yang dipelajarinya, sehingga perlu adanya tahapan dalam memunculkan apresiasi peserta didik (Wadiyo, 2012: 4-5)

Guru seni budaya di Provinsi Lampung umumnya memiliki latar belakang pendidikan non kependidikan seni, meskipun mulai tahun 2013 sudah mulai diisi oleh lulusan pendidikan seni. Namun demikian, Berdasarkan masa kerja, umumnya guru-guru yang memiliki masa kerja di atas 10 – 20 tahun bukan berlatar belakang pendidikan seni. Hal ini dikarenakan perbedaan kebijakan dan aturan kementerian pendidikan yang belum mengatur secara jelas. Faktor yang mempengaruhi permasalahan pendidikan seni di sekolah adalah komposisi guru seni yang berbeda di setiap sekolahnya. Dalam satu sekolah sangat sulit untuk mendapatkan komposisi guru seni budaya yang memenuhi tiga bidang keahlian yang umumnya dibutuhkan (rupa, tari, musik). Para lulusan universitas dan institut seni di Indonesia hanya meluluskan sarjana seni dengan satu spesifikasi atau kualifikasi akademik, misalnya musik saja atau tari saja. Sementara itu kurikulum sekolah mengajarkan ketiga cabang seni tersebut. Hal inilah yang membuat kualitas pembelajaran musik dan kesenian di sekolah tidak berjalan dengan optimal.

Salah satu kendala yang dihadapi guru seni budaya di Provinsi Lampung berkaitan dengan *assessment*. Guru belum sepenuhnya mengimplementasikan *assessment* pembelajaran seni budaya pada masing-masing kompetensi bidang (rupa, tari, dan musik). Selain dipengaruhi kualifikasi pendidikan yang tidak berlatar belakang pendidikan seni, kondisi tersebut juga disebabkan minimnya sosialisasi dan pelatihan perumusan *assessment* pada setiap kompetensi bidang (rupa, tari, dan musik) yang didapatkan oleh guru seni budaya. Keadaan ini juga disebabkan karena para guru belum memiliki wawasan dan keterampilan yang memadai mengenai penilaian *assessment* pembelajaran seni budaya (rupa, tari, musik).

Berdasarkan pemaparan tersebut maka dibutuhkan adanya bentuk kegiatan pelatihan instrumen penilaian praktis bagi guru seni di provinsi Lampung, dalam rangka meningkatkan profesionalitas guru seni di provinsi Lampung, dan meningkatkan kualitas pengajaran seni di Provinsi Lampung. Adapun tujuan dari kegiatan tersebut adalah: 1) Memberikan keterampilan penyusunan instrumen penilaian pembelajaran dalam pembelajaran seni; 2) Memberikan keterampilan dalam mengembangkan dan mengimplementasikan instrumen penilaian dalam pembelajaran seni; dan 3) Memotivasi guru-guru seni untuk mengimplementasikan instrumen penilaian dalam pembelajaran seni.

METODE

Kegiatan ini merupakan bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yang dilakukan dengan metode-metode sebagai berikut: (1) ceramah, curah gagasan (*brainstorming*), dan tanya jawab untuk menyampaikan materi pelatihan teknik *assessment* dan instrumen penilaian dalam pembelajaran seni; (2) *workshop*, peserta menyusun instrumen penilaian dalam pembelajaran seni untuk mengukur hasil belajar berdasarkan pada masing-masing kompetensi bidang rupa, tari dan musik; (3) demonstrasi dan praktik, metode demonstrasi digunakan untuk memberi contoh atau memperagakan langkah-langkah perencanaan *assessment* dan penyusunan instrumen penilaian hasil belajar pada masing-masing kompetensi bidang rupa, tari dan musik, sedangkan metode praktik digunakan untuk membuat dan melakukan penilaian berdasarkan masing-masing kompetensi bidang, dengan metode ini seluruh peserta pelatihan aktif mempraktikkan teori yang telah diterima sebelumnya; (4) pemberian tugas digunakan untuk memberi tugas latihan secara individu dan berkelompok kepada peserta pelatihan untuk berlatih menyusun instrumen penilaian dalam pembelajaran seni baik dalam bidang seni musik, seni rupa, dan seni tari; (5) diskusi dan presentasi, metode diskusi digunakan oleh peserta pelatihan secara berkelompok untuk menyusun rancangan *assessment* hasil belajar pada masing-masing kompetensi bidang rupa, tari dan musik sesuai dengan tema dan subtema yang disepakati bersama. Selain itu juga digunakan untuk melakukan evaluasi dan membahas balikan, baik tentang proses maupun hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Selanjutnya metode presentasi digunakan untuk melaporkan kinerja individu maupun kelompok.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 8 – 10 Juli 2020 secara daring dengan menggunakan aplikasi Zoom sebagai media presentasi, dan WhatsApp Group sebagai media forum diskusi. Subjek yang terlibat dalam kegiatan pelatihan ini adalah para guru seni budaya yang ada di provinsi Lampung, mulai dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Jumlah peserta yang terlibat dalam kegiatan pelatihan ini adalah sebanyak 56 peserta kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian ini berjudul Pelatihan Instrumen Penilaian Praktis dalam Pembelajaran Seni bagi Guru Seni di Provinsi Lampung berlangsung pada tanggal 8 – 10 Juli 2020. Dalam rangka mematuhi protokol pencegahan Covid-19, kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara daring dalam bentuk webinar dengan menggunakan aplikasi *Zoom Meeting*. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 57 orang peserta. Peserta tersebut berprofesi sebagai guru seni di Provinsi Lampung. Unsur guru yang mengikuti

kegiatan ini merupakan guru SD, SMP, Mts, SMA, MAN, dan SMK baik negeri maupun swasta yang ada di Provinsi Lampung.

Materi-materi yang diberikan dalam pengabdian ini berupa konsep *assessment* dalam pembelajaran seni, urgensi instrumen penilaian praktis dalam pembelajaran seni, instrumen penilaian praktis dalam pembelajaran seni musik, instrumen penilaian praktis dalam pembelajaran seni tari, dan penerapan instrumen penilaian praktis pada tari tradisi Lampung. Pelatihan ini terlebih dahulu dilakukan dengan memaparkan persoalan *assessment* dan urgensi dalam pembelajaran seni, kemudian dilanjutkan dengan pemaparan teknik dalam menyusun instrumen penilaian praktis dalam pembelajaran musik, teknik dalam menyusun instrumen penilaian praktis dalam pembelajaran tari, dan penerapan instrumen penilaian praktis dalam pembelajaran tari tradisi Lampung. Selain itu, kegiatan pelatihan juga dilakukan dengan memberikan bimbingan bagi peserta dalam menyusun instrumen penilaian praktik.

Secara rinci bentuk kegiatan pelatihan yang dilakukan dapat diuraikan melalui kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1. Penjelasan tentang pengertian *assessment* secara umum, *assessment* dalam bidang seni, permasalahan yang terjadi di lapangan dan perlunya pemahaman dan persamaan persepsi serta konsep penilaian dalam pembelajaran seni bagi seluruh guru seni, dan pemaparan tentang jenis-jenis teknik penilaian dalam *assessment* pembelajaran seni.
2. Pemaparan tentang konsep evaluasi secara umum dan relevansinya dengan pembelajaran musik, karakteristik dari instrumen penilaian dalam pembelajaran musik, contoh instrumen penilaian praktis dalam pembelajaran musik, dan tahapan-tahapan dalam menyusun instrumen penilaian praktis.
3. Pemaparan tentang konsep evaluasi dan teknik penilaian dalam bidang tari, karakteristik dari instrumen penilaian dalam pembelajaran tari, contoh-contoh instrumen penilaian praktis dalam pembelajaran tari, cara menyusun instrumen penilaian dalam ranah kognitif dan psikomotorik, pemaparan tentang prinsip-prinsip penilaian dalam tari tradisi Lampung, unsur-unsur penilaian yang menjadi ciri khas dari tari tradisi Lampung, contoh bentuk instrumen penilaian dalam tari tradisi Lampung, tahapan-tahapan dan teknik dalam menyusun instrumen penilaian dalam tari tradisi Lampung.
4. Penyusunan instrumen penilaian praktis oleh masing-masing peserta, dan evaluasi hasil penyusunan instrumen penilaian praktis.

Keberhasilan dari pelatihan ini dapat dilihat dari hasil capaian peserta pelatihan dalam menyusun instrumen penilaian untuk pembelajaran seni. Adapun aktivitas peserta dalam penyusunan instrumen penilaian praktis dalam pembelajaran seni memperoleh capaian nilai rata-rata sebesar 77.89. Capaian hasil pelatihan berada dalam kategori “Baik”.

Kegiatan pelatihan Instrumen Penilaian Praktis dalam Pembelajaran Seni yang berlangsung selama tiga hari berjalan lancar dan mendapatkan respon yang positif dari guru-guru seni budaya selaku peserta pelatihan di Provinsi Lampung. Meskipun kegiatan pelatihan dilakukan secara daring, namun antusias peserta pelatihan sangat besar. Hal tersebut terlihat dengan adanya diskusi antar peserta dengan pemateri melalui *WA Group*. Antar peserta saling bertukar informasi, dan saling bekerjasama dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas pelatihan. Dalam kegiatan pelatihan ini, para peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan baru dalam menyusun instrumen penilaian dalam pembelajaran seni yang aplikatif dan mudah diterapkan.

Kegiatan PKM ini merupakan upaya dalam meningkatkan profesionalisme guru seni budaya dalam menyusun dan mengembangkan berbagai macam bentuk instrumen penilaian. Secara keseluruhan materi dapat dipahami dengan baik oleh para peserta. Pelatihan dibagi menjadi empat sesi materi, yaitu urgensi instrumen penilaian seni, penyusunan instrumen penilaian pembelajaran musik, penyusunan instrumen penilaian pembelajaran tari, dan penerapan instrumen penilaian dalam tari tradisi Lampung.

Kehadiran para narasumber dari berbagai bidang seni dalam kegiatan ini memberikan dampak positif bagi para peserta pelatihan. Dengan adanya para narasumber tamu tersebut, peserta pelatihan memiliki wawasan dan pengetahuan baru tentang instrumen penilaian seni. Respon peserta pelatihan sangat positif, sebab kedua narasumber tamu tersebut merupakan dosen yang ahli di bidang evaluasi pembelajaran seni.

Materi penyusunan instrumen penilaian praktis dalam pembelajaran seni ini secara umum berguna untuk memberikan pemahaman yang fundamental bagi seorang guru seni agar mampu menyusun instrumen penilaian dalam pembelajaran seni, baik seni musik atau seni tari. Namun demikian, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Kegiatan pelatihan dilakukan secara daring, sehingga proses interaksi antara pemateri/narasumber kepada peserta pelatihan menjadi terbatas. Proses bimbingan yang dilakukan secara daring tentu sangat berbeda jika dilakukan secara tatap muka.
2. Pemaparan materi pelatihan dilakukan dalam waktu yang terbatas. Hal tersebut disebabkan karena dalam pelatihan daring dibutuhkan kuota internet yang cukup besar dan perangkat komunikasi yang memadai. Tidak semua peserta mengikuti kegiatan pelatihan dengan menggunakan *PC/Laptop*, dan hanya menggunakan *smartphone*.

Selain kekurangan tersebut, kegiatan pelatihan ini juga memiliki banyak kelebihan. Berikut adalah hasil survey kepuasan peserta melalui kuisioner terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan ini yang meliputi 3 aspek, yaitu: 1) kejelasan pemaparan materi oleh narasumber; 2) kesesuaian antara harapan peserta terhadap materi dan narasumber; dan 3) kebermanfaatan materi. Responden dalam kuisioner ini adalah seluruh peserta pelatihan. Berdasarkan survey yang dilakukan terhadap seluruh peserta pelatihan tentang kejelasan pemaparan materi oleh narasumber tersebut, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa materi yang diberikan oleh narasumber sangat jelas, kesesuaian harapan peserta pelatihan terhadap materi dan narasumber sangat sesuai, dan materi pelatihan sangat bermanfaat bagi para peserta.

Berdasarkan diagram respon peserta pelatihan terhadap pelaksanaan kegiatan, dapat disimpulkan bahwa seluruh peserta memberikan tanggapan dan respon yang baik terhadap pelaksanaan kegiatan ini. Selain itu, peserta pelatihan juga memberikan tanggapan bahwa kegiatan semacam ini terus dilakukan secara berkelanjutan, dengan menggunakan materi pelatihan yang berkesinambungan.

Berdasarkan keseluruhan kegiatan pelatihan, dapat ditarik sebuah gagasan bahwa penyusunan instrumen penilaian dalam pembelajaran seni membutuhkan pemahaman komprehensif pada berbagai bentuk instrumen penilaian. Hal positif lainnya dalam kegiatan pengabdian ini adalah, tindak lanjut dari peserta melalui MGMP seni budaya untuk pelatihan selanjutnya. Selama persiapan, pendaftaran peserta juga sudah memanfaatkan fitur aplikasi daring seperti "*google form*" untuk data peserta dan pengumpulan tugas. Hal ini juga merupakan bagian dari pengenalan aplikasi berbasis web yang dapat dimanfaatkan untuk mengurangi pemakaian kertas berlebih (*paperless*).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil pelatihan “Instrumen Penilaian Praktis dalam Pembelajaran Seni bagi Guru Seni di Provinsi Lampung” berada pada kategori “Baik”, ditunjukkan dengan rata-rata nilai kelas sebesar 77.89 pada hasil praktik penyusunan instrumen penilaian praktis dalam pembelajaran seni. Melalui pengabdian ini para peserta telah memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai teknik penilaian dalam pembelajaran seni, mampu merumuskan kriteria penilaian, dan mampu menyusun instrumen penilaian praktis dalam pembelajaran seni.

Pelatihan penyusunan instrumen penilaian dalam pembelajarann seni merupakan kebutuhan yang sangat mendasar bagi para guru seni di Provinsi Lampung sehingga antusiasme para peserta sangat besar untuk mengikuti pelatihan tersebut. Kegiatan pelatihan memberikan dampak yang sangat positif bagi para guru dalam menyusun instrumen penilaian. Dengan melihat situasi tersebut, maka diperlukan pelatihan lanjutan pada kegiatan pengabdian berikutnya, guna mengembangkan kegiatan *assessment* pembelajaran seni dan memperkaya wawasan, pengetahuan, dan keterampilan guru seni di Provinsi Lampung.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfianto, F., Florentinus, T. S., & Utomo, U. 2014. Pengembangan Instrumen Penilaian Apresiasi Seni Musik Materi Seni Budaya Sekolah Menengah Pertama. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 3(2).
- Ayu, Dyah. 2007. Desain Interior Art Space sebagai Ajang Kreatif dan Apresiasi. Surabaya: ITS Press
- Gunawan, I. 2016. Evaluasi Program Pendidikan. Malang: Jurusan Administrasi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Jazuli, M. 2008. Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni. Surabaya: Unesa Press.
- Kartini, H., Yuniawatika, Y., Bintartik, L., & Winahyu, S. E. (2017). Pelatihan Penilaian Hasil Belajar Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1).
- Munthe, A. P. 2015. Pentingnya Evaluasi Program di Institusi Pendidikan: Sebuah Pengantar, Pengertian, Tujuan dan Manfaat. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 1-14.
- Utomo, U., & Ardiyarta, T. (2013). Pengembangan Instrumen Penilaian Unjuk Kerja (Performance Assessment) Kompetensi Ekspresi dan Kreasi Musik di Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 13(1).
- Wadiyo.2012. Modul Pelatihan PLPG Guru Bersertifikasi. Semarang: FBS Unnes.

Deskripsi Kesulitan Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Di SDN 002 Pujungan

Petrus^{1*}, Dedi Kusnadi², Kartini³

¹Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Borneo
Tarakan Jl. Amal Lama, No 1-Kode Pos No.77123-Tarakan

*e-mail: petruskalang@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini berangkat dari permasalahan implementasi Kurikulum 2013 di SDN 002 Pujungan, dimana sekolah baru menerapkan Kurikulum 2013 pada tahun ajaran 2019/2020. Selain baru menerapkan Kurikulum 2013, berada di daerah pelosok dan terpencil tentu membuat sekolah ini menghadapi berbagai kesulitan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kesulitan guru dalam implementasi Kurikulum 2013 di SDN 002 Pujungan. Jenis penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang dilaksanakan di SDN 002 informan yaitu Guru Kelas I dan IV. Sedangkan untuk teknik pengumpulan data adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Serta menggunakan teknik analisis data kualitatif melalui reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesulitan guru dalam mengimplementasikan Kurikulum 2013 seperti kesulitan dalam mendapatkan pelatihan dan pedoman pelaksanaan, kesulitan akan sarana dan prasarana, kesulitan membuat media, kesulitan dalam proses pembelajaran, kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran tematik, dan kesulitan dalam menguasai IT muncul dan dialami oleh guru SDN 002 Pujungan. Hal ini disebabkan lokasi tempat sekolah yang merupakan daerah pelosok dan terpencil.

Kata Kunci: Kesulitan, Guru, Implementasi, Kurikulum 2013

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang kaya akan sumber daya alamnya. Namun Indonesia termasuk Negara di dunia yang masih berkembang. Menjadi sebuah Negara yang maju bukanlah hal yang mudah dilakukan. Sumber daya manusia (SDM) yang minim dan belum ahli dalam bidang teknologi membuat Indonesia tidak mampu bersaing di tingkat internasional. Oleh karena itu pemerintah terus berupaya melakukan terobosan-terobosan dalam rangka peningkatan mutu sumber daya manusia (SDM) dengan memperbaiki sistem dalam Negara. Maka yang perlu diperhatikan adalah sistem pendidikan di Indonesia. Pendidikan berperan penting dalam upaya meningkatkan kualitas suatu bangsa dan Negara.

Pendidikan adalah wadah untuk menggali potensi diri individu dalam menciptakan sumber daya manusia (SDM) sebagai generasi penerus bangsa dan Negara yang berkualitas dan berkarakter. Pendidikan dilakukan secara terencana dan sistematis. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003, pada pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Pendidikan yang baik akan menjadi cerminan sebuah Negara maju. Sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas atau bermutu tinggi dan sanggup bersaing secara

global adalah tujuan pendidikan yang harus dicapai sejak dulu. Namun, pada dasarnya tujuan pendidikan nasional berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 ialah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yakni manusia yang memiliki iman dan taqwa kepada Tuhan yang maha Esa dan berbudi pekerti luhur, serta disertai dengan pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Tujuan pendidikan ini diharapkan ada dalam setiap individu generasi-generasi penerus bangsa sebagai warga Negara yang baik. Sebagaimana yang dimaksud, tujuan pendidikan tidak hanya tertuju pada aspek akademis tetapi dapat disertai dengan akhlak baik. Keberhasilan pendidikan seutuhnya ditentukan oleh berbagai komponen-komponen yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Salah satu komponen tersebut dan merupakan landasan dalam pelaksanaan pendidikan itu sendiri adalah kurikulum.

Kurikulum diibaratkan sebagai jantungnya pendidikan, karena merupakan hal terpenting dalam sistem pendidikan Indonesia. Kurikulum memuat seluruh ketentuan dan seperangkat rencana terkait pelaksanaan pendidikan. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (UU No.20 Tahun 2003). Dengan demikian tanpa adanya kurikulum maka mustahil bagi pendidikan dapat berjalan dengan baik dan sesuai tujuan yang diharapkan (Fadlillah, 2014:13). Penyempurnaan kurikulum terus menerus dilakukan oleh pemerintah. Indonesia sendiri sudah banyak melakukan perubahan kurikulum sejak Negara ini merdeka. Perubahan disebabkan rendahnya mutu pendidikan di Indonesia dan dengan adanya penyempurnaan kurikulum diharapkan pendidikan melahirkan lulusan yang berkompotensi sesuai dengan perkembangan zaman. Adapun kurikulum yang digunakan saat ini yaitu Kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 merupakan pengembangan kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006. Kurikulum 2013 didasari pada persepsi mengenai tantangan masa depan, yakni tantangan abad ke-21 atau abad ilmu pengetahuan yang ditandai adanya globalisasi dan kemajuan teknologi dan informasi (Kemendikbud, 2012). Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis kompetensi, yang sebelumnya sudah digagas pada awal mula terbentuknya Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) tahun 2004. Selain itu Kurikulum 2013 juga menekankan pada pendidikan karakter, ini merupakan penguatan bagi pendidikan karakter yang masih dinyatakan lemah dan belum terakomodasi dengan baik pada kurikulum sebelumnya. Oleh karena itu, melalui pengembangan Kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi dan berbasis karakter, diharapkan masyarakat Indonesia menjadi bangsa yang bermartabat, sehingga kita dapat bersaing dalam persaingan global. Hal inilah yang ingin diwujudkan oleh pemerintah dengan menerapkan Kurikulum 2013 di seluruh sekolah di Indonesia. Namun keberhasilan sebuah kurikulum tergantung pada kompetensi guru didalamnya.

Guru merupakan sumber daya manusia dalam penerapan Kurikulum 2013. Guru adalah penerjemah yang mengarahkan arah tujuan sebuah kurikulum yang berlaku. Di dalam Kurikulum 2013, pembelajaran lebih berpusat kepada siswa. Sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Hal ini sejalan dengan pendapat Alawiyah (2013:73) yang mengatakan bahwa Kurikulum 2013 memberikan kesempatan bagi guru sebagai fasilitator yang dapat membebaskan siswa untuk berpikir, berkreasi, dan berkembang.

Berbeda dengan kurikulum-kurikulum sebelumnya yang menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran. Dengan diterapkan Kurikulum 2013 hendaknya guru harus memahami struktur dan substansi, serta menguasai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran kurikulum tersebut (Rezeki, 2015:4). Sehebat apapun sebuah kebijakan kurikulum jika kompetensi seorang guru terhadap kurikulum tersebut terbatas maka sia-sialah tujuan kurikulum itu. Sebab guru merupakan kunci keberhasilan dari penerapan kurikulum (Nizaruroh, 2018:5).

Kurikulum 2013 diterapkan secara bertahap di sejumlah sekolah terakreditasi di Indonesia pada tahun ajaran 2013/2014. Namun, sebelumnya penerapan kurikulum 2013 menimbulkan perdebatan dari berbagai pihak, ada yang pro dan ada juga yang kontra. Perubahan Kurikulum 2013 dinilai terlalu cepat untuk diterapkan. Kesiapan satuan pendidikan dan guru seharusnya diperhatikan. Pihak yang mendukung menganggap perlu adanya perubahan kurikulum agar dapat mengimbangi perkembangan zaman (Krissandi, 2015:458).

Tahun ajaran 2014/2015 pemerintah akhirnya mengimplementasikan Kurikulum 2013 secara serentak diseluruh satuan pendidikan yang ada di Indonesia. Namun, fakta di lapangan masih ada sekolah-sekolah yang belum menerapkan Kurikulum 2013. Salah satunya adalah SDN 002 Pujungan, terletak di Kecamatan Pujungan, Kabupaten Malinau, Provinsi Kalimantan Utara. Alasannya dikarenakan letak daerah tempat sekolah tersebut merupakan daerah pelosok dan pedalaman yang jauh dari kota dan akses untuk menjangkau daerah tersebut sangat sulit sehingga membuat perkembangan di daerah ini lambat dan cenderung tertinggal.

Lima tahun berjalan sejak diterapkan Kurikulum 2013 di Indonesia, SDN 002 Pujungan baru menerapkan kurikulum tersebut pada tahun ajaran 2018/2019. Padahal, jika dilihat dari kondisi sekolah dan sumber daya manusia (guru) yang dimiliki dapat dikatakan belum siap untuk menerapkan Kurikulum 2013. Sekolah belum memiliki fasilitas yang memadai ditambah keadaan guru untuk mendapatkan pelatihan saja kesulitan dan baru tiga orang guru yang telah mengikuti pelatihan termasuk kepala sekolah. Walaupun demikian, sekolah tersebut terus berusaha untuk menerapkan kurikulum tersebut dengan fasilitas yang ada mengingat hal ini adalah kewajiban sekolah dan merupakan kebijakan pemerintah pusat dan disertai oleh desakan dari pemerintah daerah setempat sebagaimana yang di ungkapkan oleh kepala sekolah. Dengan demikian, sebagai sekolah yang baru menerapkan kurikulum tersebut tentu mengalami kesulitan, terutama para guru. Dimana keberhasilan dari suatu kurikulum yang ingin dicapai sangat bergantung pada faktor kemampuan yang dimiliki guru (Uno dalam Rezeki, 2015:7).

Berdasarkan wawancara, Kepala sekolah SDN 002 Pujungan mengungkapkan bahwa terdapat permasalahan-permasalahan, sebagai berikut. (1) Sekolah menerapkan Kurikulum 2013 pada kelas I dan IV; (2) Buku pegangan guru dan siswa mengalami keterlambatan dikarenakan akses yang jauh dari kabupaten kota; (3) Guru masih melakukan penilaian rapor secara manual/cara lama;

Sekiranya ini menjadi perhatian bagi semua pihak baik selaku pemerintah daerah maupun pemerintah pusat agar lebih memperhatikan daerah-daerah pelosok dan pedalaman demi tercapainya cita-cita bangsa. Berperan secara aktif dalam peningkatan mutu pendidikan dengan cara mengawal jalannya perkembangan Kurikulum 2013 agar berjalan sesuai harapan dan tepat sasaran, sehingga melahirkan generasi baru yang berkompentensi dan berkarakter. Maka dengan ini peneliti mengambil judul penelitian

dengan judul “Deskripsi Kesulitan Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Di SDN 002 Pujungan”.

METODE

Pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mendeskripsikan suatu kejadian atau peristiwa dengan kata-kata dan bahasa secara ilmiah.

Menurut Moleong, (2017:6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Fokus penelitian ini adalah kesulitan guru dalam implementasi Kurikulum 2013 di SDN 002 Pujungan. sedangkan dimensi penelitian antara lain: Kesulitan guru mendapatkan pelatihan dan pedoman pelaksanaan kurikulum 2013, Kesulitan akan sarana dan prasarana, Kesulitan guru membuat media pembelajaran, Kesulitan dalam proses pembelajaran meliputi perencanaan, pelaksanaan dan penilaian, Kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran tematik dan Kesulitan menguasai IT. Lokasi penelitian ini berada di SDN 002 Pujungan yang beralamat Jl. Desa Apan Baru RT. 04 desa Long Aran, Kecamatan Pujungan, Kabupaten Malinau. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Menurut Loflan, sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain (Moleong, 2017:157). Jenis data tersebut kemudian dibagi kedalam kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis, foto dan statistik.

Informan dalam penelitian ini adalah kepala UPTD, Kepala Sekolah, guru kelas I dan IV SDN 002 Pujungan. Informan yang dipilih merupakan pihak yang melaksanakan dan merasakan atau menghadapi permasalahan yang sedang diteliti oleh peneliti. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif untuk mengolah informasi yang diperoleh peneliti melalui observasi dan wawancara tentang kesulitan guru dalam implementasi Kurikulum 2013 di SDN 002 Pujungan.

Analisis data dilakukan ketika proses pengumpulan data sedang berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Menurut Miles dan Huberman (2014:240) terdapat beberapa aktivitas dalam analisis data kualitatif, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Teknik keabsahan data yang digunakan pada penelitian ini adalah triangulasi. Sugiyono (2014:372) mengemukakan bahwa triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Kurikulum 2013 pertama kali dimulai pada tahun ajaran 2013/2014 secara terbatas dan bertahap pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, untuk jenjang sekolah dasar yaitu kelas I dan IV. Berdasarkan peraturan sekretaris jendral

Kemendikbud tahun 2018 bahwa tahun ajaran 2019/2020 semua sekolah wajib menerapkan Kurikulum 2013 secara menyeluruh. Oleh karena itu SDN 002 Pujungan baru menerapkan Kurikulum 2013 pada tahun ajaran 2019/2020 di kelas I dan IV. Dalam hal ini tentu SDN 002 Pujungan mengalami kesulitan untuk menerapkan Kurikulum tersebut.

Menurut Ningrum (2016:416) faktor pendukung implementasi Kurikulum 2013 meliputi buku pedoman yang diberikan ketika sosialisasi Kurikulum 2013, arahan dari pengawas, fasilitas sekolah, dan sosialisasi yang diberikan LPMP. Hal ini harus dimiliki guru supaya berhasil. Namun kunci sukses kedua yang menentukan keberhasilan implementasi Kurikulum 2013 adalah kreatifitas guru, karena merupakan faktor penting yang besar pengaruhnya, bahkan sangat menentukan berhasil-tidaknya siswa dalam belajar Ibid dalam Nizaruroh (2018:92). Pada penelitian ini, peneliti mendapatkan hasil dari deskripsi kesulitan guru dalam implementasi Kurikulum 2013 di SDN 002 Pujungan.

Kesulitan Guru Mendapatkan Pelatihan Dan Pedoman Pelaksanaan Kurikulum 2013

Hasil penelitian yang di peroleh tentang kesulitan guru mendapatkan pelatihan dan pedoman pelaksanaan Kurikulum 2013 dapat diketahui bahwa guru kesulitan dalam mendapatkan pelatihan dikarenakan akses transportasi menuju kota sulit dan mengeluarkan biaya besar serta komunikasi yang juga sulit sehingga menyebabkan sekolah lambat bahkan susah memperoleh informasi. Selain itu, guru mengalami kesulitan dalam proses pelatihannya dimana guru merasa belum memahami sepenuhnya materi dikarenakan waktu pelaksanaannya terlalu singkat. Sedangkan untuk pedoman pelaksanaan Kurikulum 2013 terbatas karena berbentuk soft file mengingat alat teknologi seperti komputer/laptop untuk menampilkan dan memperbanyak file pedoman tersebut yang juga terbatas, sehingga yang menjadi referensi guru dalam implementasi Kurikulum 2013 hanya buku pegangan siswa satu-satunya.

Nizaruroh (2018:97) mengemukakan kesulitan dalam implementasi Kurikulum 2013 dikarenakan pelatihan yang dilaksanakan terlalu singkat, dan penerapannya belum sepenuhnya siap. Pelatihan yang terlalu singkat dapat menyebabkan minimnya pemahaman seorang guru terhadap pelatihan tersebut, sebagaimana yang di ungkapkan oleh Melati (2016:2) bahwa minimnya pengetahuan tentang Kurikulum 2013 tidak terlepas dari sosialisasi yang tidak maksimal dan terkesan mendadak.

Pelatihan atau sosialisai jika dilakukan dengan benar tentu akan bermanfaat bagi siapa saja yang mengikutinya sehingga tujuan daripada kurikulum dapat terlaksana dengan baik. Oleh karena itu sosialisasi atau pelatihan sangat penting dilakukan. Hal ini sejalan dengan Mulyasa dalam Ningrum (2016:418) bahwa sosialisasi dalam implementasi Kurikulum 2013 sangat penting dilakukan, agar semua pihak yang terlibat dalam implementasinya di lapangan paham dengan perubahan yang harus dilakukan sesuai dengan tugas dan fungsinya masing-masing, sehingga mereka memberikan dukungan terhadap perubahan kurikulum yang dilakukan.

Kesulitan Akan Sarana Dan Prasarana

Hasil penelitian yang diperoleh tentang kesulitan akan sarana dan prasarana. Diketahui bahwa SDN 002 Pujungan belum memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung implementasi Kurikulum 2013 disebabkan daerah tersebut merupakan daerah pelosok dan terpencil yang sulit dijangkau. Oleh karena itu sekolah maupun guru mengalami kesulitan terkait sarana dan prasarana pembelajaran dalam hal

ini selain daripada komputer/ laptop dan LCD/proyektor yaitu buku pegangan guru masih kurang dan bahkan belum ada. Hal ini dapat dibuktikan ketika guru melaksanakan pembelajaran tidak menggunakan buku pegangan guru dan hanya menggunakan buku pegangan siswa. Maka kesulitan guru di sekolah tersebut terkait sarana dan prasarana dalam pembelajaran adalah kekurangan buku pegangan guru, komputer/laptop dan LCD/proyektor.

Salah satu pendukung dalam proses pembelajaran Kurikulum 2013 adalah sarana dan prasarana sekolah. Dalam hal ini, yang dimaksud dengan sarana dan prasarana pembelajaran Kurikulum 2013 adalah buku pegangan guru dan siswa. Buku pegangan guru dan siswa merupakan buku yang berisikan seluruh kegiatan pembelajaran Kurikulum 2013, sehingga kedua buku tersebut dapat mempengaruhi keefektifan suatu pembelajaran.

Permasalahan yang dialami oleh SDN 002 Pujungan adalah kurangnya buku pegangan guru sementara buku siswa sudah ada. Pihak sekolah telah mengambil alih terkait pemesanan buku tetapi mengalami keterlambatan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Melati (2016:7) bahwa kurangnya ketersediaan penunjang pembelajaran seperti buku untuk guru maupun siswa selalu mengalami keterlambatan. Hal yang sama juga dikemukakan Nizaruroh (2018:98) bahwa buku siswa dan guru yang kadang terjadi keterlambatan. Jika buku guru dan siswa distribusinya bermasalah, pembelajaran pun tentunya akan terganggu, sebab buku guru dan siswa merupakan sumber-sumber yang secara khusus dirancang untuk implementasi Kurikulum 2013 (Krissandi, 2015:462).

Kesulitan Guru Membuat Media Pembelajaran

Hasil penelitian yang diperoleh tentang kesulitan guru membuat media pembelajaran dapat diketahui bahwa guru mengalami kesulitan membuat media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi dikarenakan kurangnya fasilitas atau alat dan bahan yang mendukung dalam pembuatan media tersebut dalam hal ini listrik, jaringan internet, LCD/proyektor dan komputer. Selain itu, yang menjadi kesulitan guru dalam pembuatan media interaktif adalah tidak dapat menguasai IT. Namun, dalam keadaan tersebut guru berupaya menggunakan media dari benda di sekitar lingkungan sekolah seperti yang dilakukan pada kurikulum sebelumnya yaitu penggunaan batu dan lidi sebagai media hitung dalam pelajaran matematika. .

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Kurikulum 2013. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu siswa untuk memahami konsep ilmu dalam sebuah materi pelajaran. Media pembelajaran dapat memberikan gambaran konkret materi-materi yang abstrak dan membantu anak dalam belajar (Krissandi, 2015:464).

Media pembelajaran sangat diwajibkan dalam pembelajaran kurikulum 2013, sehingga guru harus membuat media pembelajaran setiap pertemuannya. Berdasarkan fakta di lapangan guru mengalami kesulitan ketika harus membuat media. Hal ini dipengaruhi oleh kreatifitas guru.

Menurut Nizaruroh (2018:97-100) kesulitan guru membuat media pembelajaran adalah kreatifitas dalam pembuatan media kurang dimaksimalkan dan kesulitan ketika harus membuat media setiap hari. Kurangnya kreatifitas seorang guru disebabkan kurang perbaharui wawasannya terkait pembuatan media pembelajaran. Untuk mendapatkan wawasan terbaru mengenai pembuatan media, dapat diperoleh guru melalui buku-buku atau mengakses lewat internet. Dengan demikian, disisi ini dapat di

ketahui bahwa kesulitan guru dalam pembuatan media juga dapat di pengaruhi oleh sarana dan prasarana yang belum memadai.

Kesulitan Dalam Proses Pembelajaran Meliputi Perencanaan, Pelaksanaan, Dan Penilaian

Hasil penelitian yang diperoleh tentang kesulitan dalam proses pembelajaran dapat diketahui bahwa kesulitan guru dalam proses perencanaan yaitu tidak ada silabus dan RPP yang belum sesuai dengan Kurikulum 2013, kemudian pelaksanaan pembelajaran tidak sesuai dengan RPP, pembelajaran tidak selesai dalam satu pertemuan, pembelajaran tanpa model pembelajaran serta penilaian pembelajaran masih dalam tahap penyesuaian dengan penilaian Kurikulum 2013. Hal ini dikarenakan minimnya pelatihan dan pedoman pelaksanaan pelaksanaan Kurikulum 2013 yang dimiliki guru, sehingga hal tersebut mempengaruhi kreatifitasnya.

Proses pembelajaran merupakan eksekusi akhir daripada implementasi Kurikulum 2013. Di dalam proses pembelajaran ini terdapat tiga tahap yang harus dikuasai oleh guru, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Ketiga tahap tersebut dalam prosesnya memiliki kesulitan masing-masing yang membuat sebagian guru terkendala ketika melaksanakannya. Hal ini berlaku juga pada implementasi pembelajaran Kurikulum 2013, guru mengalami kendala yang berbeda-beda.

Menurut Melati (2016:8) guru tidak membuat RPP sesuai Kurikulum 2013 dan belum mampu melaksanakan proses pembelajaran yang menuntut kreatifitas guru dan menggunakan pendekatan scientific serta belum melakukan penilaian terhadap hasil pembelajaran anak disebabkan pemahaman guru kurang terhadap model penilaian Kurikulum 2013. Kesulitan dalam melaksanakan penilaian Kurikulum 2013 sering dialami guru dengan bermacam faktor, sebagaimana yang diungkapkan Enggarwati (2015:7) bahwa kesulitan guru dalam penilaian autentik Kurikulum 2013 antara lain, pemahaman guru tentang penilaian autentik masih kurang, kreatifitas guru dalam melaksanakan penilaian autentik masih rendah, karakteristik siswa tidak mendukung, pelatihan penilaian autentik yang diikuti guru masih kurang, dan waktu yang tersedia tidak mencukupi.

Waktu tidak hanya mempegaruhi proses penilaian saja tetapi juga dapat mempengaruhi keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini juga dikemukakan Ningrum (2015:6) bahwa guru merasa kesulitan dalam membagi waktu antara mengajar dan menyelesaikan administrasi Kurikulum 2013, karena jika guru lebih fokus pada pemenuhan administrasi maka guru merasa tidak akan bisa optimal dalam mengajar. Pembelajaran dengan pendekatan saintifik dan tematik memakan waktu yang cukup lama dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu, guru harus memiliki kreatifitas tinggi agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan benar. Karena, implementasi kurikulum akan sesuai harapan apabila guru mampu menyusun RPP serta melaksanakan dan memahami konsep penilaian autentik serta melaksanakannya, Kurinasih dan Sari dalam Melati (2016:7).

Kesulitan Dalam Melaksanakan Pembelajaran Tematik

Hasil penelitian yang diperoleh tentang kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran tematik dapat diketahui bahwa guru kesulitan menerapkan pembelajaran tematik karena belum mampu mengaitkan materi antar mata pelajaran dan terkendala dengan waktu di tambah kondisi siswa. Hal ini disebabkan guru terbiasa dengan cara mengajar yang lama dan guru kurang memiliki keterampilan dalam mengelola kelas.

Guru kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terintegratif karena keterampilan dan kualitas mereka yang masih kurang terhadap penerapan Kurikulum

2013 (Nuraini dan Abidin Z, 2020:58). Menurut Krissandi (2015: 466) guru harus memiliki kemampuan memadukan muatan pelajaran menjadi satu dan mengalir sepanjang pembelajaran tanpa terfragmentasi. Melakukan hal ini tidaklah mudah untuk dilakukan oleh beberapa guru dalam pembelajaran tematik. Guru akan mengalami kendala-kendala mulai dari siswa sampai kepada masalah waktu. Hal inilah yang sering dialami oleh guru.

Ananda (2018:18) mengemukakan bahwa waktu untuk mempersiapkan materi-materi relatif lama dibandingkan kurikulum sebelumnya, kurangnya sumber belajar untuk pengayaan siswa, mindset orangtua yang menganggap anaknya tidak mempelajari materi yang jelas, dan sebagian guru yang tidak menginginkan pembelajaran tematik, mengendalikannya antusiasme belajar siswa, dan persiapan media, alat peraga, serta sumber belajar yang lebih banyak dan bahkan belum pernah dilakukan/ dibuat sebelumnya. Hal serupa juga dialami oleh guru di SDN 002 dimana disekolah tersebut merupakan kali pertama mengimplementasikan Kurikulum 2013 tekhhusus pembelajaran tematik.

Kesulitan Menguasai IT

Hasil penelitian yang diperoleh tentang kesulitan menguasai IT dapat diketahui bahwa guru mengalami kesulitan dalam menguasai IT disebabkan faktor individu yaitu kemampuan guru bersangkutan dan faktor sarana dan prasarana sekolah yaitu fasilitas yang belum lengkap misalnya listrik dan jaringan internet.

Kemajuan teknologi saat ini tentu membuat perannya sangat besar dalam implementasi Kurikulum 2013. Jika melihat peran teknologi dalam pembelajaran Kurikulum 2013, tentu banyak sekali yang ditemukan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, maupun penilaian. Salah satu contoh dalam pembelajaran adalah pembuatan media yang berbasis teknologi, seperti media animasi dan sebagainya. Selain itu, dengan adanya teknologi guru dapat mencari informasi baru yang berkaitan dengan profesi atau pekerjaannya sehingga hal tersebut dapat menjadi referensi sekaligus meningkatkan kompetensi yang dimilikinya menjadi guru profesional.

Menguasai IT sangat penting bagi guru dalam implementasi Kurikulum 2013. Jika guru belum menguasai IT maka guru tersebut akan merasa kesulitan dalam pekerjaannya. Minimal guru mampu mengoperasikan komputer atau laptop agar mampu membuat silabus, RPP, dan melakukan penilaian. Berdasarkan fakta dilapangan, banyak guru yang mengeluh dengan diimplementasikan Kurikulum ini. Ada yang menilai kurikulum ini sulit diterapkan, salah satu faktornya ialah karena banyak melibatkan penggunaan teknologi didalamnya.

Kesulitan dalam menguasai teknologi disebabkan guru telah terbiasa dengan pola kurikulum sebelumnya, dengan diperlukannya kompetensi menguasai teknologi pada kurikulum saat ini, guru merasa kesulitan karena belum pernah melakukannya. Hal ini telah dialami oleh guru di Indonesia sehingga menjadi PR dari tahun ke tahun (Krissandi, 2015:465). Demikian pula yang dialami guru di SDN 002 Pujungan, selain tidak memiliki sarana dan prasarana yang memadai, faktor usia juga mempengaruhi guru menguasai IT sebagaimana yang terjadi di sekolah ini guru yang menerapkan Kurikulum 2013 merupakan guru senior yang berusia 50 tahun keatas dan tidak sempat menikmati era digital seperti saat ini.

SIMPULAN / CONCLUSION

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian tentang kesulitan guru dalam implementasi Kurikulum 2013 di SDN 002 Pujungan diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, kesulitan guru mendapatkan pelatihan dan pedoman Kurikulum 2013 disebabkan akses transportasi, biaya, dan akses komunikasi yang sulit. Selain itu pelaksanaan pelatihan tersebut dinilai terlalu singkat sehingga guru merasa belum menerima banyak ilmunya. Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa pelatihan dan pedoman di SDN 002 Pujungan sifatnya terbatas.

Kedua, sarana dan prasarana di SDN 002 Pujungan belum memadai dalam implementasi Kurikulum 2013. Berada di wilayah pelosok dan terpencil membuat sekolah mengalami keterlambatan memperoleh buku, dalam hal ini buku pegangan guru di karenakan proses pendistribusiannya sulit, yaitu memakan waktu dan biaya yang besar.

Ketiga, kesulitan guru membuat media pembelajaran disebabkan oleh dua faktor yaitu kurangnya kreatifitas guru dan fasilitas sekolah belum memadai untuk menunjang guru membuat media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Keempat, kesulitan yang dialami guru dalam proses pembelajaran disebabkan kurangnya pelatihan yang diperoleh. Dengan demikian guru tidak menerima pengetahuan dan pengalaman yang cukup dalam membuat RPP, melaksanakan pembelajaran, dan melakukan penilaian yang sesuai dengan Kurikulum 2013.

Kelima, kesulitan guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik terletak pada kemampuan guru dalam mengaitkan atau mengintegrasikan materi pelajaran dan kondisi siswa yang tidak mendukung misalnya lambat dalam memahami materi serta antusiasnya rendah akibat kurangnya keterampilan dalam mengelola kelas.

Keenam, kesulitan guru terhadap penguasaan IT secara individu adalah faktor usia, pemahaman dan penguasaannya belum maksimal dan terbatas mengaplikasikan serta sarana dan prasarana yang menjadi komponen dari teknologi tersebut terbatas, sehingga dalam penggunaannya juga sulit sebagai contoh internet.

DAFTAR RUJUKAN

- Alawiyah, Faridah. (2013). *Peran guru dalam kurikulum 2013*. Jurnal Aspirasi. Volume 4 Nomor 1. Tanggal 14 Juni 2019
- Ananda, Rizki. (2018). *Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Implementasi Pembelajaran Tematik Di SD*. Jurnal Basiccedu. Volume 2 Nomor 2. Tanggal 14 Juni 2019
- Enggarwati, Nur Sasi. (2015). *Kesulitan Guru SD Negeri Glagah Dalam Mengimplementasikan Penilaian Autentik Pada Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fadlillah. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, & SMA/MA*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Krissandi, Apri Damai Sagita dan Rusmawan. *Kendala Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Melati, Ema Rahma dan Utanto Yuli. (2016). *Kendala Guru Sekolah Dasar Dalam Memahami Kurikulum 2013*. IJCETS. Volume 4 Nomor 1 (<https://journal.unnes.ac.id>) tanggal 13 Agustus 2019.
- Moleong, Lexy J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ningrum, Elwin Sulistya dan Sobri, Ahmad Yusuf. (2015). *Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar*. Manajemen Pendidikan. Volume 24, Nomor 5

- Nizaruroh, Elma Ulafatun. (2018). *Analisis Kesulitan Guru Dalam Menerapkan Kurikulum 2013 Di SD Islam Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung*. Tulungagung: Institute Agama Islam Negeri Tulungagung.
- Nuraini dan Abidin, Z. (2020). *Kesulitan Guru Dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Terintegratif Di Sekolah Dasar*. Premiere Educandum; JPDP. Volume 10 Nomor 1 (<https://core.ac.uk/download/pdf/327261607.pdf>) tanggal 8 Oktober 2020
- Rezeki, Ulfah Sari. (2013). *Analisis Kemampuan Pedagogik Guru Sekolah Dasar Terhadap Kurikulum 2013 Di Kecamatan Medan Area*. Sumatera Utara: UNIMED.
- Sugioyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Pengaruh Pengalaman Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Kuliah Pengantar Akuntansi

Reyna Karlina, Yon Rizal, Pujiati, Albet Maydiantoro

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr.
Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia
* e-mail: pujiati@fkip.unila.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari pengalaman belajar terhadap prestasi belajar dalam mata kuliah pengantar akuntansi pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. Metode dalam penelitian ini menggunakan *deskriptif verifikatif* dengan pendekatan *ex post facto* dan survey dengan jumlah populasi sebanyak 170 mahasiswa. Sampel penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *convenient sampling* dengan *purposive sampling* berjumlah 119 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan jenis angket sebagai data primer, dan observasi serta dokumentasi untuk memperoleh data pendukung yang dilakukan saat penelitian pendahuluan. Data yang terkumpul melalui angket diolah menggunakan SPSS dengan pengujian hipotesis secara parsial. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh variabel pengalaman belajar terhadap prestasi belajar mata kuliah pengantar akuntansi pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2016-2018 FKIP Universitas Lampung. Berdasarkan analisis data diperoleh t_{hitung} secara parsial sebesar 7,496 dan t_{tabel} dengan $dk = 117$ pada $\alpha = 0,05$ sebesar 1,658 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,620 > 1,658$ hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan kadar determinasi sebesar $(0,320)^2 \times 100 = 10,24\%$ yang berarti prestasi belajar mata kuliah pengantar akuntansi dapat dipengaruhi secara parsial oleh variabel pengalaman belajar sebesar 10,24% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata kunci: Metode Penelitian, Pengalaman Belajar, Prestasi Belajar

PENDAHULUAN

Kehidupan di era globalisasi saat ini banyak sekali masalah yang harus diantisipasi. Salah satunya adalah dengan mengembangkan potensi sumber daya manusia melalui peningkatan mutu pendidikan. Pendidikan merupakan upaya sadar yang telah dilakukan pemerintah untuk menumbuh-kembangkan potensi yang ada pada manusia yaitu melalui kegiatan pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Tanpa pendidikan suatu negara tidak akan maju dan berkembang. Hal itulah yang menjadi perhatian pemerintah dan masyarakat untuk lebih mengutamakan pendidikan.

Pendidikan erat kaitannya dengan pembelajaran. Belajar merupakan kegiatan untuk memperoleh segudang ilmu pengetahuan demi mendapatkan prestasi yang diinginkan dalam proses belajar. Prestasi yang didapatkan setiap orang juga tidak semuanya sama. Banyak orang belajar dengan susah payah tetapi tidak mendapatkan hasil apa-apa, hanya mendapat kegagalan demi kegagalan. Mayoritas mahasiswa yang telah mengikuti proses pembelajaran pasti menginginkan prestasi yang tinggi, namun pada kenyataannya masih ada mahasiswa yang gagal untuk mendapatkan prestasi yang diinginkan.

Universitas Lampung merupakan lembaga pendidikan formal yang dituntut untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkompeten pada bidangnya masing-masing. Khususnya untuk mahasiswa Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan

IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sebagai calon tenaga pendidik dituntut untuk mempunyai kualitas dan professional, untuk itu mereka harus menguasai semua mata kuliah yang sudah diambil dan mampu menerapkannya dengan baik dalam kehidupan sehari-hari serta mampu mengajarkan kepada anak didiknya kelak. Salah satu mata kuliah yang wajib dipelajari oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi adalah Pengantar Akuntansi.

Mata kuliah Pengantar Akuntansi merupakan mata kuliah yang sangat berpengaruh terhadap mata kuliah yang lainnya dan menjadi momok tersendiri bagi mahasiswa yang mengambil mata kuliah tersebut. Menjadi salah satu mata kuliah yang memiliki bobot 4 sks membuat semua mahasiswa mengharapkan prestasi yang memuaskan. Mata kuliah pengantar akuntansi ini juga merupakan mata kuliah prasyarat untuk mengambil mata kuliah akuntansi-akuntansi lainnya. Sehingga prestasi yang diperoleh mahasiswa dalam mata kuliah ini dinilai sangat penting dan berpengaruh besar terhadap perolehan nilai IPK (Indeks Prestasi Kumulatif) pada semester yang sedang ditempuh. Mayoritas mahasiswa yang mengikuti proses pembelajaran pasti menginginkan prestasi yang tinggi, namun pada kenyataannya masih ada mahasiswa yang gagal untuk mendapatkan prestasi yang diinginkan.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan terhadap Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi angkatan 2016-2018 FKIP Universitas Lampung diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1. Prestasi Belajar Mata Kuliah Pengantar Akuntansi pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2016-2018.

Huruf Mutu	Interval	Frekuensi		Total Mahasiswa	Persentase (%)
		Kelas Ganjil	Kelas Genap		
A	>/ 76	46	36	82	40,80
B+	71 - <76	23	32	55	27,36
B	66 - <71	11	10	21	10,44
C+	61 - <66	9	5	14	6,97
C	56 - <61	15	13	28	13,94
D	50 - <56	1	0	1	0,49
Jumlah		105	96	201	100,00

Sumber : Daftar Angka Kelas Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung Angkatan 2016-2018

Berdasarkan pada tabel 1 dan kriteria diatas maka dapat diketahui bahwa secara keseluruhan prestasi belajar yang diperoleh mahasiswa Pendidikan Ekonomi pada mata kuliah Pengantar Akuntansi masih belum merata yaitu dari 201 mahasiswa, hanya 82 mahasiswa atau 40,80% yang mendapatkan nilai lebih atau sama dengan 76.00 dengan kategori sangat memuaskan, sementara itu terdapat 1 orang mahasiswa yang mendapat nilai kurang dari 56,00 dengan kategori tidak lulus. Maka dapat dikatakan bahan pelajaran yang dikuasai mahasiswa hanya 40,80% atau masih dalam kriteria rendah.

Seorang peserta didik dikatakan berhasil dalam menguasai materi pelajaran jika sudah menguasai lebih dari 60% materi yang ada, pendapat ini didukung oleh Djamarah (2000: 18) : “Apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh anak didik maka persentase keberhasilan anak didik pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah”. Keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari prestasi yang diperoleh peserta

didik. Hasil atau prestasi belajar dapat dioperasionalkan dalam bentuk indikator-indikator berupa nilai rapor, indeks prestasi studi, angka kelulusan, predikat keberhasilan dan lain-lain (Azwar, 2008: 163).

Pendapat diatas menjadi acuan penulis dalam mengkaji masalah terkait variabel yang mempengaruhi prestasi belajar dalam mata kuliah pengantar akuntansi mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Unila pada angkatan 2016-2018. Secara umum hal-hal yang mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi terbagi atas dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

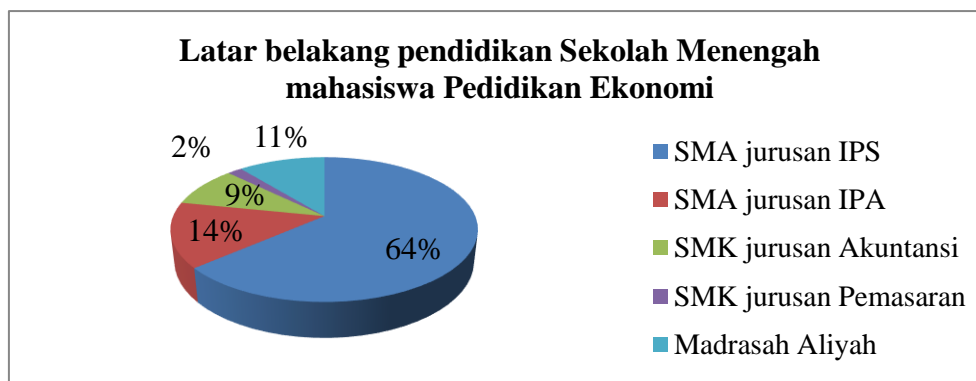
Tidak bisa dipungkiri untuk memperoleh keberhasilan studi di perguruan tinggi diperlukan suatu bakat studi yaitu kemampuan awal berdasarkan pada pengalaman belajar yang dimiliki dari hasil kegiatan belajar yang dilalui. Berdasarkan pengalaman belajar tersebut mahasiswa akan memiliki apersepsi, wawasan, dan pengetahuan dalam hal ini yaitu pengetahuan akuntansi.

Kemampuan awal atau bakat studi yang dimiliki mahasiswa dapat ditelusuri dari sejarah pendidikan sebelumnya, sedangkan sejarah pendidikan sebelum perguruan tinggi yakni jenjang sekolah menengah. Bukti dilapangan banyak terjadi pada mahasiswa bahwa yang menempuh studi di Perguruan Tinggi berasal dari latar belakang kemampuan yang berbeda. Mahasiswa Pendidikan Ekonomi berasal dari lulusan Sekolah Menengah Atas (SMA) jurusan IPA/IPS, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan Pemasaran, dan Akuntansi, serta dari Madrasah Aliyah.

Berbagai sekolah menengah tersebut dalam muatan kurikulumnya ada yang sudah memberikan mata pelajaran akuntansi, ada yang tidak sama sekali. Sedangkan sekolah yang memberikan mata pelajaran akuntansi sekalipun, pasti memiliki muatan materi yang berbeda antara jurusan satu dengan yang lain. Sehingga pengalaman belajar akuntansi mahasiswa dari masing-masing jenis sekolah menengah tersebut berbeda-beda.

Mahasiswa yang sedang menempuh studi di perguruan tinggi seringkali mengalami kesulitan belajar akuntansi meskipun pada jenjang pendidikan sebelumnya mereka telah mendapatkan pengetahuan akuntansi. Hal itu disebabkan karena kuantitas dan kualitas dari pengalaman belajar akuntansi yang dimiliki (kemampuan awal) diantara mahasiswa yang berlatar belakang pendidikan SMA jurusan IPA/IPS, Madrasah Aliyah, serta SMK jurusan pemasaran dan akuntansi bersifat heterogen atau tidak sama, sedangkan tindak belajar yang diberikan diperguruan tinggi bersifat sama.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2016-2018 dengan sampel berjumlah 55 orang diketahui.

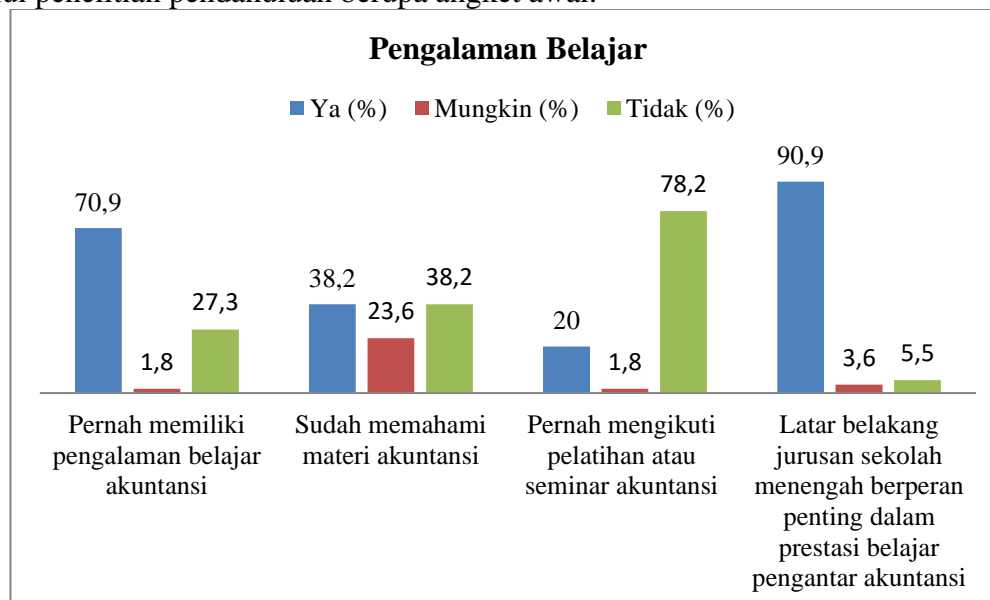


Gambar 1. Persentase jumlah mahasiswa berdasarkan Latar Belakang Pendidikan Sekolah Menengah di Pendidikan Ekonomi angkatan 2016-2018 Universitas Lampung.

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa sekitar 64% (35) mahasiswa Pendidikan Ekonomi berasal dari lulusan SMA jurusan IPS, 14% (8) orang mahasiswa berasal dari SMA jurusan IPA, sisanya berasal dari lulusan lain yaitu SMK dan MA. Sebanyak 9% (5) mahasiswa berasal dari lulusan SMK jurusan Akuntansi, 2% (1) mahasiswa berasal dari lulusan SMK jurusan pemasaran, dan terakhir sebanyak 11% (6) mahasiswa berasal dari lulusan Madrasah Aliyah.

Proses pembelajaran, tak pernah lepas dari apa yang diketahui serta yang menjadi daya mampu setiap mahasiswa. Berkat apa yang pernah dialaminya, dan didapatkannya menjadi suatu kemudahan bagi pemahaman serta wawasan yang dimilikinya. Pengalaman belajar itu sendiri pastinya berpengaruh terhadap prestasi belajar, karena pengalaman yang dimiliki akan digunakan untuk menghubungkan pengetahuan yang telah didapat dengan pelajaran yang akan dipelajari, dengan demikian pengalaman belajar memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar seorang mahasiswa. Pendapat ini juga didukung oleh Hamalik (2010: 33): “Pengalaman masa lampau yang telah dimiliki oleh mahasiswa besar pengaruhnya dalam proses pembelajaran”. Pengalaman itu menjadi sebuah dasar untuk menerima pengalaman yang baru. Sebab itu mahasiswa yang tidak memiliki pengalaman belajar akuntansi lebih cenderung mendapatkan prestasi belajar yang tidak memuaskan dibanding mahasiswa yang memiliki pengalaman masa lampau yang baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Smith (1968: 124) yaitu suatu pemahaman akuntansi/ *bookkeeping* yang diperoleh disekolah lanjutan (*High School*) secara positif akan mempengaruhi prestasi mahasiswa di Perguruan Tinggi dalam mata kuliah akuntansi dasar.

Berikut disajikan data mengenai pengalaman belajar yang dimiliki oleh mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung angkatan 2016-2018 yang diperoleh melalui penelitian pendahuluan berupa angket awal.



Sumber: pengolahan hasil angket awal penelitian

Gambar 2. Pengalaman Belajar Pengantar Akuntansi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi angkatan 2016-2018

Berdasarkan data tersebut sebanyak 70,9% (39) mahasiswa menyatakan pernah memiliki pengalaman belajar akuntansi dan sebanyak 27,3% (15) mahasiswa menyatakan

tidak pernah memiliki pengalaman belajar akuntansi. Walaupun sebagian besar sudah pernah mempelajari akuntansi tetapi belum tentu telah memahaminya, terbukti sebanyak 38,2% (21) mahasiswa menyatakan tidak memahami materi akuntansi pada saat awal mengikuti perkuliahan pengantar akuntansi, 23,6% (13) mahasiswa menyatakan ragu-ragu sudah memahami materi akuntansi atau belum.

Mahasiswa yang pernah mengikuti pelatihan atau seminar akuntansi berupa privat, olimpiade, lomba, kursus, bimbel, dan lain-lain berjumlah lebih sedikit yaitu sebanyak 20% (11) mahasiswa dibanding 78,2% (43) mahasiswa yang menyatakan belum pernah berpengalaman mengikuti pelatihan atau seminar akuntansi.

Mahasiswa di Pendidikan Ekonomi diduga tidak semuanya memiliki pengalaman belajar akuntansi diatas rata-rata, terlebih lagi terdapat latar belakang pendidikan Sekolah Menengah yang berbeda maka diketahui sebanyak 90,9% (50) mahasiswa menyatakan bahwa latar belakang jurusan Sekolah Menengah berperan penting dalam prestasi belajar pengantar akuntansi, namun sebanyak 3,6% (2) mahasiswa menyatakan ragu-ragu, dan sebanyak 5,5% (3) mahasiswa menyatakan latar belakang pendidikan Sekolah Menengah tidak berperan penting dalam prestasi belajar pengantar akuntansi.

Berdasarkan data penelitian pendahuluan tersebut membuktikan bahwa memiliki pengalaman belajar akuntansi saja belum cukup membuat mahasiswa memahami materi akuntansi. Menurut Sanjaya (2010: 160) yang mengatakan bahwa Pengalaman belajar (*learning Experiences*) adalah aktifitas yang dilaksanakan untuk perolehan yang hendak menjadi pencapaian, dengan pemikiran informasi dan daya mampu yang dipunyai oleh mahasiswa dan dengan hal yang seharusnya kompetensi oleh setiap mahasiswa. Hal yang krusial pada pemahaman dan pencapaian yang menjadi penentunya.

Menurut Canlar (1986: 34) yang mengatakan bahwa secara keseluruhan kinerja akademis mahasiswa yang telah mendapatkan pengetahuan akuntansi sebelum lanjut ke jenjang perguruan tinggi memberikan hasil yang lebih baik daripada mereka yang tidak mendapatkannya. Beliau hanya mendasarkan diri pada hasil ujian awal dan pengaruh tersebut kemudian menipis pada ujian-ujian akhir.

Permasalahan dalam penelitian ini berangkat dari temuan peneliti yang menemukan bahwa masih terdapat mahasiswa yang belum pernah mempelajari dan memahami materi akuntansi di sekolah menengah pada saat mengikuti perkuliahan pengantar akuntansi. Tujuan dilakukan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pengalaman belajar terhadap prestasi belajar mata kuliah pengantar akuntansi pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2016-2018 FKIP Universitas Lampung.

Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi terutama dalam pengembangan prestasi belajar mata kuliah pengantar akuntansi. Bagi mahasiswa sebagai sarana latihan dan berbagi pengalaman dalam mempraktikkan teori yang telah diterima sebelumnya saat dibangku sekolah menengah. Bagi dosen, sebagai mediasi dalam memotivasi mahasiswa Pendidikan Ekonomi untuk meningkatkan prestasi belajarnya khususnya dalam mata kuliah pengantar akuntansi dengan membuat metode pembelajaran yang dapat membantu kebutuhan peserta didik dalam menangkap materi yang telah diajarkan, misalnya dengan menggunakan metode *peer teaching* (tutor teman sebaya) yang dapat dilakukan dengan cara mengelompokkan berdasarkan latar belakang sekolah menengah setiap mahasiswa.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *deskriptif verifikatif* dengan pendekatan *expost facto* dan *survey*.

Waktu dan Tempat Penelitian. Penelitian ini dilaksanakan saat tahun pelajaran Maret 2020 sampai dengan September 2020 di Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung.

Subyek Penelitian. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2016-2018 FKIP Universitas Lampung. Subyek penelitian terbagi atas populasi dan sampel.

Populasi Penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi angkatan 2016-2018 Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung sebanyak 170 mahasiswa yang termasuk kedalam kategori yang ditentukan peneliti yaitu : 1) Mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2016-2018 yang masih aktif mengikuti perkuliahan di Pendidikan Ekonomi (saat penelitian berlangsung). 2) Mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2016-2018 yang sudah mengambil mata kuliah pengantar akuntansi pada semester satu (ganjil).

Sampel Penelitian. Sampel dalam penelitian ini yaitu berjumlah 119 mahasiswa berdasarkan kategori yang telah ditentukan peneliti dalam teknik pengambilan sampel.

Teknik Pengambilan Sampel Penelitian. Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan jenis *non probability sampling* dengan *purposive sampling*. Mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2016, 2017, dan 2018 yang masih aktif berjumlah 170 orang, sedangkan sampel yang sudah ditentukan adalah sebanyak 119 orang, maka untuk memperoleh jumlah tersebut menggunakan teknik *convenient sampling*, pengambilan sampel berdasarkan ketersediaan partisipan yang mau terlibat dalam sebuah penelitian, dengan kategori : 1) Berasal dari Sekolah Menengah Atas (SMA) jurusan IPA dan IPS, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan selain akuntansi, dan dari Madrasah Aliyah. 2) Mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2016-2018 yang mendapat nilai mata kuliah Pengantar Akuntansi yang kurang memuaskan.

Variabel Penelitian. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel prestasi belajar sebagai variabel terikat (*dependent variabel*), dan variabel pengalaman belajar sebagai variabel bebas (*independent variabel*).

Teknik Pengumpulan Data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket sebagai data primer, observasi dan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung dilakukan saat penelitian pendahuluan.

Uji Persyaratan Statistik Parametrik. Uji Persyaratan Statistik Parametrik ini dilakukan 2 uji yaitu uji normalitas, dan uji homogenitas.

Uji Persyaratan Instrumen. Uji persyaratan instrumen dalam penelitian dilakukan 2 uji yaitu uji validitas angket dan uji reliabilitas angket.

Uji Asumsi Klasik. Uji Asumsi Klasik ini dilakukan 4 uji yaitu uji linieritas regresi, uji multikolinieritas, uji autokorelasi, dan uji heteroskedastisitas.

Uji Hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan pengujian regresi linier secara parsial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai pengalaman belajar, dan prestasi belajar mata kuliah pengantar akuntansi pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2016-2018 FKIP Universitas Lampung.

Data Pengalaman Belajar (X). Data tentang pengalaman belajar diperoleh melalui penyebaran angket kepada mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2016-2018 FKIP Universitas Lampung.

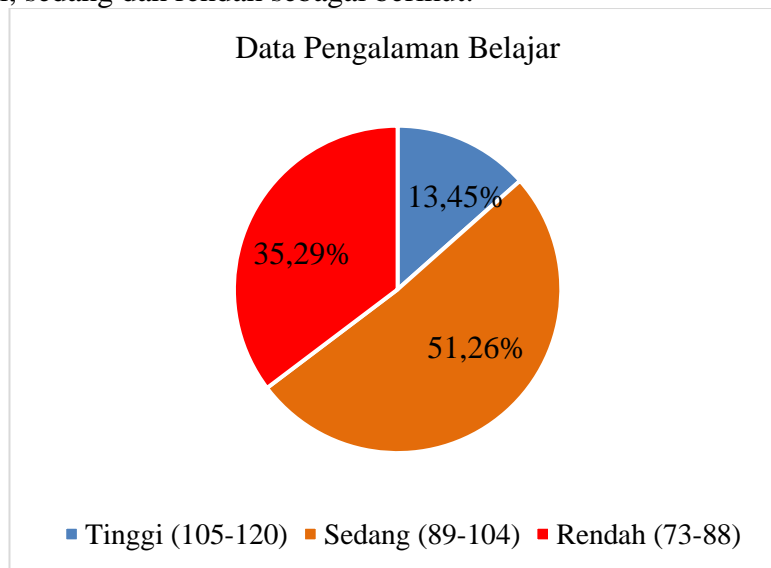
Tabel 2. Distribusi frekuensi variabel pengalaman belajar (X_1)

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1	73-78	5	4,20
2	79-84	22	18,49
3	85-90	20	16,81
4	91-96	35	29,41
5	97-102	20	16,81
6	103-108	7	5,88
7	109-114	7	5,88
8	115-120	3	2,52
	Jumlah	119	100

Sumber : Hasil Pengolahan Data 2020

Berdasarkan tabel 2, data tentang pengalaman belajar diperoleh melalui penyebaran angket kepada mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2016-2018 FKIP Universitas Lampung yang telah diambil dengan sampel yang berjumlah 119 responden yang terdiri dari 20 item pertanyaan. Setiap soal terdiri dari skor 1 sampai 7 dengan pemberian skor terbesar 120 dan terendah 73. dapat diketahui bahwa frekuensi terbanyak terdapat pada kelas interval 91-96 yaitu 35 responden (29,41%), dan frekuensi terkecil pada kelas interval 115-120 yaitu 3 responden (2,52%).

Berdasarkan kecenderungan variabel pengalaman belajar dalam tiga kategori yakni tinggi, sedang dan rendah sebagai berikut.



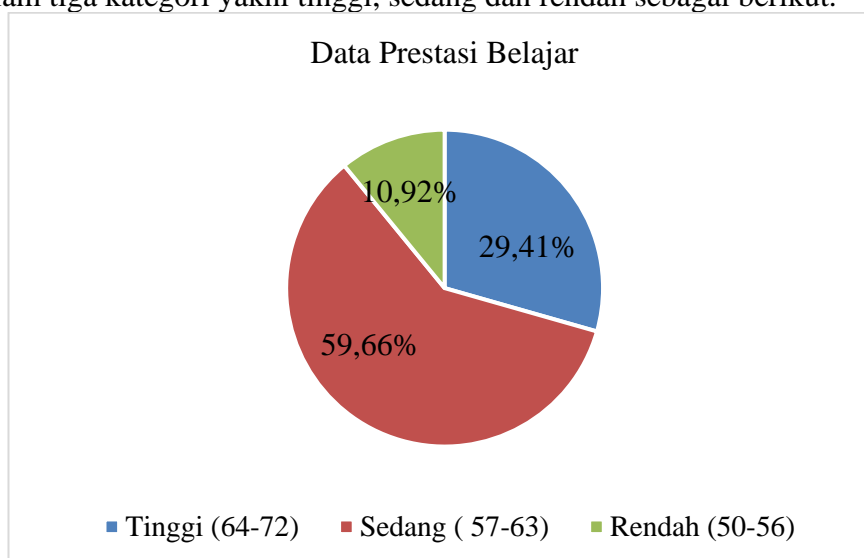
Sumber: Hasil Pengolahan Data 2020

Gambar 3. Pengalaman Belajar Pengantar Akuntansi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi angkatan 2016-2018

Berdasarkan gambar 3, dapat diketahui bahwa pengalaman belajar (X) mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung termasuk dalam kategori sedang yaitu sebanyak 61 responden dengan persentase 51,26%. Hal tersebut dapat diartikan bahwa

sebagian mahasiswa terpengaruh pada pengalaman belajar akuntansi yang dimilikinya untuk meraih prestasi belajar mata kuliah Pengantar Akuntansi. Hal ini tentu saja dapat mempengaruhi prestasi belajar mata kuliah Pengantar Akuntansi mahasiswa Pendidikan Ekonomi seperti yang di ungkap oleh Armaini (2001: 117), Pengalaman belajar akuntansi dimungkinkan akan berpengaruh terhadap prestasi akademik mahasiswa. Jika mahasiswa sudah pernah belajar akuntansi, paling tidak mahasiswa sudah memahami dasar-dasar yang diperlukan untuk lebih menguasai akuntansi. Berkat bekal pengetahuan akuntansi yang diperoleh sebelumnya, sangat mungkin mahasiswa akan berprestasi lebih baik di Perguruan tinggi.

Data Prestasi Belajar (Y). Berdasarkan kecenderungan variabel prestasi belajar kedalam tiga kategori yakni tinggi, sedang dan rendah sebagai berikut.



Sumber: Hasil Pengolahan Data 2020

Gambar 4. Prestasi Belajar Pengantar Akuntansi Mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2016-2018

Berdasarkan gambar 4, dapat diketahui bahwa prestasi belajar (Y) pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung dalam mata kuliah pengantar akuntansi termasuk kategori sedang yaitu sebanyak 71 mahasiswa dengan persentasenya sebesar 59,66%, artinya prestasi belajar mata kuliah pengantar akuntansi di Pendidikan Ekonomi khususnya angkatan 2016-2018 belum sepenuhnya mendapat kepuasan dalam belajar mata kuliah pengantar akuntansi. Hal ini sejalan dengan pendapat Tu'u (2004: 24) yang mengatakan prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan dengan mata kuliah, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh dosen.

Berikut merupakan hasil SPSS pengujian hipotesis parsial pengaruh pengalaman belajar terhadap prestasi belajar mata kuliah pengantar akuntansi mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2016-2018 FKIP Universitas Lampung.

Tabel 3. Hasil SPSS pengujian hipotesis secara parsial variabel pengalaman belajar terhadap prestasi belajar mata kuliah pengantar akuntansi

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	T	Sig.	Correlations

		B	Std. Error	Beta		Zero- order	Partia l	Part
1	(Constant)	9.834	3.876		2.537	.013		
	Pengalaman Belajar	.093	.026	.224	3.620	.000	.461	.320
	Motivasi Berprestasi	.366	.049	.517	7.496	.000	.716	.573
	Kemandirian Belajar	.112	.030	.250	3.723	.000	.562	.216

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Sumber : Hasil Pengolahan Data 2020

Hasil analisis dengan menggunakan SPSS diperoleh sebagai berikut. 1) Koefisien regresi untuk X sebesar 0,093 menyatakan bahwa setiap penambahan satu satuan variabel X akan meningkatkan variabel Y atau jika pengalaman belajar kondusif maka akan meningkatkan prestasi belajar sebesar 9,3%. 2) Uji untuk menguji signifikansi konstanta dan variabel independen (pengalaman belajar).

Hipotesis untuk kasus ini yaitu. 1) H_0 : Tidak ada pengaruh pengalaman belajar terhadap prestasi belajar mata kuliah pengantar akuntansi pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2016-2018 FKIP Universitas Lampung, dan 2) H_1 : Ada pengaruh pengalaman belajar terhadap prestasi belajar mata kuliah pengantar akuntansi pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2016-2018 FKIP Universitas Lampung.

Kriteria pengujian hipotesis yaitu. 1) Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $dk = n-2$ atau $119-2 = 117$ dan $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak, sebaliknya H_1 diterima. 2) Apabila probabilitas ($sig.$) $< 0,05$ maka H_1 ditolak, sebaliknya H_0 diterima.

Berdasarkan pengujian tersebut diperoleh t_{hitung} secara partial untuk pengalaman belajar sebesar 3,620 dan t_{tabel} dengan $dk = 117$ pada $\alpha = 0,05$ sebesar 1,658 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,620 > 1,658$ hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, atau kata lain dapat diartikan pengalaman belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar.

Apabila kita melihat probabilitasnya ($sig.$) ternyata $0,000 < 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berarti pengalaman belajar berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar mata kuliah pengantar akuntansi pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2016-2018 FKIP Universitas Lampung. Koefisien korelasi partial diperoleh 0,320 berarti hubungan secara parsial antara pengalaman belajar dengan prestasi belajar sebesar 0,320 dengan asumsi variabel motivasi berprestasi dan kemandirian belajar dikontrol.

Tingkat hubungan secara parsial antara pengalaman belajar dengan prestasi belajar sebesar 0,320 termasuk tingkat hubungan yang sedang dengan kadar determinasi sebesar $(0,320)^2 \times 100 = 10,24\%$ yang berarti prestasi belajar dapat dipengaruhi secara parsial oleh variabel pengalaman belajar sebesar 10,24% sisanya oleh variabel lain.

Pengalaman belajar akuntansi yang dimiliki setiap mahasiswa Pendidikan Ekonomi memiliki latar belakang yang berbeda-beda tentunya akan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang sedang ditempuh, dalam hal ini yaitu pembelajaran mata kuliah pengantar akuntansi yang kemudian akan mempengaruhi pencapaian prestasi belajarnya. Banyak atau sedikit pengetahuan yang dimiliki atas suatu bidang studi pada jenjang pendidikan sebelumnya dapat dilihat dari jurusan asal pada SMA, MA, atau SMK. Bagi mahasiswa yang berasal dari jurusan IPS di SMA dan akuntansi di SMK akan lebih banyak mengetahui seluk beluk akuntansi dibandingkan dengan mahasiswa yang dulunya berasal dari jurusan IPA atau jurusan selain Akuntansi di SMK.

Pengalaman belajar akuntansi yang didapat mahasiswa sebelum berada dijenjang perguruan tinggi akan berpengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shella Junira, Gusnardi, dan Hendripides (2012:

5) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa tentang konsep dasar akuntansi yang berasal dari SMA Jurusan IPS dan SMA Jurusan IPA terdapat perbedaan dan bisa dikatakan tidak sama.

Hasil penelitian ini menolak hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Puji Lestari dan Irianing Suparlinah (2010: 150) yang berjudul “Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Akademik Mahasiswa pada Mata kuliah Pegantar Akuntansi”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengalaman belajar akuntansi tidak berpengaruh signifikan terhadap nilai pengantar akuntansi, dengan nilai t hitung sebesar 0,175 ($< t$ tabel = 1,9781) dengan nilai sign 0,862 ($> 0,05$). Hasil penelitian tersebut menemukan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar akuntansi di Sekolah Menengah yaitu pengalaman belajar akuntansi, motivasi dan usaha, serta kualitas pengajaran guru. Secara simultan variabel tersebut berpengaruh terhadap nilai pengantar akuntansi, sedangkan secara parsial hanya pada kualitas pengajaran saja yang berpengaruh signifikan terhadap nilai pengantar akuntansi.

Mengacu kepada penjelasan-penjelasan tersebut dapat ditegaskan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan pengalaman belajar terhadap prestasi belajar dengan taraf signifikansi 5% dapat diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,620 > 1,658$ hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil penelitian ini ditolerir telah terjadi kekeliruan sebanyak 0, 05 dan taraf kepercayaan 95% peneliti yakin data yang diperoleh dari sampel ini sama dengan data yang ada dari populasi maka terdapat pengaruh positif dan signifikan variabel pengalaman belajar terhadap prestasi belajar mata kuliah pengantar akuntansi pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2016-2018 FKIP Universitas Lampung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan maka dapat diperoleh simpulan yaitu ada pengaruh yang positif dan signifikan pengalaman belajar terhadap prestasi belajar mata kuliah pengantar akuntansi mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2016-2018 FKIP Universitas Lampung dengan nilai $\alpha = 0,05$ dapat diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,620 > 1,658$ hal ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil penelitian ini ditolerir telah terjadi kekeliruan sebanyak 0, 05 dan taraf kepercayaan 95% peneliti yakin data yang diperoleh dari sampel ini sama dengan data yang ada dari populasi.

Bagi mahasiswa disarankan untuk memperoleh prestasi belajar pengantar akuntansi yang memuaskan mahasiswa hendaknya membiasakan diri meluangkan waktu membaca buku pengantar akuntansi sebagai media transformasi dan penyebarluasan ilmu, karena dengan membudayakan berlatih pengantar akuntansi akan terjadi proses berfikir yang kompleks, terdiri dari sejumlah kegiatan seperti keterampilan menangkap atau memahami kata-kata atau kalimat yang tertulis, menginterpretasikan, serta merefleksikan materi pengantar akuntansi, khususnya bagi mahasiswa yang belum pernah mempelajari mata kuliah pengantar akuntansi dapat berlatih dengan teman yang memiliki pengalaman lebih di bidang akuntansi. Hal tersebut diharapkan terus diterapkan dalam proses perkuliahan agar prestasi belajar yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR RUJUKAN

Armaini, Rosy. (2001). *Pengaruh Prestasi di SLTA, Kualitas Perguruan Tinggi, Pengalaman Belajar Akuntansi, Motivasi dan Usaha, serta Keahlian Intelektual terhadap Nilai Pengantar Akuntansi*. Tesis pada Program Pascasarjana Universitas Padjadjaran Bandung.

- Azwar, Saefuddin. (2008). *Pengantar Psikologi Intelegensi*. Jogjakarta: Pustaka Belajar.
- Canlar. (1986). *Mahasiswa Akuntansi Sarjana Perempuan dan Laki-laki*. The Women CPA, Volume 50 (2) April: 20 – 23.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Angkasa.
- Junira, Shella, Gusnardi dan Hendripides. (2013). Analisis Perbedaan Pemahaman Mahasiswa Pendidikan Ekonomi antara Lulusan IPS dan Non-IPS terhadap Konsep Dasar Akuntansi di Universitas Riau. *Jurnal Riau* : Universitas Riau.
- Lestari, Puji dan Suparlinah, Irianing. (2010). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Akademik Mahasiswa pada Mata Kuliah Pengantar Akuntansi. *Jurnal Manajemen dan Akuntansi*, 11(2) :150. Purwokerto : JMA.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta :Prenada Media Group.
- Smith, J.W. (1968). *Articulation of High School Bookkeeping and College Elementary Accounting*. Unpublished Doctoral Dissertation. University of Oklahoma.
- Tu'u, Tulus. (2004). *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Grasindo.

Makna Nilai Kehidupan Masyarakat Dalam Budaya Kearifan Lokal Pada Motif Kain Tapis Lampung

Reynal Ardhani Rahman*, Abdul Halim, S.Pd., M.Pd.

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro

No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

*e-mail: reynalunila20@gmail.com

Abstrak: Penulisan artikel ini menggunakan pendekatan deskriptif kepustakaan yaitu peneliti menggunakan beberapa sumber untuk dibaca, dipahami, dan diartikan lalu diuraikan dalam bentuk tulisan yang dikolaborasikan dari berbagai sumber. Hasil penulis temukan bahwa, pada perkembangannya corak pada kain tapis lampung dipengaruhi oleh unsur-unsur dan nilai-nilai keislaman, semenjak mulai tersebar agama islam di daerah Lampung. Adanya unsur nilai-nilai keislaman bukan berarti menghilangkan nilai-nilai pada motif terdahulu justru sebaliknya adanya hal tersebut menambah dan memperkaya motif dan filosofi pada kain tapis lampung. Berikut ini salah satu contoh motif tapis lampung yang maknanya kurang kita pahami yaitu: Belah Ketupat, memiliki makna seseorang yang mempertahankan tingkah laku dan perubahan yang baik untuk kepentingan bersama. Rezeki yang dimiliki adalah titipan dari tuhan untuk kepentingan bersama, bukan untuk dimakan atau dipergunakan sendiri. Banyak makna yang terkandung dalam sebuah motif kain tapis Lampung. Ini menjadi salah satu alasan mengapa selain kita harus melestarikan dan bangga akan kebudayaan tapis lampung, kita juga harus mengetahui makna dari setiap motif yang ada supaya nilai-nilai tersebut dapat kita implementasikan dalam kehidupan. Pemerintah provinsi Lampung sendiri telah menyadari bahwa harus adanya pelestarian kain tapis lampung ini lebih-lebih lagi dari sisi hukum agar lebih kuatnya kedudukan tapis sebagai kearifan lokal khas Lampung

Kata kunci: Tapis, Lampung, Budaya, filosofi

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara kepulauan yang terdiri dari ribuan pulau yang tersebar dari sabang sampai merauke. Setiap pulau, daerah, suku, berkembang dan menciptakan kebudayaannya masing-masing sehingga sangat wajar apabila Indonesia disebut sebagai negara yang khas dengan kemajemukan budayanya. Hal ini terus di berdayakan sampai pada akhirnya menjadi daya tarik tersendiri untuk dipelajari dan diketahui bukan hanya oleh bangsa Indonesia namun juga oleh bangsa asing lainnya. Bahkan di beberapa daerah kebudayaan sudah menjadi wisata tersendiri yang menarik minat para turis untuk mengunjungi dan melihat kearifan lokal yang ada di daerah tersebut.

Kearifan lokal adalah pandangan hidup falsafah, dan gagasan yang timbul serta berkembang secara terus-menerus dan turun-temurun di dalam sebuah kelompok masyarakat berupa adat istiadat, norma atau aturan, budaya, bahasa, kepercayaan, dan kebiasaan sehari-hari. Kearifan lokal dapat diartikan juga sebagai perilaku positif manusia dalam berhubungan dengan manusia, alam, serta lingkungan sekitar yang dapat bersumber dari nilai agama, nilai adat, petuah nenek moyang ataupun kebudayaan setempat yang terbangun secara alamiah dalam sebuah kelompok masyarakat yang beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Kita harus bangga karena ternyata kebudayaan yang kita punya mampu dilirik oleh wisatawan manca negara, hal ini menjelaskan perlu ada perhatian khusus untuk kearifan lokal Indonesia supaya tetap terjaga keberadaan dan kelestariannya karena kearifan lokal nusantara dapat menjadi identitas bangsa yang eksis dimata dunia jika dikelola dengan baik, yang mana jika hal ini terwujud maka dapat menambah eksistensi Indonesia dan memajukan sektor pariwisata.

Seiring berkembangnya waktu dan zaman, ada sebuah istilah yang muncul di tengah kehidupan masyarakat yang semakin kompleks yaitu globalisasi, globalisasi dapat dikatakan sebagai suatu proses integrasi internasional yang dilakukan oleh negara-negara yang ada di dunia. Atau singkatnya adalah keadaan dunia yang semakin terbuka dan bersifat global. Lalu jika ada pertanyaan yang mengatakan kira-kira apakah ada keterkaitan antara kearifan lokal dengan globalisasi, sudah tentu jawabannya adalah ada. Globalisasi ditandai dengan adanya kemajuan teknologi dan IPTEK yang dapat memudahkan manusia dalam menyelesaikan pekerjaan dan tugas mereka, ada dua kemungkinan yang dapat terjadi pada saat seorang individu disuguhkan kecanggihan teknologi dengan segala kemudahannya. Pertama, seseorang akan menjadikan kemajuan teknologi sebagai peluang, untuk memaksimalkan potensi dan kemampuannya dan kemaslahatan untuk lingkungan disekitarnya. Kedua adalah orang yang menganggap teknologi adalah alat untuk memudahkan hidupnya dalam hal-hal negatif yang tidak memberi kemanfaatan apapun. Maka dari itu sebagai generasi muda kita harus dapat menguasai kemudahan yang di suguhkan di era global ini salah satunya dapat kita terapkan dalam membantu menjaga kelestarian budaya Indonesia dan dapat merekomendasikannya lewat sosial media agar banyak orang-orang yang tertarik untuk mengunjungi ataupun membaca dan mengenal kearifan lokal nusantara.

Namun sayangnya, dewasa ini dapat kita lihat masih banyak penyimpangan-penyimpangan yang terjadi dalam penggunaan teknologi dan mirisnya sebagian besar orang-orang tersebut adalah kaum muda yang seharusnya menjadi penerus bangsa. Jangankan untuk menjadikan teknologi sebagai alat pelestari kearifan lokal nusantara, sekarang ini banyak anak muda yang terlena oleh hiburan-hiburan sosial media sampai lupa dengan perannya sebagai penentu akan dikemanakan nasib bangsa ini bahkan lebih parahnya ada sebagian pemuda yang menganggap bahwa budaya, adat istiadat, kearifan

lokal adalah hal yang kuno dan tidak keren jadi hanya orang tua sajalah yang perlu mempelajarinya, persepsi inilah tentulah tidak benar. Karifan lokal akan hilang ketika semua generasi muda berfikir seperti demikian.

Maka dari itu perlu ditekankan kembali kepada generasi muda bahwa adanya keterbukaan informasi bukan berarti menjadikan diri kita seseorang yang lupa dengan jati bangsa sendiri. Sebagai generasi penerus kita harus dapat mengetahui dan menanamkan kesadaran akan tanggung jawab dalam peran melestarikan dan menyampaikan kebudayaan bangsa pada generasi selanjutnya. Jangan sampai ketika ada bangsa lain yang hendak mengambil kebudayaan milik kita baru kita akan bertindak dan bergerak. Seperti yang telah dijelaskan diatas bahwasanya kebudayaan dan kearifan lokal Indonesia sangatlah beraneka ragam namun dalam uraian kali ini akan dibahas mengenai pelestarian kearifan lokal KAIN TAPIS LAMPUNG dalam menghadapi tantangan zaman di era globalisasi.

Sebelum kita membahas lebih jauh mengenai bagaimana pelestarian kain tapis dalam era globalisasi ini, alangkah lebih baiknya kita mengenal terlebih dahulu apa yang dimaksud dengan kain tapis tersebut. Kain tapis merupakan pakaian wanita Lampung berbentuk sarung yang dibuat dengan cara ditenun, kain tapis ditenun menggunakan benang kapas dengan berbagai motif-motif seperti motif alam, flora, dan fauna yang disulam menggunakan sitem cucuk dengan benang emas dan benang perak. Motif adalah suatu corak yang dibentuk sedemikian rupa sampai menghasilkan suatu bentuk yang beraneka ragam. Biasanya tenunan ini digunakan pada bagian pinggang ke bawah. Perlu kita ketahui juga bahwasanya tapis telah lama membudaya di saerah lampung bahkan dari ratusan tahun yang lalu.

Jika kita tilik sedikit dalam sejarah masyarakat Lampung telah melakukan dan mengenal kegiatan menenun sejak abad II masehi, mereka menenun kain brokat yang disebut nampam (tampan) dan kain pelepai dengan motif-motif seperti motif kait dan konci, pohon hayat dan bangunan yang berisikan roh manusia yang telah meninggal, binatang, matahari, bulan, dan melati. Seiring berkembangnya waktu dalam kurun waktu yang cukup panjang akhirnya lahirlah sebuah kain tenun bernama tapis. Orang-orang lampung dari dahulu sampai sekarang terus berusaha untuk mengembangkan kain tapis tersebut sesuai dengan perkembangan zaman, namun tetap harus dengan menerapkan nilai-nilai filosofi yang ada dalam setiap motifnya.

Pada perkembangannya corak pada kain tapis juga dipengaruhi oleh unsur-unsur dan nilai-nilai ke islaman, semenjak mulai tersebarnya agama islam di daerah Lampung. Adanya unsur nilai-nilai keislaman bukan berarti menghilangkan nilai-nilai pada motif terdahulu justru sebaliknya adanya hal tersebut menambah dan memperkaya motif dan filosofi pada kain tapis Lampung. Kebudayaan lain yang memberi pengaruh pada corak dan gaya seni hias tapis adalah kebudayaan dongson yang berasal dari daratan Asia, Hindu-Budha, Islam, serta Eropa. Wajar rasanya jika banyak kebudayaan yang mempengaruhi kain tapis lampung ini. Mengingat strategisnya posisi wilayah lampung pada saat itu yang menjadi penghubung antara pulau Sumatera dan Jawa serta dekatnya wilayah Lampung dengan perairan yang menjadi jalur transportasi para bangsa asing pada saat itu dalam suatu misi, entah itu misi perdagangan ataupun penyebaran agama.

Tapis umumnya dijadikan sebagai perangkat serupa pusaka keluarga yang dipakai hanya dalam upacara atau acara adat seperti pernikahan, acara cangget dan acara adat lainnya sebagai penanda status sosial. Kain tapis juga memiliki beberapa jenis yaitu tapis jung sarat, tapis raja tungga, tapis raja medal, tapis laut andak, tapis balak, tapis silung, tapis laut linau, tapis pucuk rebung, tapis cucuk andak, tapis limar sekebar, tapis

cucuk pinggir, tapis tuho, tapis agheng/areng, tapis inuh, tapis dewosano, tapis kaca, tapis bintang.

Bahan dasar kain tenun tapis adalah benang katun dan benang emas. Benang katun adalah benang yang berasal dari bahan kapas dan digunakan sebagai bahan dasar dalam pembuatan kain tapis, sedangkan benang emas dipakai untuk membuat ragam hias pada tapis dengan sistim sulam. Pada sekitar tahun 1950, para pengrajin tapis mengandalkan bahan hasil pengolahan sendiri untuk bahan tenun dengan menggunakan sistim ikat dalam proses pengolahannya, sedangkan untuk penggunaan benang emas sendiri memanglah telah lama digunakan oleh masyarakat.

Bahan-bahan baku itu antara lain :

- Khambak/kapas digunakan untuk membuat benang
- Kepompong ulat sutera untuk membuat benang sutera
- Pantis/lilin sarang lebah untuk meregangkan benang
- Akar serai wangi untuk pengawet benang
- Daun sirih untuk membuat warna kain tidak luntur
- Buah pinang muda, daun pacar, kulit kayu kejal untuk pewarna merah
- Kulit kayu salam, kulit kayu rambutan untuk pewarna hitam
- Kulit kayu mahoni atau kalit kayu durian untuk pewarna coklat
- Buah deduku atau daun talom untuk pewarna biru
- Kunyit dan kapur sirih untuk pewarna kuning.

Proses pembuatan tenun kain tapis menggunakan peralatan-peralatan sebagai berikut : -Sesang : alat untuk menyusun benang sebelum dipasang pada alat tenun.

-Mattakh : alat untuk menenun kain tapis. Mattakh terdiri dari bagian:

- Terikan (untuk menggulung benang)
- Cacap (untuk meletakkan alat-alat mettakh)
- Belida (untuk merapatkan benang)
- Kusuran (untuk menyusun benang dan memisahkan benang)
- Apik (untuk menahan rentangan benang dan menggulung hasil tenunan)
- Guyun (untuk mengatur benang)
- Ijan/Peneken (tunjangan kaki penenun)
- Sekeli (tempat gulungan benang pakan yang dimasukkan melintang)
- Terupong/Teropong (untuk memasukkan benang pakan ke tenunan)
- Amben (alat penahan punggung penenun)
- Tekang (untuk merentangkan kain pada saat menyulam benang emas).

Dalam proses pembuatannya diawali dengan pemintalan kapas menjadi benang katun, serta pemintalan kepompong ulat sutera menjadi benang emas. Setelah itu benang diawetkan dengan cara direndam dalam air yang dicampur dengan daun sirih wangi. Setelah proses ini selesai maka langkah yang selanjutnya adalah pewarnaan benang dengan pewarna yang dibuat secara alami kemudia agar warna tidak mudah luntur direndam kembali dengan air yang telah dicampur daun sirih. Setelah benang-benang tersebut telah siap dipakai maka yang harus dilakukan selanjutnya adalah merajut benang menjadi kain. Yang nantinya akan menjadi bahan dasar dalam pembuatan motif-motif tapis dengan menggunakan benang berwarna. setelah hal tersebut selesai barulah motif tersebut disulam menggunakan sistem cucuk dengan benang emas dan perak. Setelah itu barulah satu kain tapis dapat digunakan.

Jika kita lihat diatas mungkin ada sebuah proses panjang dalam membuat satu buah kain tapis, butuh waktu serta proses yang lama, hal inilah yang terkadang menjadi alasan para pemuda untuk enggan mempelajari dan langsung turun tangan untuk mengetahui bagaimana cara membuat kain tapis lampung. Padahal sebenarnya sebagian produsen tapis telah menerapkan teknik-teknik baru dalam pembuatan tapis yang lebih menyingkat waktu seperti teknik bordir dan lain sebagainya tetapi ada juga beberapa yang tetap menggunakan cara lama untuk menjaga keasliannya. Namun kenyataannya masih belum banyak kaum muda yang mau mengetahui hal ini karena hal-hal yang berbau tradisional sering dianggap sebagai hal yang membosankan, kuno, bahkan ketinggalan zaman, hal ini tentulah mejadi kondisi yang sangat memprihatinkan dimana generasi penerus bangsa tidak mau melestarikan budayanya sendiri bahkan sebaliknya ia menghina dan memberi citra negatif kepada kearifan lokal nusantara, mungkin memang tidak semua anak muda beranggapan demikian namun realitanya sekarang ini masih banyak kita temukan para pengrajin dan pembuat tapis adalah dari golongan yang sudah menuju usia-usia tua, hal inilah yang perlu menjadi pembahasan dan diberdayakan karena tidak akan terwujud kelestarian suatu kearifan lokal tanpa adanya subjek yang berusaha melestarikan hal tersebut dan pemuda memiliki peran penting disini.

Masalah lainnya adalah masih ada di sebagian masyarakat Lampung khususnya para pemuda yang tidak tau menau ketika ditanyakan masalah makna dan simbol yang ada dalam kain tapis, hal ini termasuk hal yang harus segera diperbaiki, apakah tidak malu jika kita sebagai masyarakat lampung tidak dapat menjawab apa makna filosofi yang ada pada kain tapis tersebut ketika hal itu ditanyakan kepada kita. Jangan sampai kita hanya sibuk dengan dunia kita sendiri sampai lupa bahwa ada hal- hal lain diluar diri kita yang memerlukan perhatian dan kepedulian. Jangan sampai kita hanya menjadi penonton dalam pelestarian kain tapis ini tanpa ikut campur tangan di dalamnya. Jangan pula kita baru akan melestarikan kearifan lokal nusantara khususnya kain tapis Lampung ketika sudah hilangnya budaya ini atau bahkan diklaim oleh bangsa lain sebagai kebudayaan mereka. Adapun makna dan dari motif yang terdapat pada kain tapis antara lain sebagai berikut :

- Sasab, motif sasab adalah motif sulam penuh yang memiliki makna penuh mengenai ilmu pengetahuan yang bermanfaat, baik lahir maupun batin sesuai norma adat dan agama.
- Tajuk Berayun, memiliki makna teguh pada pendirian yang telah disepakati sebelumnya, tidak mudah terpengaruh pada hal-hal negatif serta luwes dalam mengikuti perkembangan zaman.
- Belah Ketupat, memiliki makna seseorang yang mempertahankan tingkah laku dan perubahan yang baik untuk untuk kepentingan bersama. Rezeki yang dimiliki adalah titipan dari tuhan untuk kepentingan bersama, bukan untuk dimakan atau dipergunakan sendiri.
- Pucuk Rebung, memiliki makna hubungan kekeluargaan yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan lainnya. Senantiasa tolong menolong dan dalam kebaikan dan menjaga silaturahmi.
- Tajuk Dipergaya, bermakna seseorang yang mudah menyesuaikan diri dan tetap menjaga piil pesenggiri.
- Geometris, memiliki arti suatu lembaga akan lebih sempurna jika didukung oleh banyak pihak dan berfungsi sesuai keahlian.
- Bunga, memiliki makna setiap perbuatan dan pekerjaan yang dilakukan oleh

seseorang harus rapih, indah, dan menarik agar semua menyenangkan.

- Bunga Sulur-sulur, memiliki arti setiap ilmu pengetahuan, perbuatan yang baik dan bermanfaat hendaknya disebarluaskan agar tetap terjaga dan terpelihara.
- Bunga Daun, memiliki makna setiap rezeki yang didapatkan hendaknya disyukuri dan berbagi kepada orang lain agar dapat dirasakan bersama.
- Bulung Kibang memiliki makna, sejauh manapun seseorang merantau suatu saat akan kembali dengan membawa hasil dan martabat yang menjadi kebanggaan keluarga.
- Burung, memiliki makna seseorang bebas memilih ataupun dipilih asalkan sesuai dengan adat istiadat yang berlaku, berlaku sopan, serta lemah lembut dalam ucapan supaya menyenangkan hati orang lain.
- Naga, memiliki makna seorang pemimpin atau pengusaha hendaklah memiliki sifat bijaksana, sabar, menghargai orang lain, dan dapat mempertimbangkan suatu masalah dengan kepala dingin.
- Hewan Tunggang, memiliki arti seorang pemimpin yang menjadi panutan orang banyak, hendaknya memiliki kemampuan dan kelebihan baik dalam moral, ataupun material, serta memiliki kemurahan hati.
- Kapal atau Bahtera, memiliki makna untuk mencapai suatu tujuan memerlukan sarana dan prasarana, serta usaha semaksimal mungkin.
- Pohon Hayat memiliki makna, susah ataupun senang, maju mundur kehidupan bergantung pada cara seseorang dalam menempatkan diri dalam pergaulan.
- Manusia, memiliki makna bahwa untuk mencapai kesuksesan perlu adanya akal pikiran yang sehat, sabar, jujur, terutama dalam menghadapi persoalan- persoalan. Tingkah laku dan tutur kata disesuaikan dengan status dan kedudukan atau gelar yang sebanding.
- Meander, memiliki makna setiap orang harus taat dan patuh pada jalan tuhan, jujur, serta tidak sombong agar hidup menjadi tenang dan damai.
- Ketak-ketik, memiliki arti hendaknya seseorang hidup sederhana, tidak berlebihan, berperilaku wajar, serta mensyukuri nikmat tuhan.
- Gunung Umpu, memiliki makna jangan memiliki kebiasaan mencari kesalahan orang lain, pakai dan lestarikan adat-istiadat yang ditentukan, ambil manfaat kebaikan, serta menghargai orang lain.
- Candi Stupa, memiliki makna jangan sampai melupakan tuhan karena kesibukan pekerjaan dan sucikanlah hati sebelum memulai pekerjaan.
- Jung sarat/dewasano memiliki makna, untuk mencapai tujuan luhur dan suci haruslah menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang didukung dengan kemampuan fisik dan rohani.
- Manik-manik/kaca, memiliki makna berusaha agar dapat menjadi teladan, jadilah menjadi cermin kebaikan, jangan terlalu senang dan berlebihan dalam mengoreksi orang lain.
- Mata Kibau, memiliki makna bahwa dalam kehidupan sehari-hari haruslah melihat dan mencontohkan perilaku baik, belajarlah pada pengalaman agar hal buruk tidak terulang kembali.
- Bintang, memiliki makna selalu berusaha agar menjadi sumber penerang bagi banyak orang, bila ingin dihormati dan dimuliakan orang lain maka berbuat hal yang samalah pada orang lain.
- Laut Limau, memiliki makna bahwa hendaknya suatu perbuatan dan kegiatan dilakukan dengan tulus dan ikhlas, hati yang jernih, dan terbuka tanpa adanya

pamrih.

- Pilih Berganda, memiliki makna dalam menjalin hubungan kekeluargaan hendaklah menyeluruh pada semua ahli keluarga. Tidak boleh meemutuskan tali silaturahmi.
- Cucuk Andak, bermakna seseorang yang telah berkecukupan tidak pantas melakukan perbuatan tercela, sepatasnya tinggal mengabdikan kepada tuhan.
- Kembang Manggis, memiliki makna bahwa sifat, watak, dan perangain dapat dilihat dari perilaku dan gerak gerik seseorang maka dari itu seseorang haruslah terus mawas diri.

Dari pemaparan diatas dapat kita lihat betapa banyak makna yang terkandung dalam sebuah motif kain tapis Lampung. Ini menjadi salah satu alasan mengapa selain kita harus melestarikan dan bangga akan kebudayaan tapis lampung, kita juga harus mengetahui makna dari setiap motif yang ada supaya nilai-nilai tersebut dapat kita implementasikan dalam kehidupan. Pemerintah provinsi Lampung sendiri telah menyadari bahwa harus adanya pelestarian kain tapis lampung ini lebih-lebih lagi dari sisi hukum agar lebih kuatnya kedudukan tapis sebagai kearifan lokal khas Lampung. Maka dari itu ada beberapa kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah dalam hal ini secara yuridis 1) membuat dan memberlakukan Peraturan Daerah Nomor 2 Tahun 2008 tentang Pemeliharaan Kebudayaan Lampung 2) Menjadikan motif kain Tapis dan Siger sebagai unsur dekoratif dan elemen bangunan gedung berornamen Lampung, 3) Membuat Rancangan Peraturan Daerah (Raperda) tentang Perlindungan Kekayaan Intelektual tahun 2015. Ada pula kebijakan ideal pemerintah dalam upaya pelestarian tapis Lampung seperti 1) Kebijakan pembuatan Peraturan Daerah Provinsi Lampung yang substansi memberikan kewenangan kepada Pemerintah Daerah Provinsi mengatur penggunaan Tapis dan Siger antar Pemerintah Kabupaten di Provinsi Lampung 2) Kebijakan pembuatan Peraturan Daerah Kabupaten dan Kota Se-Provinsi Lampung yaitu mencatatkan Hak Cipta Kain Tapis Kreasi, mensosialisasikan kain Tapis dalam berbagai bentuk kegiatan agar masyarakat mempunyai ketertarikan untuk melestarikan dan mengembangkan kain Tapis.

Tapi kembali lagi sebaik dan sesempurna apapun kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah jika tidak dibarengi dengan kesadaran masyarakatnya maka kesulitan-kesulitan dalam pelestarian kain tapis ini akan terus datang. Apalagi di era seperti sekarang dimana semua informasi, komunikasi dapat secara mudah diakses baik itu informasi yang positif ataupun negatif, maka sebagai generasi yang cerdas dan generasi yang peduli, kita harus dapat menempatkan diri sesuai dengan peran kita masing-masing. Kita boleh mengikuti zaman tapi jangan sampai terbawa arus sampai tidak dapat memfilter informasi yang diterima. Seharusnya segala kemudahan yang ada dalam dunia global kita jadikan peluang dan salah satu alat untuk melestarikan kearifan lokal nusantara yang salah satunya adalah kain tapis khas Lampung.

SIMPULAN

Ketika kita telah menanamkan kesadaran dalam melestarikan budaya kearifan lokal maka hal yang selanjutnya ada tindakan, implementasi nyata yang kita lakukan untuk terwujudnya pelestarian tersebut. Pelestarian kearifan lokal harus terus di berdayakan dan dipakemkan, bukan hanya sebatas wacana belaka, tugas ini adalah tugas kita semua sebagai bangsa Indonesia untuk menjaga hal-hal yang memang adalah kekayaan yang kita punya baik dalam bentuk kekayaan alam, budaya ataupun hal lainnya. Salah satu kearifan lokal yang memiliki kekhasan tersendiri adalah kain tapis yang berasal dari daerah Lampung. Berikut ini adalah beberapa cara yang dapat kita lakukan yaitu:

- Lembaga Pelindung dan Pelestari Kain Tapis Lampung
Dibuatnya suatu lembaga khusus yang mengurus masalah pelestarian dan pemberdayaan kain tapis Lampung yang mana di dalamnya terdapat kegiatan-kegiatan yang menambah wawasan seseorang mengenai, jenis-jenis tapis, cara membuat tapis, makna dari setiap motif tapis, atau bahkan disediakan kelas tersendiri untuk mereka yang benar-benar mau mempelajari pembuatan kain tapis ini. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah bagaimana kegiatan ini dapat tersampaikan semenarik mungkin kepada masyarakat sehingga partisipasi dalam kegiatan ini akan semaksimal mungkin.
- Tapis Fashion
dapat kita lihat sekarang ini telah ada beberapa designer yang mengkolaborasikan motif-motif kain tapis lampung dengan busana yang modern dan diminati oleh masyarakat luas. Hal ini perlu terus dikembangkan agar kain tapis dapat terus eksis dan mengikuti perkembangan zaman tanpa menghilangkan fungsi utama dari kain tapis tersebut.
- Adanya Peraturan Daerah Yang Secara Komprehensif Mengatur Tentang Kain Tapis Lampung.
Adanya satu peraturan hukum yang secara khusus membahas mengenai eksistensi kain tapis Lampung akan lebih memperkuat kedudukan dan perlindungan terhadap tapis Lampung sebagai kearifan lokal nusantara yang terdapat di provinsi Lampung. Mengingat kain tapis memiliki keunikannya tersendiri yang berbeda dengan kain tenun lainnya yang ada di Indonesia, satu- satunya, dan telah ada sejak ratusan tahun lamanya. Sangat wajar rasanya jika ada suatu badan hukum yang membahas kain tenun ini secara komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Sagita, Vurnia Nurma. 2018. *Kain Tapis sebagai Simbol Kekhasan Lampung*.
file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Temp/DCS_1702702_Vania%20Nurma_Kain%20Tapis.pdf
- Novilista, Mentari. 2018. *PESAN-PESAN DAKWAH MOTIF KAIN TAPIS LAMPUNG DALAM PANDANGAN BUDAYAWAN LAMPUNG*.
<http://repository.radenintan.ac.id/6028/1/SKRIPSI%20MENTARI%20NOVIALI%20STA.pdf>
- Ariani, Nenny Dwi dan Kholis Roisah. 2016. *UPAYA PEMERINTAH DALAM MELINDUNGI KAIN TAPIS DAN SIGER LAMPUNG SEBAGAI EKSPRESI BUDAYA TRADISIONAL*.
<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/lawreform/article/view/15842/11819>

Best Practice Penggunaan E-Learning Universitas Negeri Semarang (Elena) Pada Pembelajaran “ Pratique De La Grammaire Elementaire “Bahasa Perancis Tingkat Pemula Universitas Negeri Semarang

Ria Fitrasah, Diah Vitri Widayanti, Dwi Astuti

Pendidikan Bahasa Perancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Kampus Sekaran
Gunungpati Semarang, Jawa Tengah Indonesia
e-mail : riafitrasah@mail.unnes.ac.id

Abstrak : Penggunaan teknologi dan komunikasi yang baik dapat meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Implementasi pembelajaran berbasis teknologi dan informasi melalui portal *E-learning Universitas Negeri Semarang (Elena)* diupayakan untuk meningkatkan keaktifan dan antusiasme mahasiswa dalam pembelajaran bahasa asing pada mata kuliah “ Pratique de la Grammaire Elementaire ”. Penulisan *best practice* ini bertujuan mendeskripsikan keefektifan sistem Elena dalam pembelajaran daring. Penelitian ini merupakan penelitian deksriptif kuantitatif. Metode yang digunakan yaitu metode tes untuk mengukur keefektifan pembelajaran Mata Kuliah “Pratique de la Grammaire Elementaire”. Sampel yang digunakan total sampling sejumlah 29 mahasiswa. Mahasiswa mampu memahami materi dengan media yang disajikan melalui portal tersebut. Hal ini ditunjukkan dengan 75 % mahasiswa memperoleh nilai di atas 60. Salah satu kendala yang muncul dari implementasi ini adalah pada waktu tertentu mahasiswa kesulitan mengakses portal *Elena* apabila akses internet tidak memadai. Adapun bagi dosen, pembelajaran “Grammaire” secara daring memerlukan persiapan yang lebih banyak agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kata Kunci : *best practice, elena, “ Pratique de la Grammaire Elementaire “*

PENDAHULUAN

Pada masa pandemi covid 19 ini, *civitas academica* dituntut untuk mahir menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Dosen dan mahasiswa harus mampu beradaptasi dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (daring) atau pembelajaran *e-learning*. Universitas Negeri Semarang sebagai salah satu universitas menuju *World Class University* telah mengembangkan website bernama *e-learning* universitas negeri semarang (elena) sebagai salah satu fasilitas untuk mendukung pembelajaran *e-learning*. Kata *e-learning* terdiri dari dua bagian yaitu ‘e’ singkatan ‘elektronika’ dan ‘learning’ yang berarti ‘pembelajaran’. Pada prinsipnya pembelajaran *e-learning* berarti pembelajaran yang menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika seperti jasa audio, video, atau perangkat komputer atau kombinasi dari ketigannya. Terdapat beberapa istilah untuk mengemukakan gagasan mengenai pembelajaran *online* yaitu pembelajaran jarak jauh, *online learning*, *e-learning*, pembelajaran elektronik, *virtual learning*, *virtual classroom* atau *web based learning* (Siahaan, 2003).

Harley dalam jurnal (Muniarti, A, & Hermawan, A (2017). Pembelajaran *E-Learning* merupakan prinsip pembelajaran langsung dimana mengedepankan pembelajaran mandiri yaitu, Dalam konsep *e-learning* tidak saja memberikan materi pembelajaran yang disediakan secara online, namun juga ditandai dengan beberapa

software yang mengatur dan memonitori interaksi antara dosen dan mahasiswa, baik bersifat langsung (*synchronoius*) atau tertunda (*asynchronoius*).

Pengembangan elena sebagai salah satu pemanfaatan teknologi ini sesuai dengan amanah Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem A Karim pada poin ke empat. Beliau memberikan 4(empat) point utama dalam (RPJMN) Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional 2020-2024 yakni pembelajaran anak, struktur kelembagaan, menggerakkan revolusi mental masyarakat, dan pengembangan teknologi (Kemendikbud, 2019).

Sebagai salah satu program studi di UNNES, Pendidikan Bahasa Prancis sudah memanfaatkan fasilitas Elena pada tahun 2009 walau pemanfaatannya belum maksimal. Pada masa pandemi ini, UNNES menganjurkan pemanfaatan Elena semaksimal mungkin untuk mendukung pembelajaran daring sehingga prodi menggunakan website ini sepenuhnya untuk semua mata kuliah. Pengembangan Elena harus dilakukan secara terus menerus agar dapat mendukung pembelajaran daring selama masa pandemi, *blended learning* maupun pembelajaran luring ketika tatap muka.

Penelitian mengenai Elena sudah dilakukan sebelumnya oleh Adros (2018) yang meneliti *Penggunaan Elena Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Berdasarkan Pendekatan Technology Acceptance Model pada Mahasiswa*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Elena meningkatkan efektivitas belajar dikalangan mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang, Elena dapat bermanfaat dalam membantu mahasiswa untuk lebih efektif dan mengumpulkan soal tanpa harus pergi ke kampus', (2) .keaktifan dosen juga berpengaruh dalam Elena. Penelitian meunjukkan dalam penggunaan Elena minimal satu kali dalam sehari dapat meningkatkan efektivitas belajar dan mempermudah mahasiswa. Namun dosen masih mengeluhkan tentang kapasitas pengunggahan berkas yang dibatasi 20Megabyte: (3 kemudahan penggunaan dalam situs juga mempengaruhi efektivitas belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang.

Penelitian diatas akan berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu *best practice* penggunaan *e-learning* universitas negeri semarang (elena) pada pembelajaran “Pratique de la Grammaire Elementaire” “bahasa perancis tingkat pemula universitas negeri semarang. Berbekal pengalaman penulis sebagai dosen mata kuliah “Grammaire” sekaligus pengguna Elena pada tahun 2020, penulis ingin mendeskripsikan keefektifan sistem Elena dalam pembelajaran daring pada mata kuliah tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, perumusan masalah yang diajukan adalah bagaimana efektivitas penggunaan *e-learning* universitas negeri semarang (elena) pada pembelajaran “Pratique de la Grammaire Elementaire” “bahasa perancis tingkat pemula Universitas Negeri Semarang.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Analisis deskriptif adalah analisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Pendekatan penelitian kuantitatif dikarenakan data penelitian berupa angka-angka. Penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan *e-learning* universitas negeri semarang

(elena) pada pembelajaran “Pratique de la Grammaire Elementaire” “bahasa perancis tingkat pemula Universitas Negeri Semarang

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 1 semester yaitu dari bulan Februari sampai dengan bulan Juli tahun 2020 di prodi Pendidikan Bahasa Perancis, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Variabel Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 159), variabel adalah objek penelitian yang bervariasi. Pendapat 41 yang serupa dikemukakan oleh Erwan Agus (2011: 17), variabel adalah konsep yang mengalami variasi nilai. Berdasarkan definisi tersebut, variabel dalam penelitian ini adalah deskripsi efektivitas penggunaan *e-learning* universitas negeri semarang (elena) pada pembelajaran “Pratique de la Grammaire Elementaire” “bahasa perancis tingkat pemula Universitas Negeri Semarang

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Menurut Nanang Martono (2011: 74), populasi adalah keseluruhan objek atau subjek pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian, atau keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester 2 prodi pendidikan Bahasa Prancis, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, UNNES sebanyak 60 orang. Sedangkan sampel penelitian ini sebanyak 28 mahasiswa. Hal ini dikarenakan penulis hanya mengampu 1 rombongan belajar dari 2 rombongan belajar yang ada.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik dokumentasi. Teknik dokumentasi dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh data atau informasi yang berhubungan dengan penelitian, seperti daftar nilai ujian akhir semester 2 mata kuliah “Pratique de la Grammaire Elementaire” ”.

Teknik Analisis Data.

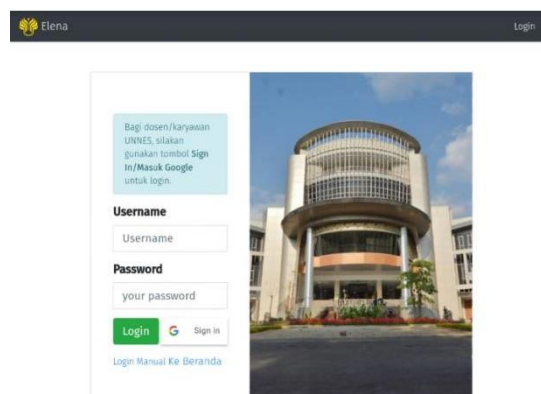
Pengumpulan informasi efektivitas melalui dokumentasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan tes. Langkah-langkah yang dilakukan dosen dalam pembelajaran *e-learning* menggunakan *elena* yaitu: (1) Dosen menyiapkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS); 2) Dosen menyiapkan kalimat pengantar perkuliahan (3) Dosen menyiapkan materi pembelajaran dan penugasan kemudian mengunggah di Elena; (4). Mahasiswa mempelajari materi pembelajaran dan mengerjakan serta mengunggah tugas yang diberikan sesuai “deadline” (5) Dosen melakukan monitoring proses pembelajaran online; (6) Dosen memberikan umpan balik atas pembelajaran online dan tugas yang telah dikerjakan mahasiswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Elena

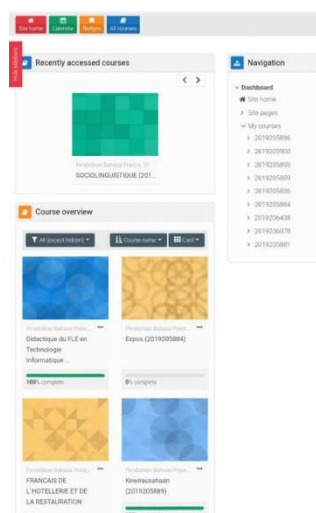
Elena (Electronic Learning Aid) merupakan situs *e-learning* yang dikembangkan oleh BPTIK (Badan Pengembangan Teknologi Informasi dan komunikasi) Universitas

Negeri Semarang (Unnes). Situs ini berbasis MOODLE versi 2.0 untuk menunjang kegiatan akademik. Adapun MOODLE merupakan akronim dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* adalah paket perangkat lunak open source di bawah lisensi GNU/GPL (Public License) yang berguna untuk membuat dan mengadakan kursus, pelatihan dan pendidikan berbasis internet yang dikembangkan oleh Martin Dougiamas sejak tahun 90-an [4]. Pada awal kemunculannya tahun 2009, situs elearning ini bernama ILMO yang kemudian berganti nama menjadi Elena. Situs elearning Elena ini dapat diakses melalui alamat <http://elena.unnes.ac.id>. Keberadaan situs ini cukup membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar. Web *E-lena* dirancang agar dapat mempermudah dosen menyampaikan pelajaran dan dapat diakses oleh mahasiswa secara mudah. Berikut tampilan depan website Elena



Gambar 1 Tampilan Depan Elena

Setelah login menggunakan akun sikadu, dosen maupun mahasiswa akan melihat tampilan sebagai berikut



Gambar 2 Tampilan Utama Elena

Elena mengharapkan dosen dan mahasiswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran *e-learning*. Proses belajar mengajar mulai dari presensi, pengantar mata kuliah, penyampaian materi, diskusi, tugas, dan ujian.

Impelementasi Elena pada Mata Kuliah “Grammaire”

Di Prodi Pendidikan Bahasa Prancis UNNES terdapat mata kuliah wajib yang harus diikuti yaitu pembelajaran tata bahasa atau “Pratique de la Grammaire Elementaire”. Mata Kuliah *Pratique de la Grammaire Elémentaire* mengajarkan pengetahuan tata bahasa praktis dalam bahasa Prancis yang antara lain mencakup :1) *verbes pronominaux au présent et au passé* 2) *partitifs* 3) *passé composé* 4) *pronoms COD-COI*, 5) *futur proche et simple*, 6) *imparfait*. Nilai-nilai karakter yang diintegrasikan ke dalam mata kuliah ini adalah : sikap tangguh, mampu berpikir secara cerdas, dan mengedepankan rasa tanggung jawab Seperti halnya mata kuliah lain, dalam satu semester mata kuliah ini ada 16 kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 100 menit (2 sks). Pertemuan ke 1-7 untuk menyampaikan materi unité 1-7. Pertemuan ke-8 untuk melaksanakan Ujian Tengah Semester. Pertemuan 9-14 untuk membahas materi unité 8-15. Pertemuan ke-16 untuk melaksanakan Ujian Akhir Semester.

Adapun rincian materi sebagai berikut :

- Pertemuan 1 – 2 : *Parler de ses habitudes alimentaire et Faire une liste des courses*
- Pertemuan 3 – 4 : *Parler de sa journée du passé*
- Pertemuan 5 - 6 : *Donner des instructions*
- Pertemuan 7 – 8 : *Accepter et refuser une proposition*
- Pertemuan 10 – 11 : *Exprimer les goûts*
- Pertemuan 12 – 13 : *Parler les habitudes du passé*
- Pertemuan 14 – 15 : *Faire des prévisions*

Tanriverdieva (2002:44) menyatakan bahwa *la grammaire de la langue est l'ensemble des règles qui régissent la langue conçue comme un système de nature sociale soumis a des conventions collectives*. “Tata bahasa adalah segenap aturan-aturan yang menentukan bahasa yang terancang sebagai suatu sistem yang bersifat sosial sesuai kesepakatan bersama” Mengajarkan tata bahasa mempunyai tantangan tersendiri. Dosen dituntut untuk menyampaikan materi tata bahasa Perancis yang rumit dengan menarik agar siswa mampu memahaminya dengan mudah.

Sesuai dengan tahapan operasional pembelajaran e-learning, ada 6 langkah implementasi Elena dalam pembelajaran “Pratique de la Grammaire Elementaire” sebagai berikut :

- (1) Dosen menyiapkan Rencana Pelaksanaan Perkuliahan (RPP)
Pada tahap ini, dosen menyusun dan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Perkuliahan setiap pertemuan yang sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester. Dosen harus memperhatikan komponen penting dalam penyusunan RPP seperti tujuan pembelajaran, langkah atau kegiatan pembelajaran dan penilaian pembelajaran.
- (2) Dosen menyiapkan kegiatan apersepsi
Seperti halnya perkuliahan tatap muka, perkuliahan e-learning melalui Elena dibuka dengan kegiatan apersepsi. Kegiatan ini bertujuan untuk membawa mahasiswa untuk berkonsentrasi dengan materi yang dipelajari. Bentuk kegiatan persepsi dapat dilakukan dengan menyapa, menanyakan kabar atau peristiwa yang baru saja dialami, memberikan teka-teki atau permainan.

(3) Dosen memberikan materi pembelajaran

Pada tahap ini, dosen memberikan materi sesuai CPL (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah) yang telah tercantum di RPS yaitu melalui mata kuliah *Pratique de la Grammaire Elémentaire*, mahasiswa menunjukkan sikap *cerdas* dan *teliti* untuk menguasai berbagai teori konsep tata bahasa Prancis yang digunakan untuk mengungkapkan aktivitas sehari-hari dan cerita masa lalu, meminta dan memberikan izin dan nasehat, menerima dan menolak ajakan, menceritakan hobi dan kegemaran, menceritakan keadaan dan kebiasaan masa lampau, memprediksi kejadian yang akan datang.

Materi bisa diberikan melalui media *power point* atau video. Sebagai salah satu cara mengukur pemahaman mahasiswa, dosen memberikan penugasan mengenai materi yang telah dipelajari hari tersebut kemudian mengunggah di Elena.

(4). Mahasiswa mempelajari materi pembelajaran dan mengerjakan serta mengunggah tugas.

Pada tahap ini mahasiswa mempelajari materi pembelajaran yang telah diunggah dosen pada *Elena* dengan menggunakan *handphone* atau laptop. Setelah mempelajari materi pembelajaran, mahasiswa mengerjakan tugas ataupun latihan dan mengunggah hasil tugas atau latihan pada *Elena* sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan.

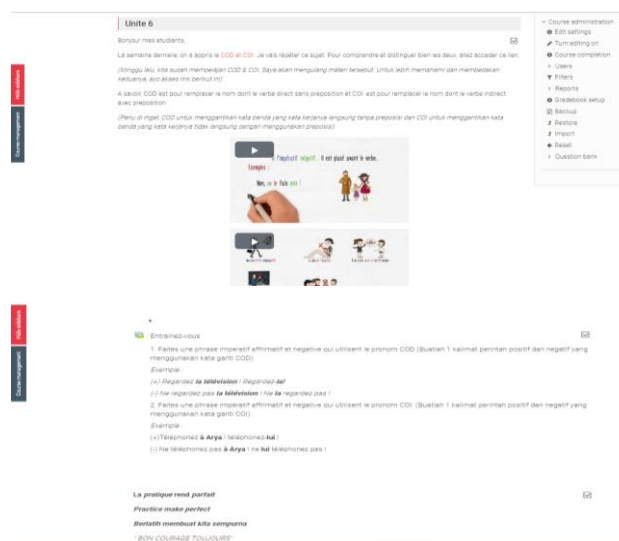
(5) Dosen melakukan monitoring proses pembelajaran online

Saat mempelajari materi pembelajaran dan mengerjakan tugas, dosen melakukan monitoring untuk memastikan semua mahasiswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Untuk mendorong keaktifan mahasiswa dalam proses belajar, dosen bisa membuka fitur chat atau forum diskusi. Melalui fasilitas Forum atau chat, dosen bisa memberikan tanggapan atas pertanyaan, kesulitan dalam memahami materi, maupun mengerjakan tugas pembelajaran. Adapun jika terjadi kendala kendala koneksi jaringan maupun keterbatasan kuota data mahasiswa, dosen bisa mengizinkan mahasiswa untuk bertanya, meminta penjelasan, bimbingan atau lainnya melalui *Whats App*.

(6) Dosen memberikan umpan balik atas pembelajaran online dan tugas yang telah dikerjakan mahasiswa

Umpan balik terhadap pembelajaran online dapat berupa respon mahasiswa terhadap proses pembelajaran maupun umpan balik terhadap tugas yang telah dikerjakan dan diunggah oleh mahasiswa. Tanggapan dosen terhadap proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara menuliskan kata mutiara atau pesan berupa penyemangat, pujian, ataupun peringatan kepada mahasiswa melalui fitur Forum diskusi atau menu label pada Elena. Contoh : ***La pratique rend parfait Practice make perfect, berlatih membuat kita sempurna.***

Adapun tanggapan terhadap tugas yang telah dikerjakan dan diunggah mahasiswa dapat dilakukan dengan cara mengecek jumlah siswa yang telah menyerahkan tugas, membuka dan mengoreksi tugas, memberikan masukan terhadap tugas siswa, memberikan nilai tugas dan mengembalikan tugas siswa melalui fitur “assignment”.



Gambar 3 Tampilan Elena di mata kuliah “Pratique de la Grammaire Élémentaires” bab 6

Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi atau penilaian akhir semester secara online dilakukan pada pertemuan ke-16 tanggal 6 Juni 2020. Evaluasi atau penilaian semester ini dimaksudkan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa untuk mata kuliah « Pratique de la Grammaire Elementaire ». Materi Ujian Akhir Semester terdiri dari 30% materi 1– 8, 70% materi 10 – 15. Aspek penilaian mencakup: (1) Sikap : Penilaian karakter konservasi jujur, disiplin dan bertanggung jawab dilakukan melalui observasi, terintegrasi dalam setiap jenis penilaian (UH, UTS, UAS) dengan bobot 20% (2) Pengetahuan : Aspek kognitif dilihat melalui penilaian secara lisan berupa tanya jawab selama proses pembelajaran berlangsung dan portofolio untuk menilai latihan dan tugas harian di *Cahier d'exercice*. UTS dan UAS juga termasuk dalam penilaian aspek ini. (3) Keterampilan : Aspek keterampilan dinilai selama proses pembelajaran yang meliputi keterampilan bertanya jawab. Adapun penilaian menggunakan formula berikut.

- (1) Bobot Nilai Harian + sikap (NH) : A (2)
- (2) Bobot Nilai Ujian Tengah Semester + sikap (UTS) : B (2)
- (3) Bobot Nilai Ujian Akhir Semester + sikap (UAS) : C (2)
- (4) Nilai Akhir : $\frac{A \text{ NH} + B \text{ UTS} + C \text{ UAS}}{6}$

Hasil formula diatas dapat di buat kategori atau predikat hasil belajar sesuai dengan pedoman penilaian yang dibuat oleh Badan Penjamin Mutu UNNES

Tabel 1. Tabel Kategori Penilaian Mahasiswa menurut Badan Penjamin Mutu UNNES

No.	Nilai	Kategori
1	> 85-100	Baik sekali
2	> 80-85	Lebih dari baik

3	> 70-80	Baik
4	>65-70	Lebih dari cukup
5	>60-65	cukup
6	>55-60	Kurang dari cukup
7	>50-55	kurang
8	<50	Gagal (tidak lulus)

Hasil Pembelajaran

Hasil yang dicapai pada implementasi pembelajaran *online* menggunakan Elena pada mata kuliah “Pratique de la Grammaire Elementaire” adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Daftar nilai mahasiswa dalam pembelajaran “Grammaire”

No.	Nilai	Jumlah (%)
1	>85-100	10,3 %
2	>80-85	10,3%
3	>70-80	52%
4	> 65-70	18%
5	>60-65	10,3%
6	>55-60	-
7	>50-55	-
8	<50	-

Berdasarkan table di atas lebih dari 75% mahasiswa memperoleh nilai di atas 60. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurgana, 1985:63 mengenai kriteria keefektifan metode pembelajaran yang mnegacu pada ketuntasan belajar bahwa pembelajaran dapat dikatakan tuntas apabila sekurang-kurangnya 75 % dari jumlah siswa telah memperoleh nilai = 60 dalam peningkatan hasil belajar. Ketuntasan belajar diartikan sebagai pendekatan dalam pembelajaran yang mempersyaratkan mahasiswa menguasai secara tuntas seluruh Capaian Pembelajaran Mata kuliah yang telah ditetapkan.

SIMPULAN

Implementasi penggunaan *e-learning* Universitas Negeri Semarang (elena) pada pembelajaran “ pratique de la grammaire elementaire “ bahasa perancis tingkat pemula universitas negeri semarang sudah dimanfaatkan oleh dosen maupun mahasiswa. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada 6 langkah yang harus dilaksanakan dalam implementasi ini yaitu (1) Dosen menyiapkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS); 2) Dosen menyiapkan kalimat pengantar perkuliahan (3) Dosen menyiapkan materi pembelajaran dan penugasan kemudian mengunggah di Elena; (4). Mahasiswa mempelajari materi pembelajaran dan mengerjakan serta mengunggah tugas yang diberikan sesuai “deadline” (5) Dosen melakukan monitoring proses pembelajaran online; (6) Dosen memberikan umpan balik atas pembelajaran online dan tugas yang telah dikerjakan mahasiswa. Selain itu, berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, Elena terbukti efektif dalam pembelajaran “ pratique de la grammaire elementaire “. Hal ini dibuktikan dengan data bahwa lebih dari 75% mahasiswa memperoleh nilai di atas 60. Dalam konteks penggunaan elena sebagai penunjang mata kuliah di Prodi Pendidikan Bahasa Prancis hendaknya dimanfaatkan semaksimal mungkin dan

ditambah fitur koreksi teks secara langsung tanpa mengirim ulang teks tersebut. Hal ini bertujuan agar lebih mendukung program dan penggunaan pembelajaran dari universitas.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardos, Oktavia. 2019. *Penggunaan E-Learning (Elena) Untuk Mendukung Kualitas Layanan Perkuliahan*. Semarang : Unnes Diunduh Dari [Http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Eeaj](http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Eeaj)
- Arikunto, Suharsimi, Cipi Safruddin Abdul Jabar. 2014. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hanum, Sulstyo N. *Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning Smk Telkom Shandy Putra Purwokerto)*. *Journal Pendidikan Vokasi*, 2013, 3.1.
- Hartanto, Wiwin. 2015. "Penggunaan E- Learning sebagai Media Pembelajaran". *Jurnal*. Jember: FKIP UNEJ Nurgana. 1985. *Efektivitas Pembelajaran*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia. <http://agungprudent.wordpress.com/2009/06/18/efektifitaspembelajaran/>. Diakses: 10 Februari 2021.
- Prananta Widya. 2020. *Buku panduan penggunaan elena (Electronic learning aid)*. Diunduh dari www.manajemen.unnes.ac.id. Pada tanggal 14 desember 2020
- Siahaan, Sudirman. 2003. "E-Learning (Pembelajaran Elektronik) Sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* Nomor 042-Mei 2003. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian Pendidikan "Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D"*. Bandung: Alfabeta CV.
- Tanriverdieva, Khatira. 2001. *La notion de grammaire dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère*. Lyon : Université Catholique de Lyon.

Analisis Pola Asuh dan Prestasi Belajar Siswa Didik Kelas IV MIN 5 Kota Banda Aceh

Ridha Ilham, Ira Meutya, Khairul Ibad

Perwakilan Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional Provinsi Aceh,
Jl. T.Nyak Arief, Lampineung, Banda Aceh, Aceh
*email: ridhailham1983@gmail.com

Abstrak: Setiap orangtua tentu menginginkan anak-anaknya berprestasi baik di sekolah, di keluarga atau tempat kursus/pengajian lainnya. Kekhawatir orangtua anak-anaknya tidak bisa berprestasi, apakah dikarenakan motivasi belajarnya rendah dikarenakan mutu pendidikan di sekolah yang kurang baik atau pola asuh orangtuanya dalam mendidik anak yang tidak sesuai. Tujuan kajian adalah ingin mengetahui pola asuh orangtua dalam meningkatkan prestasi belajar siswa didik kelas IV MIN 5 Kota Banda Aceh. Metode kajian menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian korelasional (asosiatif) dengan informan orangtua siswa kelas IV MIN 5 Kota Banda Aceh berjumlah lima keluarga (orangtua). Analisa data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bersifat naratif yaitu menekankan penjelasan serta penguraian data melalui cerita tentang peristiwa yang diteliti. Hasil kajian sebahagian besar orangtua kelas IV MIN 5 Kota Banda Aceh dalam mendidik anak menerapkan pola asuh demokratis yaitu mendorong anak-anak untuk mandiri dan bebas memilih apa yang diinginkan, namun orangtua tetap menempatkan batas-batas dan kendali atas tindakan mereka. Pola asuh demikian dipengaruhi oleh pengetahuan orangtua dalam bersikap dan berperilaku yang baik. Pola asuh demokratis tersebut dapat meningkatkan kedisiplinan dan motivasi belajar siswa sehingga membentuk kecerdasan anak dan berprestasi.

Kata kunci: Orangtua, Pola Asuh, Siswa, MIN, Kota Banda Aceh

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan salah satu lembaga akademik yang dipercaya oleh orangtua untuk mendidik anak-anaknya agar lebih baik. Orangtua menyerahkan beban dan tugas pendidikan ke sekolah karena diyakini dapat membimbing dan mengarahkan anak-anaknya dalam belajar dan mencapai prestasi. Menurut Syamaun (2014) sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran, dan latihan dalam rangka membantu siswa agar mampu mengembangkan potensinya, baik yang menyangkut aspek moral, spiritual, intelektual, emosional, maupun sosial.

Selain sekolah pola asuh orangtua juga sangat dibutuhkan dalam meningkatkan pendidikan dan prestasi belajar siswa, karena dapat meningkatkan serta mendukung perkembangan fisik, emosional, sosial, finansial, dan intelektual seorang anak. Orangtua merupakan guru pertama untuk anak dalam mempelajari banyak hal, baik secara akademik maupun kehidupan secara umum. Itulah mengapa, orangtua punya tanggung jawab besar dalam memberikan asuhan yang tepat untuk anak. Setiap orangtua perlu punya dasar pola asuh yang baik agar anak bisa tumbuh menjadi pribadi yang bisa dan sesuai dengan masyarakat. Salah satu contoh pola asuh dalam pengembangan kedisiplinan sehari-hari. Anak disiplin dalam belajar, disiplin dalam mematuhi peraturan, dan disiplin dalam lingkungan sekolah maupun masyarakat merupakan cerminan dalam meningkatkan prestasi belajarnya.

Ada beberapa pola asuh yang diterapkan orangtua dalam mendidik anaknya antara lain menurut penelitian Nursyamsiah Yusuf (2011) secara garis besar adalah pola pendidikan otoriter, demokratis dan liberal. Anak di dalam keluarga berkedudukan sebagai anak didik dan orang tua sebagai pendidiknya. Sejalan dengan Nurmasiyah Diana Baumrind dalam Santrock (2009) membagi pola asuh ke dalam 3 (tiga) bentuk, yaitu: 1) Pola asuh otoriter (*authoritarian parenting*), 2) Pola asuh demokratis/otoritatif (*authoritative parenting*), 3) Pola asuh permisif (*permissive parenting*). Orangtua dengan tipe pola asuh otoriter biasanya cenderung membatasi dan menghukum. Mereka secara otoriter mendesak anak untuk mengikuti perintah dan menghormati mereka. Orangtua dengan pola ini sangat ketat dalam memberikan batasan dan kendali yang tegas terhadap anak-anak, serta komunikasi verbal yang terjadi juga lebih satu arah. Orangtua tipe otoriter umumnya menilai anak sebagai obyek yang harus dibentuk oleh orangtua yang merasa “lebih tahu” mana yang terbaik bagi anak-anaknya. Anak yang diasuh dengan pola otoriter sering kali terlihat kurang bahagia, ketakutan dalam melakukan sesuatu karena takut salah, minder, dan memiliki kemampuan komunikasi yang lemah. Contoh orangtua dengan tipe pola asuh ini, mereka melarang anak laki-laki bermain dengan anak perempuan, tanpa memberikan penjelasan ataupun alasannya. Pola pengasuhan dengan gaya otoritatif/demokratif bersifat positif dan mendorong anak-anak untuk mandiri, namun orangtua tetap menempatkan batas-batas dan kendali atas tindakan mereka. Orangtua tipe ini juga memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih dan melakukan suatu tindakan, serta pendekatan yang dilakukan orangtua ke anak juga bersifat hangat. Pada pola ini, komunikasi yang terjadi dua arah dan orangtua bersifat mengasuh dan mendukung. Anak yang diasuh dengan pola ini akan terlihat lebih dewasa, mandiri, ceria, mampu mengendalikan diri, berorientasi pada prestasi, dan mampu mengatasi stresnya dengan baik. Sedangkan pola asuh permisif orang tua tidak pernah berperan dalam kehidupan anak. Anak diberikan kebebasan melakukan apapun tanpa pengawasan dari orangtua. Orangtua cenderung tidak menegur atau memperingatkan, sedikit bimbingan, sehingga seringkali pola ini disukai oleh anak (Novi, 2015). Orangtua dengan pola asuh ini tidak mempertimbangkan perkembangan anak secara menyeluruh. Anak yang diasuh dengan pola ini cenderung melakukan pelanggaran-pelanggaran karena mereka tidak mampu mengendalikan perilakunya, tidak dewasa, memiliki harga diri rendah dan terasingkan dari keluarga.

Pola asuh orang tua yang baik adalah orang tua yang bisa menjalankan perannya dengan baik seperti mendampingi, mengarahkan, mengasuh, mendidik, menjaga, menanamkan nilai-nilai moral, memberikan pesan dan nasihat serta memantau pergaulan akan membantu mencapai keberhasilan anak. Hubungan antara anak dan orang tua akan merangsang dan membimbing yang memungkinkan anak akan mencapai prestasi yang baik, sebaliknya apabila orang tua acuh terhadap aktivitas belajar anak biasanya anak cenderung malas akibatnya kecil kemungkinan anak akan mencapai prestasi belajar yang baik.

Setiap orangtua tentu menginginkan anak-anaknya berprestasi baik di sekolah, di keluarga atau tempat kursus/pengajian lainnya. Banyak pertanyaan yang timbul mengapa orangtua merasa khawatir anak-anaknya tidak bisa berprestasi, apakah motivasi belajarnya rendah atau mutu pendidikan di sekolah yang kurang baik atau aktivitas orangtua yang terlalu sibuk sehingga sedikit waktu untuk belajar bersama mereka. Orangtua yang mempunyai pengetahuan yang tinggi biasanya sangat memperhatikan pola belajar anaknya untuk menunjang keberhasilan prestasinya di

sekolah, sedangkan untuk orangtua yang mempunyai pengetahuan rendah biasanya kurang memperhatikan pola belajar anaknya di keluarga karena kesibukannya sendiri maupun masa bodoh dengan prestasi belajar anaknya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dikemukakan dalam bentuk pertanyaan bagaimana pola asuh orangtua yang diterapkan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa didik kelas IV MIN 5 Kota Banda Aceh.. Sedangkan tujuan kajian adalah ingin mengetahui pola asuh orangtua dalam meningkatkan prestasi belajar siswa didik kelas IV MIN 5 Kota Banda Aceh.

METODE

Kajian ini melihat hubungan pola asuh orangtua dengan prestasi belajar siswa didik kelas IV MIN 5 Kota Banda Aceh, menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian korelasional (asosiatif). Peneliti bertindak sebagai pengumpul data dan sebagai instrumen aktif dalam upaya mengumpulkan data-data di lapangan. Populasi dalam kajian ini adalah orangtua siswa kelas IV MIN 5 Kota Banda Aceh dengan sampel berjumlah lima keluarga (orangtua siswa).

Instrumen kajian diambil dari pengamatan dokumen-dokumen antarlain: 1) lembar pedoman wawancara, melakukan wawancara kepada orang tua siswa dan pihak sekolah, 2) rapor siswa semester tahun ajaran 2020/2021 yaitu buku yang berisi prestasi siswa mengenai penilaian proses belajar siswa yang dipakai sebagai laporan guru kepada orangtua.

Analisa data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bersifat naratif yaitu menekankan penjelasan serta penguraian data melalui cerita tentang peristiwa yang diteliti oleh penulis dengan menggunakan bahasa yang baik agar hasil penelitian yang jelas dan mudah dipahami. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pola Asuh Orangtua

Djamarah (2014) mengatakan bahwa pola asuh orangtua adalah kebiasaan orangtua dalam memimpin, mengasuh, dan membimbing anak dalam sebuah keluarga untuk meningkatkan kepribadian intelektual anak dan konsisten diterapkan serta bersifat tetap dari waktu ke waktu.

Peneliti melakukan wawancara dengan orangtua siswa untuk mengetahui pola asuh. Pada wawancara informan 1 dengan inisial FR. FR yang berpendidikan sarjana dan pekerjaan ibu rumah tangga yang mempunyai jumlah anggota keluarga sebanyak 4 orang dengan jumlah anak 2 orang. Anak pertama berinisial MH kelas IV dan anak yang paling kecil kelas 1 MIN. Pendapatan keluarga dari pekerjaan suami sebagai PNS. “Saya sangat peduli akan prestasi belajar anak, tiap hari sepulang sekolah selalu mengingatkan untuk melihat dan belajar kembali jika ada pekerjaan rumah (tugas) yang belum dikerjakan”. Rumah tangga FR selalu mendidik anak dengan cara mengingatkan atau mengarahkan mana yang baik dan mana yang buruk, dan dilakukan secara baik-baik supaya anak tersebut patuh terhadap apa yang di perintahkan. FR selalu mengarahkan anak dengan cara disiplin agar anak paham dan mengerti pentingnya belajar. Suaminya selalu memenuhi kebutuhan keluarga terutama keperluan sekolah

anaknya, misal kebutuhan buku pelajaran, baju sekolah dan lainnya selalu terpenuhi. Suami FR selalu menanyakan kondisi belajarnya anaknya ketika pulang dari kantor. Hampir setiap mata pelajaran mendapat nilai sangat baik, mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas 4 begitu juga dengan nilai rapor adiknya di kelas 1 mendapatkan nilai baik.

Tidak jauh berbeda dengan informan di atas, informan 2 yaitu RD juga sangat memahami tentang pentingnya pendidikan. RD adalah salah seorang kepala keluarga dengan tiga orang anak dan pekerjaan sehari-hari sebagai pedagang. Bapak RD sangat peduli terhadap pendidikan anaknya. Meskipun Bapak RD tidak memiliki pendidikan yang tinggi hanya tamatan SD, akan tetapi beliau mengharapkan anak-anaknya bisa sekolah yang tinggi. “Saya sangat peduli terhadap pendidikan anak, saya memberikan kesempatan anak untuk sekolah dan belajar dengan baik di sekolah. Saya membelikan berbagai kebutuhannya untuk sekolah, agar anak saya dapat belajar dengan baik”. Biasanya untuk keperluan mendidik anak dirumah lebih dipercayakan kepada ibunya. “Semua keperluan anak ibunya yang mengurus saya hanya memperhatikan dan memenuhi segala kebutuhan keluarga”.

Pendapat lainnya juga dikemukakan oleh informan 3 yaitu bapak AF yang mempunyai 4 orang anak yang sedang kuliah dan sekolah. Bapak AF yang berusia 56 tahun bekerja sebagai pedagang makanan. Bapak AF kepada peneliti selanjutnya mengatakan bahwa “saya dan istri menyuruh anak-anak semua sekolah dan rajin belajar. Istri saya sering memeriksa buku-buku sekolah anak agar mengetahui perkembangan anak di sekolah. Ibunya anak-anak juga membantu mengajarkan tugas anak yang masih sekolah di rumah agar anak saya dapat menguasai materi pelajaran di sekolah. Kami sangat peduli dengan pendidikan anak-anak. Ibu NN istri dari bapak AF sering berkomunikasi dengan guru untuk mengetahui perkembangan anaknya di sekolah, tanpa ada rasa keraguan istri AF selalu menjumpai wali kelas di sekolah jika anaknya bermasalah dalam belajar.

Pernyataan lainnya dikemukakan oleh Bapak MH sebagai informan 4. Bapak MH bekerja sebagai pedagang yang hanya tamatan pesantren. Beliau menyatakan bahwa pendidikan merupakan hal yang penting, dalam agama juga mengatur demikian. Orang tua harus memperhatikan anaknya. “Saya sangat memperhatikan kebutuhan anak untuk sekolah, apapun keperluannya saya penuhi. Meskipun terkadang kebutuhan ekonomi keluarga yang agak sulit, saya tetap berusaha untuk memenuhi, sekolah memang banyak biaya, akan tetapi demi sekolah dan masa depan anak, saya berusaha untuk dapat memenuhinya”. Keadaan ekonomi orangtua yang kurang mampu, maka kebutuhan anak dalam bidang pendidikan tidak dapat terpenuhi dengan baik. Sebaliknya kebutuhan yang cukup bagi anak hanyalah didasarkan kepada kemampuan ekonomi dari orang tuanya, yang dapat terpenuhinya segala keperluan kepentingan anak terutama dalam bidang pendidikan.

Hal yang hampir sama juga dikatakan oleh Bapak MD (informan 5) sebagai berikut: bahwa beliau sebenarnya ingin sekali menyekolahkan anak-anaknya tinggi-tinggi, namun karena ekonomi tidak memungkinkan maka terpaksa anak-anaknya diminta untuk membantu bekerja di kebun. “Biasanya sepulang sekolah anak saya membantu ke kebun, banyak pekerjaan di kebun yang membutuhkan tenaga”. Bapak MD yang tamatan SD dengan jumlah anggota keluarga 7 orang, sangat kesulitan dalam mendidik anak-anaknya terutama memenuhi kebutuhan sekolah anak-anaknya. Anak yang paling *tulot* (anak terakhir) masih sekolah sedangkan anak lainnya sudah ada yang tamat SLTA dan ada juga yang tidak tamat SLTA. “Saya tidak mengharuskan mereka

sekolah dengan keadaan yang seperti ini”. Apa yang dilakukan oleh Bapak MD menyatakan bahwa ia tidak terlalu membebani anak dengan pendidikan sekolah pada saat keadaan ekonominya yang sulit. Oleh karena itu, ia tidak sering melakukan pemeriksaan terhadap buku-buku anak di sekolah. Ia membiarkan saja anaknya bermain dan menonton. Karena anak sudah lelah di sekolah dan bekerja, sehingga akan membebani jika diberikan lagi tugas belajar yang banyak di rumah.

Setiap orang tua selalu menginginkan yang terbaik bagi anak-anak mereka. Perasaan ini kemudian mendorong orang tua untuk bersikap dan berperilaku tertentu dalam mengasuh anak-anak mereka. Didalam keluarga sendiri sikap dan perilaku lebih dipahami bagaimana orang tua mengasuh dan mendidik anak mulai dari kebutuhan dasar mereka sampai kebutuhan fisik dan psikis anak, termasuk kebutuhan kasih sayang. Cara atau gaya yang dipakai orang tua dalam mengasuh anak nantinya akan turut menentukan sikap dan perilaku anak-anaknya kelak.

Dari lima informan yang diwawancarai dalam kajian ini kebanyakan orangtua bersikap dan berperilaku pada pola asuh *otoritatif/demokratif* dibandingkan dengan pola asuh *permisif* dan *otoriter*. Pola asuh demokratif yaitu orangtua mengarahkan anaknya agar dapat bertingkah laku secara rasional, dengan memberikan penjelasan terlebih dahulu pada anak dan anak bertindak sesuai dengan pendapatnya. Orang tua memberikan penjelasan mengenai tuntutan dan disiplin yang ditetapkan, tetapi tetap menggunakan wewenangnya atau memberikan hukuman jika dianggap perlu. Orangtua memberlakukan serangkaian standar dan peraturan yang dilakukan secara sungguh-sungguh dan konsisten. Orang tua demokratis menggunakan kontrol yang tinggi disertai kehangatan yang tinggi.

Salah seorang informan mengatakan bahwa “banyak anak yang berpendapat untuk memilih sekolah atau tidak sekolah sesuai dengan keinginannya, namun banyak juga orang tua yang mengharuskan anak-anaknya agar tetap sekolah dan biasanya orangtua yang seperti itu mereka sudah berpendidikan tinggi juga, seperti kepala sekolah anak beliau berpendidikan semuanya, karena beliau juga berpendidikan”. Informan lainnya (FR) bahwa dia sebenarnya mempersilahkan kepada anak-anaknya untuk bebas memilih sekolah mana yang diinginkan anaknya, asalkan anak-anaknya mau bersekolah, begitu juga dalam bermain, selalu memilih mana yang diinginkan namun harus diawasi. Informan lainnya yaitu AF bahwa dia mempersilahkan kepada anak-anaknya untuk melanjutkan kuliah atau sekolah kemana saja yang diinginkan. Dari tiga orang anaknya yang kuliah, salah seorang anaknya yaitu yang pertama melanjutkan kuliah, walaupun harus ke tempat yang jauh. AF membebaskan kepada anaknya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Salah seorang informan juga mengatakan demikian bahwa menurut kami anak-anak itu sebaiknya sekolah dan diperhatikan, dan memberikan anak-anak kesempatan untuk belajar dengan penuh semangat.

Orang tua berupaya untuk mengarahkan anak-anaknya sekolah setinggi-tingginya dan sesuai dengan keinginan anak. Untuk itu sebagai orang tua berupaya semaksimal mungkin untuk mencarikan kebutuhan sekolah bagi anak-anaknya. Orang tua seperti ini bersikap rasional dan selalu mendasari tindakannya pada pemikiran. Orang tua tipe ini juga bersikap realistis terhadap kemampuan anak. Mereka tidak berharap lebih pada kemampuan yang dimiliki anak. Orang tua demokratis juga memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih. Mereka juga membebaskan anak dalam memutuskan suatu tindakan. Apabila hendak menasehati, orang tua demokratis selalu melakukannya

dengan pendekatan yang hangat. Orang tua mengarahkan siswa melakukan tugas dan pekerjaan rumah dibawah pengawasannya.

Pola Asuh dan Prestasi Belajar

Prestasi belajar dapat dikatakan sebagai tolak ukur kemampuan siswa dalam menguasai pembelajaran yang telah disampaikan di sekolah. Prestasi belajar biasanya dilambangkan dengan nilai-nilai yang mencerminkan sejauh mana keberhasilan yang telah dicapai bagi masing-masing mata pelajaran atau bidang studi. Hal ini didukung oleh Suryabrata (2012), prestasi adalah salah satu bahan pertimbangan dalam penentuan nilai akhir, sebab prestasi atau pencapaian peserta didik yang dilambangkan dengan nilai-nilai hasil belajar pada dasarnya mencerminkan sampai sejauh mana tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik dalam pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditentukan bagi masing-masing mata pelajaran atau bidang studi.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar anak adalah faktor pengasuhan orangtua dalam keluarga. Kedudukan orang tua merupakan pendidik yang pertama dan utama dalam mendapatkan pendidikan. Pengasuhan orang tua memberi pengaruh terhadap prestasi belajar siswa, maka peranan orang tua adalah mendorong, memberi semangat, membimbing, dan memberi teladan yang baik pada anaknya guna mencapai prestasi belajar yang baik (Anggraini, dkk: 2014). Slameto (2003) mengatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar sejauh mana tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik yang dinyatakan dalam bentuk simbol atau angka. Prestasi belajar yang dicapai oleh siswa tidak terlepas dari dorongan dan dukungannya orang tua. Slameto menyampaikan bahwa orang tua yang rajin dalam mengikuti perkembangan pendidikan anak dan memberi dorongan serta teguran dapat meningkatkan prestasi belajar anak.

Orang tua yang baik adalah orang tua yang selalu siap dalam mendampingi dan mendorong anak dalam belajar. Orang tua yang menjalankan perannya dengan baik seperti mendampingi, mengarahkan, mengasuh, mendidik, menjaga, menanamkan nilai-nilai moral, memberikan pesan dan nasihat serta memantau pergaulan akan membantu mencapai keberhasilan anak. Hubungan antara anak dan orang tua akan merangsang dan membimbing yang memungkinkan anak akan mencapai prestasi yang baik, sebaliknya apabila orang tua acuh terhadap aktivitas belajar anak biasanya anak cenderung malas akibatnya kecil kemungkinan anak akan mencapai prestasi belajar yang baik.

Salah satu tugas perkembangan keluarga khususnya orang tua dengan anak usia sekolah adalah mensosialisasikan anak-anak, termasuk meningkatkan prestasi belajar disekolah, dan mengembangkan hubungan dengan teman sebaya yang sehat Secara umum anak mengharapkan orang tua dapat bertindak dengan tujuan membantu menyelesaikan tugas perkembangan sedangkan secara khusus membantu menyelesaikan tugas pendidikan, oleh karena itu masa sekolah adalah masa dimana anak sangat membutuhkan dukungan serta arahan dari orang tua. Orang tua yang memberikan dukungan pada anaknya dalam belajar akan mampu meningkatkan semangat anak agar dapat belajar lebih giat lagi, belajar dengan sungguh-sungguh dan tidak mudah putus asa ketika menghadapi kesulitan dalam belajar dan dapat bersosialisasi dengan baik.

Berdasarkan dari penjelasan diatas bahwa prestasi belajar memiliki hubungan yang erat dengan pola asuh orangtua. Orang tua yang memberikan dukungan dalam belajar akan mampu meningkatkan semangat anak agar dapat belajar lebih giat lagi sehingga anak dapat mencapai tujuan dan hasil belajar yang maksimal, sedangkan orang tua yang kurang memberikan dukungan tentunya akan menurunkan aktivitas dalam belajar.

Dari beberapa informan yang diwawancarai tentang bagaimana pola asuh dalam meningkatkan prestasi belajar anak. Dari hasil wawancara, sebahagian besar dapat dikatakan berprestasi sangat baik disemua mata pelajaran dan beberapa siswa meraih peringkat kelas. Informan FR, mengatakan prestasi anaknya meningkat, pada awalnya mendapat peringkat ke 10 menjadi peringkat ke 1 pada kelas IV, hal demikian juga disampaikan oleh keluarga RD dimana anak rata-rata bernilai baik setiap pelajaran (rapor) kelas. Walaupun tingkat pendidikan orangtua tamatan SD dan pekerjaan pedagang, namun prestasi belajar anaknya boleh dikatakan memuaskan setiap pelajaran dari sekolah. Beda halnya pada keluarga Bapak MD, dimana prestasi belajarnya anaknya disetiap mata pelajaran banyak yang bernilai kurang baik, hal ini disebabkan dipengaruhi dari lingkungan dan keluarga.

Pola asuh yang sebahagian besar demokratis dalam hal mendidik anak sangatlah berpengaruh dalam peningkatan prestasi belajar. Pola asuh orang tua yang baik dapat meningkatkan kecerdasan dan prestasi anak didik, karena orang tua adalah orang yang menjadi keluarga pertama bagi anak, juga sebagai contoh dan figur bagi anak, dalam realita yang ada sikap otoriter orang tua bisa menjadikan anak menjadi pembangkang, namun ketika orang tua dalam mengasuh anak bersifat demokrasi, anak menjadi lebih terbuka dan hangat. Itulah mengapa penting bagi orang tua untuk mendidik anak dengan pola asuh yang baik untuk anak, agar anak bisa menjadi pribadi yang baik, berkarakter, berintelejensi dan berprestasi. Orang tua yang mengasuh anak dengan pola asuh yang baik akan lebih mudah mengawasi perkembangan anak di sekolah. Anak yang mendapatkan perhatian dari orang tua akan lebih mudah untuk menerima pelajaran di sekolah karena adanya dukungan dan perhatian dari orang tua.

Hal demikian, sesuai dengan penelitian Kordi (2010) yang dilakukan di Malaysia menjelaskan bahwa pola asuh orangtua dapat mempengaruhi prestasi anak. Dalam penelitian Niaraki (2013) beberapa tahun terakhir, pada remaja di Iran tahun 2012 didapati juga bahwa pola asuh orang tua mempengaruhi kesehatan mental, harga diri dan kualitas hidup anak. Begitu juga pada penelitian Cindy Marisa, dkk (2018) pola asuh menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi anak dalam belajar. Pola asuh tersebut dapat terindikasi dapat terindikasi dalam kontrol terhadap anak, komunikasi dengan baik dan tuntutan terhadap kehidupan anak. Diasumsikan dengan adanya pola asuh yang tepat maka motivasi belajar anak semakin baik.

SIMPULAN

Orangtua kelas IV MIN 5 Kota Banda Aceh sebahagian besar dalam pengasuhan anak menerapkan pola asuh demokratis. Mendorong anak-anak untuk mandiri dan bebas memilih apa yang diinginkan, namun orangtua tetap menempatkan batas-batas dan kendali atas tindakan mereka. Pola asuh demikian dipengaruhi oleh pengetahuan orangtua dalam bersikap dan berperilaku yang baik. Pola asuh demokratis tersebut, juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga membentuk kecerdasan anak dan berprestasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini. (2014). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, Bimbingan dan Konseling. Vol. 2 No. 1.
- Cindy, M., Evi, F., Sri, U., (2018). *Hubungan Pola Asuh Orangtua dengan Motivasi Belajar Remaja*. Jurnal Konseling dan Pendidikan. DOI:10.29210/118700.

- Djamarah, Syaiful, B., (2014). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kordi, A., Baharudin, R., (2010). *Parenting attitude and style and its effect on children's school achievements*. International journal of psychological studies.02(2):217-22.
- Niaraki, FR., Rahimi, H., (2013). *The impact of authoritative, permissive and authoritarian behavior of parents on self concept, psychological health and life quality*. European online journal of natural and social sciences. 02(1):78-85.
- Nursyamsiyah, Y., (2011). *Pendidikan bagi Anak Pada Usia Dini*. Jakarta: Mustika Cipta Perdana.
- Novi, W., Dewi, S,E., (2015). *Pola Asuh Orangtua Sebagai Upaya Menumbuhkan Sikap Tanggung Jawab pada Anak dalam Menggunakan Teknologi*. Jurnal Ilmiah P2M STIKIP Siliwangi. DOI: <https://doi.org/10.22460/p2m.v2i2p148-159.174>.
- Santrock, J, W., (2009). *Perkembangan Anak edisi 11*. Jakarta: Erlangga.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryabrata. (2012). *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syamaun. (2014). *Dampak Pola Asuh Orang Tua & Guru Terhadap Anak*. Bandung: Alfabeta.

Tradisi *Ngagudok Juwadah* Dalam Acara Perkawinan *Ulun Lampung Saibatin* Marga Rajabasa Desa Canti Kecamatan Rajabasa Kabupaten Lampung Selatan

Ridwan Kesuma, Iing Sunarti, Sumarti

Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia.
e-mail: ridwankesuma22@gmail.com

Abstrak: Tradisi *Ngagudok juwadah* adalah suatu tradisi yang ada didalam acara perkawinan *Ulun Lampung Saibatin* Marga Rajabasa Desa Canti. *Ngagudok Juwadah* adalah persyaratan yang wajib dilakukan oleh pihak pengantin laki-laki (*Betting*) apabila dalam kesepakatan pola perkawinan yang dipakai adalah pola perkawinan *bujujokh*. Dalam pelaksanaannya tradisi *Ngagudok Juwadah* mempunyai tata cara, tujuan, makna, dan fungsi tertentu. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apa sajakah Fungsi Tradisi *Ngagudok Juwadah* dalam Acara Perkawinan Adat *Ulun Lampung Saibatin* Marga Rajabasa Desa Canti Kecamatan Rajabasa Kabupaten Lampung Selatan?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Fungsi Tradisi *Ngagudok Juwadah* dalam Acara Perkawinan Adat *Ulun Lampung Saibatin* Marga Rajabasa Desa Canti Kecamatan Rajabasa Kabupaten Lampung Selatan. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data wawancara, observasi, kepustakaan, dan dokumentasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dengan model analisis interaktif. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti didapatkan hasil bahwa tradisi *ngagudok juwadah* melalui tahapan persiapan, pelaksanaan dan inti. Pertama tahap persiapan yang diawali dengan perundingan lamaran dan musyawarah kelompok adat selanjutnya tahap pelaksanaan yaitu pembuatan pajunjongan dan proses pembuatan *juwadah*. Terakhir tahap inti yaitu serah terima *juwadah* dan pembagian *juwadah*. Kesimpulan penelitian bahwa Fungsi dari Tradisi *Ngagudok Juwadah* adalah 1) Ajang Silaturahmi 2) Wadah Pemersatu 3) Meningkatkan Rasa Solidaritas.

Kata kunci : Tradisi Lampung, *Ngagudok Juwadah*, Marga Rajabasa, Desa Canti

PENDAHULUAN

Masyarakat Lampung terdiri atas dua kelompok masyarakat adat, yaitu masyarakat Lampung adat Pepadun yang menggunakan dialek O dan masyarakat adat Lampung Saibatin yang menggunakan dialek A. Masyarakat Lampung yang beradat Pepadun umumnya mendiami daerah-daerah pedalaman seperti Abung, Way Kanan, Sungkai, Tulang Bawang, serta Pubian. Masyarakat Lampung beradat Saibatin umumnya menempati daerah sepanjang Teluk Betung, Teluk Semaka, Krui, Belalau, Liwa, Pesisir Rajabasa, Melinting, dan Kalianda (Hadikusuma, 1985 : 100).

Salah satu unsur kebudayaan, perkawinan masuk dalam suatu organisasi sosial dikarenakan pada hakekatnya manusia tidak bisa berkembang dengan baik dan beradab tanpa proses atau lembaga yang disebut perkawinan. Melalui perkawinan akan menyebabkan adanya (lahirnya) keturunan yang baik dan sah, dan keturunan yang baik dan sah dapat menimbulkan terciptanya satu keluarga yang baik dan sah pula dan

kemudian akhirnya berkembang menjadi kerabat dan masyarakat yang baik dan sah pula (Tolib Setiady, 2008 : 221).

Perkawinan adalah ikatan antara seseorang laki-laki dan seseorang perempuan yang menikah menurut agama dan kepercayaannya. Perkawinan pada hakekatnya bentuk kerjasama antara pria dan wanita dalam masyarakat di bawah peraturan khusus yang memenuhi ciri-ciri tertentu, sehingga pria bertindak sebagai suami dan wanita bertindak sebagai isteri, keduanya dalam ikatan yang syah (Soekanto, 1985 : 100).

Sebagian masyarakat Saibatin masih menggunakan perkawinan dengan pola *bujujokh* dan ada pula yang menggunakan pola perkawinan *semanda*. Perkawinan dengan pola *bujujokh* menganut sistem kekerabatan patrilineal yang kuat, dimana laki-laki yang menentukan (kekerabatan melihat garis keturunan laki-laki). Makna perkawinan *bujujokh* bagi *ulun* Lampung pada pandangan hidup *ulun* Lampung disebut *piil pesenggiri* (Ali Imron, 2005:37).

Dalam melakukan pola perkawinan *bujujokh* banyak tahap – tahapan yang harus dilakukan dari melamar atau *nyakakko kicik an* sampai upacara perkawinan, seperti yang disebutkan dalam buku Pola Perkawinan Saibatin, Ali Imron. Setelah terjadi kesepakatan dalam menentukan maskawin dan *jujokh*, maka selanjutnya pihak bujang mengirim utusannya kembali untuk yang keempat kalinya. Kunjungan keempat ini merupakan pertemuan yang terakhir dalam proses lamaran (*mepekhadu kicik an*). Kurir telah dikirim untuk memberitahu ke pihak keluarga perempuan bahwa utusan dari pihak bujang akan datang. Rombongan kali ini merupakan rombongan solid dan terlengkap. Anggotanya terdiri 30 peserta dari semua unsur, yang terdiri dari tujuh orang laki – laki pendekar adat, empat orang *mirul* atau istri *punyimbang* adat, tujuh orang gadis berkebaya dan tujuh orang bujang yang mengenakan peci dan besarung gantung, dan lima orang pengawal. Mereka hadir membawa semua permintaan pihak perempuan, yaitu : uang *jujokh*, uang maskawin, buak atau kue - kue adat, seperti *juwadah*, *wajik*, *cucor mandan*, *buak keras*, *salimpok* dan buah – buahan (Ali Imron, 2005:50-51).

Masyarakat Lampung juga memiliki kebudayaan tradisional yang berbeda-beda, oleh karena itu pengembangan kebudayaan tradisional tersebut diarahkan untuk memberikan wawasan budaya dan makna pada pembangunan dalam segenap dimensi kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara. Keanekaragaman dan perbedaan adat-istiadat sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor penting, salah satunya yaitu adanya tradisi dalam suatu upacara yang dilaksanakan antara daerah yang satu dengan daerah yang lainnya.

Dengan adanya keragaman budaya dalam bentuk upacara perkawinan tersebut maka kebudayaan yang telah ada harus tetap dijaga dan dikembangkan agar tidak hilang dengan sendirinya. Salah satu budaya dalam suatu perkawinan yang masih dijunjung tinggi oleh *Ulun* Lampung Saibatin Marga Rajabasa Desa Canti adalah tradisi *Ngagudok Juwadah*. Menurut hasil wawancara dengan Bapak Juheruddin gelar Kakhatun selaku tokoh adat Desa Canti, tanggal 04 Oktober 2018 Tradisi *Ngagudok juwadah* adalah suatu tradisi yang ada didalam acara perkawinan *Ulun* Lampung Saibatin Marga Rajabasa Desa Canti. *Ngagudok Juwadah* adalah persyaratan yang wajib dilakukan oleh pihak pengantin laki-laki (*Betting*) apabila dalam kesepakatan pola perkawinan yang dipakai adalah pola perkawinan *jujokh*. *Ngagudok Juwadah* merupakan proses pembuatan dodol Lampung. *Juwadah* dibawa ketika prosesi penjemputan pengantin perempuan atau *ngitai maju*.

Dalam pelaksanaan suatu tradisi mempunyai tata cara, tujuan, makna, dan fungsi tertentu. Demikian juga pelaksanaan tradisi *ngagudok juwadah* dalam acara perkawinan

ulun Lampung Saibatin Marga Rajabasa Desa Canti Kecamatan Rajabasa Kabupaten Lampung Selatan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yaitu suatu metode yang berusaha menggambarkan suatu masalah yang menjadi objek dalam penelitian. Penelitian deskriptif tertuju pada pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang, karena banyak penelitian maka metode deskriptif merupakan istilah umum yang mencakup berbagai teknik deskriptif antara lain ialah metode dengan teknik wawancara, teknik dokumentasi dan teknik observasi (Nawawi, 1995: 53). Metode deskriptif ini merupakan suatu deskripsi dan analisa tentang suatu masyarakat yang didasarkan pada penelitian lapangan.

Waktu dan Tempat Penelitian. Penelitian dilakukan pada tahun 2018, lokasi penelitian di Desa Canti Kecamatan Rajabasa Kabupaten Lampung Selatan Provinsi Lampung.

Data, Pada penelitian ini penulis menggunakan teknis Analisis data kualitatif karena berupa catatan serta pemaknaan terhadap dokumen dan berupa keterangan-keterangan. Selain itu analisis dengan pendekatan metode kualitatif yang dapat memberikan penjelasan yang nyata dalam kehidupan kita sesuai dengan hal yang diteliti. Untuk menganalisis data yang diperoleh, maka langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data menurut Miles dan Huberman dalam Usman adalah 1. Reduksi Data 2. Penyajian Data 3. Mengambil Kesimpulan dan Verifikasi.

Teknik Pengumpulan Data Untuk teknik pengumpulan data tentang penelitian kebudayaan menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, dan kepustakaan. Informasi-informasi yang kita butuhkan memaparkan tentang sesuatu hal maupun peristiwa yang termuat dalam data. Jelas bahwa dalam mengumpulkan data memerlukan teknik-teknik pengumpulan data, sehubungan informasi yang kita perlukan akan lebih mudah kita dapatkan. Teknik-teknik tersebut adalah : **Teknik Analisis Data.** Setelah data terkumpul, maka data-data yang telah diperoleh, baik berupa data primer maupun data sekunder kemudian dianalisis secara kualitatif untuk menghasilkan kesimpulan. Teknik yang digunakan peneliti dalam proses analisis yaitu reduksi data (*reduction data*) yakni setelah data terkumpul, selanjutnya dibuat reduksi data. Dimana setelah peneliti memperoleh data, data selanjutnya dikaji kelayakannya dengan memilih mana yang benar – benar dibutuhkan dalam penelitian ini. Dengan kata lain proses ini digunakan untuk analisis yang menggolongkan, mengarahkan dan membuang yang tidak penting, serta mengorganisasikan data, sehingga memudahkan peneliti untuk menarik kesimpulan. Sajian data (*data display*) yakni Penyajian data dibatasi sebagai sekumpulan informasi tersusun yang disesuaikan dan diklasifikasi untuk mempermudah peneliti dalam menguasai data. Dalam penelitian ini penyajian data berupa teks – teks tentang makna pakaian dan atribut adat serta hubungannya dengan Adok yang telah melalui tahap reduksi data. Penarikan kesimpulan (*conglution drawing*), yakni setelah data terkumpul cukup memadai maka selanjutnya diambil kesimpulan sementara dan setelah data benar benar lengkap maka diambil kesimpulan akhir. Kesimpulan-kesimpulan diklarifikasikan dan diverifikasikan selama penelitian berlangsung.

PEMBAHASAN

Tata Cara Tradisi *Ngagudok Juwadah*, Pelaksanaan tradisi *ngagudok juwadah* tentunya akan ada beberapa rangkaian kegiatan yang akan dilakukan, adapun rangkaian kegiatan ini diawali dengan tahap persiapan atau perencanaan, pelaksanaan dan inti. Begitu pula dengan pelaksanaan Tradisi *Ngagudok Juwadah* dalam acara Perkawinan Adat Lampung Saibatin Marga Rajabasa Desa Canti Kecamatan Rajabasa Kabupaten Lampung Selatan.

Persiapan : 1. Perundingan Lamaran Sebelum melaksanakan *Ngagudok Juwadah* Langkah yang pertama kali dilakukan ialah perundingan lamaran (*cakak situha*) dalam pelaksanaan perundingan lamaran (*cakak situha*) dilaksanakan ditempat pihak perempuan, utusan dari pihak laki-laki atau juru bicara yang telah diutus oleh pihak laki-laki mengadakan musyawarah dengan pihak keluarga perempuan untuk menyampaikan maksud dan tujuan kedatangan mereka kerumah tersebut yaitu ingin melamar anak gadis tersebut. Apabila dalam musyawarah tersebut telah ada kesepakatan antara kedua belah pihak maka pembicaraan mereka berlanjut mengenai tanggal pernikahan serta biaya-biaya yang harus dipenuhi oleh pihak laki-laki. Tujuan dari perundingan lamaran ini untuk musyawarah antara kedua belah pihak keluarga dari calon pengantin perempuan dan keluarga calon pengantin laki-laki. Untuk acara ini biasanya utusan dari pihak laki-laki hanya membawa gula, kopi dan teh/susu saja. Setelah tercapai kesepakatan antara kedua belah pihak pola perkawinan apa yang dipakai maka pembicaraan mereka akan berlanjut mengenai kapan prosesi penjemputan pengantin perempuan serta berapa banyak jumlah *juwadah* yang harus dipenuhi sebagai syarat menjemput pengantin (*ngitai maju*). Setelah perundingan selesai dibicarakan dan waktu sudah disepakati bersama maka kedua belah pihak mulai melaksanakan kegiatan yang akan dilaksanakan. **2. Musyawarah Kelompok adat / Kelompok *Kemuakhian***, Pelaksanaan Tradisi *Ngagudok Juwadah* memerlukan tenaga yang banyak serta waktu yang lama maka *shohibbul hajat* harus melakukan musyawarah dan berkumpul mengundang kelompok *kemuakhian* di rumah *shohibbul hajat* membicarakan perihal *hajat* yang akan lakukan sekaligus memberitahu kapan dan dimana perihal resepsi pernikahan akan digelar kemudian jika kesepakatan bahwa pola perkawinan yang dipakai adalah pola perkawinan *bujujokh* maka nantinya akan diadakan *ngagudok juwadah* pada acara kumpul *muakhian* tersebut pula akan dibahas perihal apa saja yang dibutuhkan.



Gambar 1. Acara musyawarah kelompok *muakhian*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Musyawarah tersebut dihadiri oleh semua anggota kelompok *kemuakhian* dengan hari yang sama namun waktu yang berbeda. Para bapak-bapak (*bakas*) berkumpul pada malam hari atau ba'da sholat isya sedangkan para Bapak-Bapak (*bebay*) berkumpul

pada sore hari atau ba'da sholat asyar. Untuk yang tidak hadir dalam musyawarah tersebut biasanya mengikuti hasil musyawarah yang telah disepakati bersama.

Pelaksanaan : 1. Pembuatan *Pajunjongan* *Pajunjongan* yang artinya tempat memasak dihari tersebut para *bakas* membuat tenda dan tungku masak. Pembuatan tungku dilakukan oleh para bapak-bapak (*bakas*) yang biasanya dilakukan pada pagi hari pukul 07:00 pagi WIB sampai dengan selesai. Untuk melaksanakan *Ngagudok Juwadah* perlu memakai panci besi yang berdiameter besar dan para pengaduk lebih dari tiga orang maka perlu tempat yang luas dan nyaman. Biasanya kegiatan *ngagudok juwadah* dilakukan di halaman belakang rumah. Pembuatan tungku *ngagudok juwadah* bukan dari batu atau batubata tapi dari tiga buah gedebok pisang yang dibuat menyerupai tungku, pemakaian gedebok pisang pada tungku *ngagudok juwadah* dianggap efektif guna memantapkan kedudukan panci *juwadah* agar tidak goyah karena proses pengadukan yang cukup lama yakni 3 sampai 4 jam.

2. Alat dan Bahan-bahan *Ngagudok Juwadah*. Alat : Panci besi berdiameter besar dan Tembilang (pengaduk).

Bahan-bahan :

1. Kelapa (*Cocoes Nucifera*) 40 butir



Gambar 2. Kelapa

2. Tepung ketan (*Glutinous Rice Similae*) 7 kg



Gambar 3. Tepung Ketan

3. Gula Merah (*Brunneis Saccharo*) 7 kg



Gambar 4. Gula Merah

4. Gula Pasir (*Granulatae Sugar*) 7 kg



Gambar 5. Gula Pasir

5. Sari Kulit Waru (*Corio Hibisco Extract*) semangkok



Gambar 6. Sari Kulit Waru

2. Proses Pembuatan *Juwadah*, Proses *ngagudok juwadah* biasanya dilakukan pada pagi hari sekitar pukul 07:00 pagi WIB dimulai dengan mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan kemudian setelah bahan-bahan yang sudah siap diolah sesuai kebutuhan. Misalnya, buah kelapa harus terlebih dahulu di kupas kulitnya kemudian setelah semua kelapa di kupas dilanjut dengan memarut kelapa untuk mengambil santan. Ketika santan sudah didapat dan dirasa cukup maka proses selanjutnya memasak santan hingga menjadi setengah minyak. Sambil mengaduk santan sampai menghasilkan setengah menjadi minyak maka ditempat lain proses pencampuran tepung dan sari kulit pohon waru (*lalunyu*) yang sudah diperas di wadah baskom yang cukup besar. Tepung dan sari kulit pohon waru (*lalunyu*) diaduk menggunakan tangan agar tercampur rata, pemakaian sari kulit waru sendiri gunanya agar *juwadah* nantinya tekstur terasa kenyal seperti permen karet. Setelah santan yang diaduk terlihat setengah menjadi minyak maka tepung ketan yang sudah diaduk dengan sari kulit waru tadi di campur secara perlahan yang disusul kemudian dengan mencampur gula pasir dan gula merah yang sudah diiris halus.



Gambar 7. Proses pengadukan *juwadah*

Setelah semua bahan tercampur proses mengaduk jangan sampai berhenti dikhawatirkan akan gosong dan menggumpal maka orang-orang yang mengaduk *juwadah* harus selalu ada dan siap untuk mengaduk secara bergiliran dengan yang lainnya karena proses ini memakan waktu berjam-jam. *Juwadah* harus diaduk secara merata

dan hati-hati agar *juwadah* yang diaduk matang sempurna sesuai dengan warna dan tekstur kekenyalan yang diinginkan maka api yang digunakan harus selalu stabil tidak terlalu besar dan tidak boleh padam. Setelah *juwadah* dirasa matang dan dianggap sudah selesai proses pengadukan maka *juwadah* diangkat dan ditiriskan hingga dingin kemudian dibungkus.

Inti : 1. Serah Terima *Juwadah*, Setelah *juwadah* matang kemudian dibungkus dengan pelepah pinang (*takung*) yang digunting berbentuk bulat seukuran piring kecil. Namun, seiring perkembangan zaman *takung* tak lagi digunakan dan digantikan dengan bungkus plastik yang dianggap lebih praktis. Setelah dibungkus dengan plastik maka dibungkus lagi dengan kain *nampun* dan dililitkan dengan tali agar rapi.



Gambar 9. Prosesi Penyerahan *juwadah*

Jumlah banyaknya *juwadah* disesuaikan dengan kebutuhan dan permintaan dari pihak perempuan maka proses selanjutnya adalah serah terima *juwadah* ke pihak *sabay*, biasanya serah terima ini dilakukan ketika prosesi penjemputan pengantin perempuan (*maju*) dan dilaksanakan di tempat kediaman pengantin perempuan (*maju*). Penyerahan *juwadah* dilakukan oleh tetua adat pihak laki-laki dan diterima oleh tetua adat pihak perempuan. **2. Pembagian *Juwadah***, Setelah serah terima *juwadah* yang dilakukan pada prosesi penjemputan pengantin perempuan (*ngitai maju*) maka *juwadah* yang sudah ada dibagikan kepada *punyimbang-punyimbang* yang ada di kampung pihak perempuan, nantinya *juwadah* yang diterima oleh *punyimbang* tersebut dipotong kecil-kecil sesuai jumlah anggota kelompok tersebut kemudian dibagikan. jika ada *juwadah* sudah dibagikan kedapatan lebih maka sisa yang ada dibagikan kepada keluarga yang masih saudara dekat. Pada pembagian *juwadah* kepada *punyimbang-punyimbang* *juwadah* diantar langsung kerumah masing-masing *punyimbang* oleh pihak yang sudah diutus untuk membagikan *juwadah*. Pembagian *juwadah* oleh pihak yang sudah diutus sekaligus memberitahu bahwa dalam anggota kelompok adat / *kemuakhian* mereka ada yang melakukan perkawinan dengan cara *diakuk* (diambil) / *bujujokh* begitupun nantinya *punyimbang* yang sudah menerima *juwadah* memberitahukan kepada anggota kelompok adatnya bahwa ada yang melakukan pola perkawinan *bujujokh* ketika membagikan *juwadah* yang membagikan tersebut menyebutkan nama *maju*, nama orang tua *maju*, dan *diakuk* oleh orang mana.

Fungsi Tradisi *Ngagudok Juwadah*, Tradisi *Ngagudok juwadah* adalah kebiasaan masyarakat Lampung Saibatin Marga Rajabasa Desa Canti yang ada dalam perkawinan adat yang telah dilakukan secara turun-temurun dari generasi ke generasi, tradisi *Ngagudok Juwadah* mempunyai fungsi :

1. Ajang Silaturahmi, Masyarakat Lampung Saibatin Marga Rajabasa sangat menjunjung tinggi kebersamaan begitupun dalam hal kegiatan adat. Seperti dalam

halnya perkawinan banyak sekali rentetan acara, mulai dari mengumpulkan anggota keluarga inti dan anggota kelompok adat (kemuakhian) yang dalam pelaksanaannya banyak memakan waktu. pelaksanaannya yang membutuhkan banyak orang menjadikan tradisi ngagudok juwadah ini suatu tempat berkumpul dan kemudian masyarakat mayoritas berprofesi petani yang banyak menghabiskan waktu di ladang dan kebun yang tak banyak waktu untuk bersua sekaligus menjadikan acara ngagudok juwadah ajang silaturahmi dari keluarga dekat hingga jauh. Tradisi ngagudok juwadah biasanya dilakukan bersama-sama oleh masyarakat adat di Desa Canti dan menjadi ajang silaturahmi dalam masyarakat adat secara tidak langsung menjadi tempat berkumpulnya masyarakat adat, dalam pelaksanaan tradisi ngagudok juwadah masyarakat yang diundang saling bertemu dan bercengkerama, saling berkomunikasi satu sama lainnya diantara mereka maka terciptalah suasana hangat dan akrab. Tradisi ngagudok juwadah bukan sebatas kegiatan adat saja, silaturahmi yang tercipta dalam tradisi ngagudok juwadah terjadi karena melibatkan kerabat yang jauh maupun yang dekat, berkumpulnya sanak saudara yang menyempatkan hadir dan membantu proses pembuatan juwadah. Diantara masyarakat adat banyak yang berprofesi sebagai petani yang notabene lebih sering menghabiskan waktu dan melakukan kegiatan di perkebunan, sawah dan laut. Sehingga jarang sekali untuk bertemu dengan anggota masyarakat adat yang lain ditambah jarak rumah yang saling berjauhan, maka di moment hajatan (ngagudok juwadah) mereka saling bertemu dan bersilaturahmi.

2. Wadah Pemersatu, Tradisi ngagudok juwadah dalam pelaksanaan tradisi ngagudok juwadah dilakukan oleh keluarga sohibul hajat dan dibantu oleh masyarakat adat dalam tradisi ini tidak mengkotak-kotakan masyarakat yang termasuk dalam kelompok adat (kemuakhian) maupun anggota keluarga yang lainnya, dalam pelaksanaan ngagudok juwadah adanya kerjasama antar individu dengan individu lainnya pada prosesnya masyarakat adat membaur menjadi satu kemudian berinteraksi satu sama lainnya dan komunikasi antar sesama dalam kegiatan ngagudok juwadah. Setelah selesai melakukan kegiatan Ngagudok Juwadah masyarakat adat Desa Canti melakukan kegiatan makan bersama yang biasanya digelar dalam ruangan yang cukup luas dan bisa menampung orang banyak dan kemudian beberapa orang lainnya menyiapkan dan menyajikan makanan yang siap disantap, penyajiannya biasa dibentangkan kain sepanjang ruangan, semua lauk-pauk ditaruh atas kain tersebut jika semua dirasa sudah siap maka yang didahulukan untuk makan adalah kelompok bakas (laki-laki) kemudian setelah kelompok bakas selesai dilanjutkan dengan acara makan bersama oleh kelompok bebai (ibu-ibu) dalam hal ini sebagai bentuk rasa kekeluargaan. Tradisi ngagudok juwadah mampu menyatukan masyarakat dalam kegiatan tersebut.

3. Meningkatkan Rasa Solidaritas, Tradisi ngagudok juwadah dalam pelaksanaannya memakan waktu, tenaga dan materi yang cukup banyak sehingga tiap anggota masyarakat kelompok adat (kemuakhian) ataupun bukan anggota kemuakhian bekerjasama bahu membahu agar bisa menyelesaikan proses ngagudok juwadah. Agar bisa menyelesaikan semua rentetan acara berjalan lancar sebagai wujud kepedulian antar sesama kelompok adat maka tradisi ngagudok juwadah pada masyarakat adat Desa Canti mempunyai unsur saling butuh ketika itu sohibul hajat mengundang masyarakat adat guna meminta bantuan tenaga, moril maupun materil. Tingginya rasa gotong royong dalam kegiatan tradisi ngagudok juwadah tercermin dalam kehidupan sehari-hari masyarakat adat yang masih memegang teguh falsafah ulun Lampung yang berbunyi “*Sakai Sambayan*” yang berarti tolong menolong dan bahu membahu. Misalnya, pengumpulan bahan juwadah yang dikumpulkan dari anggota kemuakhian,

proses pembuatan tungku, pengadukan sampai pada tahap pembagian juwadah yang melibatkan masyarakat serta sanak saudara yang ada. Rasa solidaritas dalam kegiatan tradisi ngagudok juwadah tercipta, dalam kegiatan ini seluruh komponen masyarakat ada kemudian menjadikan tiap individu membangun kesadaran agar terciptanya suasana kerjasama dan rasa kekeluargaan yang kuat dan menjadikan tiap individu dalam kegiatan ini tetap solid agar kegiatan tradisi ngagudok juwadah berjalan sesuai dengan keinginan dan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Badudu, J.S. (2003). *Kamus Kata-kata Serapan Asing Dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta : BukuKompas. Halaman 349
- Brown, Radcliffe. A.R. (1952). *Strukture And Function Primitive Society* London: Routledge and Kegan Paul. Halaman 180
- Hadikusuma, Hilman. (1995). *Hukum Perkawinan Adat*. Bandung: Citra Aditya Bakti. Halaman 71
- Hadikusuma, Hilman. (1985). *Masyarakat dan Adat Budaya Lampung*. Bandung: Bandar Maju. Halaman 100
- Imron, Ali. (2005). *Pola Perkawinan Saibatin*. Bandar Lampung : Universitas Lampung. Halaman 37
- Nawawi, Hadari. (1993). *Penelitian Terapan*. Jakarta : Raja GrafindoPersada. Hal 53
- Setiady, Tolib. (2008). *Intisari Hukum Adat Indonesia dalam Kajian Kepustakaan*. Bandung: Alfabeta. Halaman 221
- Soekanto, Soerjono. (2006). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers. Halaman 181
- Usman, Husaini. (2009). *Metodelogi Penelitian Sosial*. Jakarta : Bumi Kasara. Hal 84

Analisis Pola Konsumsi Mahasiswa Penerima Beasiswa Bidikmisi Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar

Risnawati*, Thamrin Tahir, Muhammad Hasan, Muhammad Dinar, Rahmatullah

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar, Jl. A.P Pettarani
Makassar, Indonesia

* e-mail: ryznhawaty@gmail.com

Abstrak: Pola konsumsi merupakan bentuk atau struktur dalam menggunakan barang dan jasa guna memenuhi kebutuhan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui biaya konsumsi mahasiswa bidikmisi dan pola konsumsi mahasiswa penerima beasiswa bidikmisi Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Makassar selama satu semester. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa biaya konsumsi mahasiswa bidikmisi dalam satu semester terbesar yaitu pada biaya makanan dan minuman dengan biaya sebesar Rp3.600.000 dengan persentase sebesar 33,5% sedangkan biaya terkecil yaitu biaya komunikasi dengan biaya sebesar Rp620.000 dengan persentase sebesar 6,1%. Pola konsumsi mahasiswa bidikmisi terbagi menjadi dua yaitu (1) konsumsi makanan yang terdiri dari makanan dan minuman; (2) konsumsi non makanan yang terdiri dari konsumsi pendidikan, entertainment, komunikasi, dan transportasi.

Kata kunci: Biaya Konsumsi, Pola Konsumsi, Mahasiswa Bidikmisi

PENDAHULUAN

Manusia pada hakikatnya dituntut untuk memenuhi segala kebutuhan hidupnya. Kebutuhan yang harus terpenuhi yaitu kebutuhan jasmani dan rohani. Segala kebutuhan tersebut berkaitan dengan aspek dalam ekonomi yaitu konsumsi. Konsumsi memiliki urgensi yang sangat besar dalam setiap perekonomian karena tidak ada kehidupan yang terlepas dari konsumsi. Konsumsi merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk menghabiskan daya guna suatu barang maupun jasa untuk memenuhi suatu kebutuhan atau kepuasan secara langsung. Konsumsi sebagai pembelanjaan yang dilakukan seseorang atas barang dan jasa dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan dari orang yang melakukan pekerjaan tersebut (Hanum, 2017:109). Begitu banyak pilihan kebutuhan dan keinginan yang ada serta tidak terbatas, sehingga dalam melakukan kegiatan konsumsi dibutuhkan pola yang disebut dengan pola konsumsi. Dimana pola konsumsi yaitu susunan kebutuhan seseorang terhadap barang dan jasa yang akan dikonsumsi dalam jangka waktu tertentu. Secara garis besar alokasi pengeluaran konsumsi digolongkan dalam dua kelompok, yaitu pengeluaran untuk makanan dan pengeluaran bukan makanan (Tobing, 2015:5). Kebutuhan akan konsumsi sangat berkaitan dengan pola konsumsi. Pola konsumsi suatu masyarakat atau individu, termasuk juga mahasiswa, berbeda-beda satu sama lain. Konsumsi tidak hanya berlaku pada masyarakat umum, tetapi juga berlaku dikalangan mahasiswa. Dalam membiayai pengeluaran konsumsi, sebagian besar mahasiswa memperoleh pendapatan yang diterima setiap hari, setiap minggu, setiap bulan, atau setiap periode dari orang tua ataupun walinya. Meskipun demikian, ada sebagian mahasiswa yang bekerja untuk memperoleh pendapatan sendiri dan sebagian lainnya memperoleh pendapatannya dari beasiswa yang diperoleh.

Beasiswa yang diselenggarakan oleh pemerintah salah satunya adalah beasiswa bidikmisi. Bidikmisi adalah program bantuan pendidikan yang diberikan oleh pemerintah melalui Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi (Dikjen Dikti) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mulai tahun 2010 kepada mahasiswa yang memiliki potensi akademik tinggi namun kurang mampu secara ekonomi. Konsumsi makanan mahasiswa penerima beasiswa bidikmisi secara keseluruhan sama dengan masyarakat pada umumnya, seperti nasi, lauk pauk, sayur-sayuran, buah-buahan, air, dan lain-lain. Sedangkan konsumsi non makanan, mahasiswa penerima beasiswa bidikmisi secara umum dapat digolongkan kedalam beberapa kategori yaitu konsumsi biaya pendidikan yang meliputi pembelian buku, pembelian kertas, *print* atau *fotocopy* tugas, jilid tugas, dan perlengkapan lain. Konsumsi entertainment yang meliputi pembelian pakaian, aksesoris, gadget, laptop, dan peralatan lain. Konsumsi untuk biaya komunikasi seperti pulsa dan kuota internet. Serta Transportasi seperti biaya kendaraan umum ataupun biaya bahan bakar kendaraan pribadi. Sebagai mahasiswa bidikmisi diharapkan dana dari beasiswa yang didapat dipergunakan untuk memenuhi konsumsi kebutuhan pokok sehari-hari, kebutuhan untuk menunjang perkuliahan di perguruan tinggi dan kebutuhan lain yang dibutuhkan mahasiswa bidikmisi. Agar dana dari beasiswa dapat memenuhi kebutuhan konsumsi selama satu semester sampai pencairan berikutnya. Jika dana beasiswanya habis sampai masa pencairan berikutnya, maka pendapatan yang diperoleh berasal dari orang tua ataupun dengan bekerja.

Meskipun demikian berdasarkan observasi awal pada mahasiswa penerima beasiswa bidikmisi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Makassar menunjukkan bahwa ketika masa pencairan dana beasiswa bidikmisi keluar, mahasiswa cenderung membelanjakan konsumsi yang tinggi dan tidak tepat sasaran, tak jarang beasiswa yang diterima habis dalam jangka waktu satu bulan. Hal ini berakibat pada tidak tepatnya dana beasiswa yang digunakan, karena seharusnya mahasiswa penerima beasiswa bidikmisi harus menggunakan beasiswanya secara tepat. Pembelanjaan akan barang-barang yang bernilai tinggi dan keinginan yang tidak terbatas membuat mahasiswa bidikmisi tidak mengalokasikan dana beasiswa bidikmisinya secara benar yang seharusnya untuk kebutuhan biaya hidup mahasiswa penerima beasiswa bidikmisi. Banyaknya barang dan jasa yang mudah ditemukan diperguruan tinggi serta kualitas yang baik dan harga yang terjangkau menjadikan mahasiswa bidikmisi semakin menggunakan dana beasiswanya untuk konsumsi tanpa menghiraukan beasiswa tersebut cepat habis, tak jarang dari mahasiswa bidikmisi itu sendiri dikirim uang saku dari orang tuanya untuk memenuhi konsumsinya. Oleh karena itu peneliti untuk meneliti lebih lanjut mengenai pengeluaran konsumsi mahasiswa penerima beasiswa bidikmisi dan bagaimana pola konsumsi mahasiswa penerima beasiswa bidikmisi program studi pendidikan ekonomi fakultas ekonomi universitas negeri Makassar.

METODE

Jenis Penelitian. Mengacu pada rumusan masalah pada penelitian ini, maka peneliti menggunakan pendekatan deskriptif dengan jenis penelitian kualitatif. Penggunaan pendekatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku orang, peristiwa lapangan, serta kegiatan-kegiatan tertentu secara terperinci dan mendalam pada mahasiswa bidikmisi.

Waktu dan Tempat Penelitian. Penelitian ini berlangsung pada tanggal 05 Februari sampai 05 April 2020 yang dilakukan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Makassar.

Target/Sasaran. Target pada penelitian ini adalah mahasiswa penerima beasiswa bidikmisi angkatan 2016, 2017, 2018, dan 2019.

Penentuan Informan. Penentuan informan pada penelitian ini dilakukan dengan teknik purposive sampling, dimana pemilihan dilakukan secara sengaja berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dan ditetapkan berdasarkan tujuan penelitian. Pada penelitian ini peneliti mengambil empat orang mahasiswa penerima beasiswa bidikmisi sebagai informan, masing-masing informan berbeda setiap angkatan.

Instrumen Penelitian. Adapun alat-alat penelitian yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian yaitu pedoman wawancara, *handphone* yang digunakan sebagai alat perekam dan dokumentasi, buku catatan, dan pulpen sebagai alat tulis.

Sumber Data. Penelitian yang dilakukan menggunakan sumber data yaitu data primer dan data sekunder, dimana data primer diperoleh secara langsung dari hasil observasi dan wawancara langsung terhadap informan atau mahasiswa penerima beasiswa bidikmisi dengan berhadapan langsung ditempat wawancara dilakukan, sedangkan data sekunder diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, artikel, jurnal, dan sebagainya, yang menjadi penunjang dalam penelitian ini.

Teknik Pengumpulan Data. Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi yaitu pengumpulan data yang diamati yang berkaitan dengan pola konsumsi mahasiswa bidikmisi, wawancara yaitu memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pola konsumsi mahasiswa bidikmisi, dan dokumentasi yaitu untuk memperoleh data yang berkaitan dengan pola konsumsi mahasiswa bidikmisi.

Teknik Analisis Data. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan kedalam tiga tahapan diantaranya reduksi data yaitu menganalisis data yang berkaitan pola konsumsi mahasiswa bidikmisi yang dianggap penting, penyajian data yaitu menyusun data yang telah terkumpul untuk memberi gambaran mengenai pola konsumsi mahasiswa bidikmisi secara utuh, dan penarikan kesimpulan yaitu data yang telah tersusun antara satu dengan yang lain lalu ditarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Biaya yang dikeluarkan mahasiswa bidikmisi dalam mengkonsumsi suatu barang atau jasa berasal dari dana beasiswa yang diterima ataupun pendapatan lain seperti uang saku dari orang tua. Dalam penelitian ini biaya konsumsi Mahasiswa Penerima Beasiswa bidikmisi Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar yaitu biaya tempat tinggal/Kos, biaya makanan dan minuman, biaya pendidikan, biaya entertainment, biaya komunikasi, dan biaya transportasi. Dari hasil penelitian mahasiswa bidikmisi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Biaya Konsumsi Mahasiswa Bidikmisi Selama Satu Semester

No	Jenis Biaya Konsumsi	Biaya Tertinggi	Persentase (%)	Biaya Terendah	Persentase (%)
1	Tempat Tinggal/Kos	Rp1.650.000	16,3	Rp900.000	20,2
2	Makanan dan Minuman	Rp3.600.000	33,5	Rp1.510.000	33,9

3	Pendidikan	Rp1.800.000	17,7	Rp800.000	17,9
4	Entertainment	Rp980.000	9,6	Rp700.000	15,7
5	Komunikasi	Rp620.000	6,1	Rp250.000	5,6
6	Transportasi	Rp1.500.000	14,8	Rp300.000	6,7
Total		Rp10.150.000	100	Rp4.460.000	100

Dari hasil penelitian pada tabel diatas dapat dilihat biaya konsumsi yang paling besar dikeluarkan mahasiswa penerima beasiswa bidikmisi adalah biaya makanan dan minuman dengan biaya tertinggi sebesar Rp3.100.000 dengan persentase 33,5% dan biaya terendah sebesar Rp530.000 dengan persentase 33,9% dengan mengkonsumsi makanan dan minuman yaitu nasi, sayur, ikan, telur, tempe atau tahu dan air putih yang menjadi konsumsi sehari-hari mahasiswa bidikmisi baik yang dibuat sendiri ataupun dalam bentuk prasmanan serta makanan dan minuman jajanan seperti bakso, kue, gorengan, buah, jus dan lain sebagainya. Salah satu konsumsi yang harus dipenuhi adalah konsumsi makanan maupun minuman sehari-hari. Makanan sebagai sumber energi dan ketahanan bagi tubuh harus dapat terpenuhi agar bisa melakukan aktivitas sehari-hari. Makanan yang kaya akan sumber karbohidrat dan gizi baik bagi tubuh manusia, tak terkecuali bagi mahasiswa bidikmisi. Sebagai mahasiswa tentunya harus mengkonsumsi makanan maupun minuman yang baik agar dapat menjalankan segala aktivitas terutama saat mengikuti perkuliahan. Makanan merupakan kebutuhan yang paling mendasar yang perlu diprioritaskan dibandingkan kebutuhan yang lain. Menurut kartika (2015) bahwa secara naluri individu, seseorang akan terlebih dahulu memanfaatkan setiap pendapatannya bagi kebutuhan dasarnya berupa pangan. Jika kebutuhan dasarnya telah terpenuhi, maka tiap kelebihan penghasilannya dialokasikan untuk non pangan.

Biaya konsumsi terbesar kedua adalah biaya pendidikan mahasiswa penerima beasiswa bidikmisi dengan biaya tertinggi sebesar Rp1.800.000 dengan persentase 17,7% dan terendah sebesar Rp800.000 dengan persentase 17,9% yang digunakan untuk membeli peralatan alat tulis, buku kuliah, dan juga membiayai tugas kuliah seperti *print*, *fotocopy*, ataupun *jilid*. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam menempuh pendidikan, seseorang harus menyiapkan segala keperluan untuk memperlancar kegiatan belajarnya. Keperluan yang perlu dipersiapkan antara lain buku, pulpen, pensil, penggaris dan sebagainya. Selain kurang mampu dalam ekonomi, mahasiswa bidikmisi juga dituntut untuk meningkatkan prestasi akademiknya. Dalam meningkatkan prestasi akademik mahasiswa bidikmisi harus menggunakan dana beasiswanya untuk keperluan pendidikan. Salah satunya pembelian buku kuliah. Dalam penelitian Wulandari (2016) mengatakan bahwa ada Sembilan penyebab mahasiswa melakukan pembelian buku yaitu mempertahankan nilai, dorongan dosen, dorongan teman, dorongan lembaga atau universitas, dorongan keluarga, menambah koleksi, menaikkan gengsi sebagai mahasiswa berprestasi, tersedianya uang untuk alokasi buku, dan tersedianya waktu untuk alokasi buku. Dalam pemenuhan kebutuhan pendidikannya mahasiswa bidikmisi harus mempertahankan prestasi belajarnya agar nilai dari setiap semester tidak mengalami penurunan yang mengakibatkan pemberhentian bantuan beasiswa bidikmisi. Menurut Wahab (2016) prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai dari suatu kegiatan atau usaha yang dapat memberikan kepuasan emosional, dan dapat diukur dengan alat dan tes tertentu. Salah satu mengukur prestasi belajar adalah nilai indeks prestasi mahasiswa.

Posisi ketiga biaya konsumsi yaitu biaya tempat tinggal/kos mahasiswa penerima beasiswa bidikmisi dengan biaya tertinggi sebesar Rp1.650.000 dengan persentase 16,3% dan terendah sebesar Rp900.000 dengan persentase 20,2%. Beberapa faktor yang mempengaruhi mahasiswa dalam memilih tempat tinggal salah satunya adalah harga yang terjangkau. Beberapa tempat tinggal/kos sangat mahal di perkotaan sehingga mahasiswa penerima beasiswa bidikmisi mencari tempat tinggal/kos yang murah. Dalam faktor ekonomi yang berkaitan dengan harga, harga yang murah merupakan hal yang dicari para mahasiswa dan sudah menjadi sifat manusia yang alamiah, mencari yang murah namun berkualitas (Badri, 2012). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2015) mengatakan bahwa apabila harga sewa murah dan terjangkau, maka dapat meningkatkan keputusan mahasiswa dalam memilih tempat tinggal/indeksost.

Selanjutnya biaya konsumsi terbesar keempat yaitu biaya transportasi mahasiswa penerima beasiswa bidikmisi dengan biaya tertinggi sebesar Rp1.500.000 dengan persentase 14,8% dan biaya terendah sebesar Rp300.000 dengan persentase 6,7%. Transportasi sebagai alat yang digunakan untuk mengangkut barang ataupun orang dari satu tempat ke tempat yang lain. Mahasiswa bidikmisi yang sebagian besar tempat tinggalnya jauh dari lokasi kampus akan menggunakan alat transportasi baik kendaraan pribadi ataupun kendaraan umum. Salah satu transportasi yang digunakan mahasiswa bidikmisi adalah kendaraan roda dua atau motor. Untuk mahasiswa bidikmisi yang memiliki kendaraan pribadi hanya membeli bensin, oli mesin, ataupun *service* motornya sedangkan mahasiswa bidikmisi yang tidak memiliki kendaraan pribadi akan menggunakan transportasi online ataupun konvensional. Penggunaan sepeda motor menjadi pilihan alat transportasi beberapa mahasiswa bidikmisi. Mahasiswa bidikmisi yang tidak memiliki kendaraan pribadi tentu akan mengeluarkan biaya yang lebih banyak dari pada yang menggunakan kendaraan pribadi karena harus mengeluarkan biaya transportasi setiap bepergian terutama jika ke tempat kuliah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nasruddin dan Anita (2014) yang mengatakan bahwa pengeluaran biaya kendaraan sepeda motor lebih kecil dibandingkan angkutan umum untuk perjalanan pulang pergi dari kampus dengan perbandingan yang cukup besar. Sehingga biaya yang dikeluarkan mahasiswa yang menggunakan transportasi umum lebih banyak daripada yang memiliki kendaraan pribadi.

Biaya konsumsi terbesar kelima yaitu biaya entertainment mahasiswa penerima beasiswa bidikmisi dengan biaya tertinggi sebesar Rp980.000 dengan persentase 9,6% dan biaya terendah sebesar Rp700.000 dengan persentase 15,7% yang digunakan untuk membeli pakaian, peralatan mandi, kosmetik, dan peralatan lain yang dibutuhkan. Mahasiswa penerima beasiswa bidikmisi menggunakan kartu telkomsel untuk mengisi pulsa biasa yang digunakan untuk menelpon orang tua ataupun menghubungi dosen terkait pembelajaran. Telkomsel yang memiliki jaringan yang kuat daripada jaringan yang lain di pedesaan membuat beberapa mahasiswa bidikmisi menggunakan kartu seluler telkomsel. Adapun untuk kartu internet, harga yang relatif tinggi pada kartu telkomsel sehingga kurang diminati oleh mahasiswa bidikmisi. dalam penelitian Wahyuni, dkk (2018) menyebutkan bahwa harga yang ditawarkan kartu simpati tergolong cukup mahal jika dibandingkan operator lain. Harga memiliki peran terpenting dalam pengambilan keputusan pembelian oleh konsumen bahkan tidak sedikit konsumen yang mematok kualitas sebuah produk dengan harga (Ratna, 2016). Sedangkan untuk kartu internetan mahasiswa bidikmisi menggunakan kartu axis, tri, indosat, XL, atau smartfreen. Banyaknya kartu perdana internet yang tersebar dipasaran akan memberikan keleluasaan bagi konsumen untuk memilih merek yang diinginkan. seorang konsumen hanya ingin

mendapatkan kemudahan berkomunikasi dan tarif yang murah, sehingga banyak konsumen yang berganti-ganti operator walaupun masing-masing operator mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing (Cindy, 2017).

SIMPULAN / CONCLUSION

Dari hasil penelitian mengenai Pola Konsumsi Mahasiswa Penerima Beasiswa Bidikmisi Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar selama satu semester dapat disimpulkan bahwa biaya konsumsi mahasiswa bidikmisi yang terbesar dikeluarkan adalah biaya makanan dan minuman, selanjutnya biaya pendidikan, biaya tempat tinggal/kos, biaya transportasi, biaya entertainment, dan biaya komunikasi. Adapun pola konsumsi mahasiswa bidikmisi pada konsumsi makanan mengkonsumsi makanan sehari-hari seperti nasi, sayur, lauk pauk, air putih, ataupun makanan instan. Untuk diluar makanan sehari-hari mahasiswa bidikmisi membeli makanan jajanan ringan ataupun berat. Sedangkan pola konsumsi non makanan mahasiswa bidikmisi yaitu pendidikan, mahasiswa membeli buku, peralatan alat tulis, ataupun pembiayaan untuk tugas kuliah. Entertainment, mahasiswa bidikmisi membeli peralatan mandi, peralatan kosmetik, pakaian, dan aksesoris lain. Komunikasi, mahasiswa bidikmisi membeli pulsa dan kartu internetan. Transportasi, mahasiswa bidikmisi membeli biaya bensin, oli, atau peralatan motor untuk kendaraan pribadi dan untuk kendaraan umum menggunakan transportasi online atau konvensional.

Diharapkan bagi mahasiswa bidikmisi untuk mempergunakan dana beasiswanya sesuai dengan kebutuhan agar dana dari beasiswa dapat bermanfaat sebagaimana mestinya. Prioritaskan konsumsi yang sangat dibutuhkan dan mengurangi dalam mengkonsumsi keinginan yang berlebihan. Pada saat menerima dana dari bidikmisi sebaiknya tidak langsung digunakan untuk membeli barang yang diinginkan, tetapi disimpan untuk konsumsi yang urgen nantinya. Mengaplikasikan materi dari literasi ekonomi agar dapat mencatat kebutuhan yang akan digunakan dan biaya yang dikeluarkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Badri. (2012). Analisis Faktor Yang Menjadi Pertimbangan Mahasiswa Dalam Memilih Tempat Kost Di Kawasan Kampus UNEJ. Jember: Universitas Jember.
- Baining, Mellya Embun. (2018). Pengaruh Pendapatan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Penerima Beasiswa Bidikmisi. *Jurnal Syariah*. Vol. VI, No. 1
- Cindy, Aprillia Bunga. (2017). Analisis Pengaruh Harga Paket, Kualitas Jaringan, Dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Kartu Perdana Internet (Survei Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Dumairy. (1996). Perekonomian Indonesia. Yogyakarta: Erlangga
- Hanum, Nurlaila. (2017). Analisis Pengaruh Pendapatan Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Universitas Samudra di Kota Langsa. *Jurnal Samudra Ekonomika*, Vol. 1, No. 2.
- Indrawati, Awalia. (2016). Analisis Pola Konsumsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Kartika. (2005). Analisis Coping Strategy Dan Ketahanan Pangan Rumah Tangga Petani Di Desa Majasih Kecamatan Sliyeg Kabupaten Indramayu. Fakultas Pertanian Institute Pertanian Bogor. Bogor

- Kurniawan, Andre. (2015). Analisis Pengaruh Lokasi Dan Fasilitas Terhadap Keputusan Mahasiswa Memilih Tempat Indekost Dengan Harga Sewa Indekost Sebagai Variabel Moderasi. *Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan*. Vol. 15, No. 2, Hal: 236-244).
- Mankiw, N Greegory. (2013). Pengantar Ekonomi Mikro. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Mulyani, Sri. 2015. Pola Konsumsi Non Makanan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nasruddin & Anita Ratnasari R. (2014). Perbandingan Biaya Umum Transportasi Angkutan Umum Dan Sepeda Motor Sebagai Moda Transportasi Oleh Mahasiswa (Studi Kasus: Kampus Universitas Diponegoro Tembalang). *Jurnal Teknik*. Vol. 3, No. 3.
- Ratna, T. (2016). Pengaruh Citra Merek, Kualitas Produk, Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Kartu Seluler. *Jurnal Ilmu Dan Riset Manajemen*. Vol. 5, No. 7, Hal: 1-15.
- Rinayanti, dkk. (2014). Pengaruh Pendapatan Terhadap Konsumsi Masyarakat Tani Padi Sawah di Desa Karawana Kecamatan Dolo Kabupaten Sigi. *Jurnal Agrotekbis*. Vol.2, No 6, hal 652-659.
- Ristekdikti. (2019). Petunjuk Teknis Pengelolaan Bidikmisi. Direktorat Kemahasiswaan.
- Tama, Ridony Taufik. 2014. Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Faklutas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tobing, Denova RL. (2015). Analisis Hubungan Antara Pendapatan dengan Perilaku Konsumsi Mahasiswa (Studi Kasus pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya). *Jurnal Ilmiah*. Universitas Brawijaya.
- Wahab, Rohmalina. (2016). Psikologi Belajar. Jakarta. Pt Raja Grafindo Persada.
- Wahyuni, Dkk. (2017). Pengaruh Kepuasan Pelanggan Terhadap Layalitas Merek Pada Kartu Prabayar Simpati Telkomsel. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol. 12, No. 2, Hal: 242-247.
- Wulandari, Putri, Heri Yanto & Amin Pujiati. (2016). Perilaku mahasiswa bidikmisi dalam membeli buku kuliah. *Journal of Economic Education*. Vol, 5. No, 2. p-ISSN 2301-7341. e-ISSN 2502-4485.

Penggunaan Quizizz sebagai Media Penilaian pada Perkuliahan Daring

Santy Setiawati

Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr.
Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia
e-mail: santy.setiawati@fkip.unila.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi dengan lemahnya penggunaan aplikasi penilaian tes secara *online* pada perkuliahan daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pandangan mahasiswa terhadap Quizizz sebagai media penilaian pada perkuliahan daring. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Lampung yang mengampu mata kuliah Geometri Analitik Bidang tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan instrumen angket. Data penelitian diperoleh dengan menyebarkan angket kepada mahasiswa melalui Google Form. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya tanggapan positif dan negatif terkait pelaksanaan tes menggunakan media penilaian Quizizz. Dengan tes menggunakan media penilaian Quizizz, sebanyak 90,9% mahasiswa mengerjakan tes secara mandiri. Pandangan mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz yaitu penerapan perkuliahan yang menyenangkan dan cukup menantang. Adapun mahasiswa yang beranggapan bahwa dalam Quizizz tidak bisa mengecek kembali jawabannya dan pemakaian Quizizz sangatlah rawan terutama bagi mahasiswa yang rumahnya pelosok atau susah sinyal.

Kata kunci: Penilaian, Quizizz, Perkuliahan Daring

PENDAHULUAN

Perubahan dari perkuliahan secara *offline*/tatap muka ke perkuliahan secara *online*/daring mempengaruhi ke proses evaluasi perkuliahan. Evaluasi dipandang sebagai bagian penting dari proses pembelajaran (Ratnawulan & Rusdiana, 2014). Istilah evaluasi pembelajaran sering disamaartikan dengan ujian (Asrul, Ananda, & Rosnita, 2014). Evaluasi pada penelitian ini membahas evaluasi dalam bentuk tes setelah perkuliahan berlangsung, dimana tes merupakan salah satu alat pengukurannya.

Secara umum, pembelajaran *online* mampu mengatasi berbagai persoalan, seperti jarak, waktu, biaya, dan terbatasnya sumber daya pengajar. Meskipun demikian, masih ada beberapa persoalan khusus yang perlu mendapat perhatian, salah satunya adalah keterbatasan aplikasi yang tersedia khususnya pada bagian evaluasi di akhir pembelajaran (Fuady, 2016). Berdasarkan observasi penulis pada perkuliahan daring ketika proses pemberian penilaian tes, masih menggunakan *messenger platform*/email untuk penilaian tes. Sebagai contoh soal tes bentuk essay diberikan kepada mahasiswa, lalu mahasiswa menjawabnya dengan menulis di kertas selembat, setelah itu difoto jawabannya dan dikirim ke dosen melalui *messenger platform* (WhatsApp).

Akan tetapi, terdapat beberapa hal yang luput dari pengawasan. Sejalan dengan Sadikin & Hamidah (2020) bahwa lemahnya pengawasan terhadap mahasiswa adalah tantangan tersendiri dalam pembelajaran daring. Sebagai contoh, adanya hasil jawaban mahasiswa yang mirip. Adapun hasil jawaban yang salah, lalu ada mahasiswa lain yang menyelesaikan soal tersebut dengan proses pengerjaan yang salah pula. Apabila mahasiswa terindikasi mendapat jawaban dari temannya, biasanya ada salah tulis dalam

proses penyelesaiannya. Proses penilaian tes dalam perkuliahan daring yang masih menggunakan *messenger platform* dapat dikatakan sebagai salah satu faktor lemahnya penggunaan aplikasi penilaian tes secara *online*. Dosen belum memanfaatkan teknologi dan aplikasi online terkait penilaian tes. Mengingat pentingnya penilaian tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa, maka perlu melakukan berbagai inovasi salah satunya menggunakan bentuk online. Oleh karena itu, diperlukan suatu media penilaian tes yang menyesuaikan perkuliahan daring saat ini.

Salah satu media penilaian tes atau bentuk ujian online adalah dengan menggunakan Quizizz. Quizizz dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran keseharian peserta didik sebagai bahan evaluasi pembelajaran (Aini, 2019). Pembelajaran matematika yang sebelumnya memanfaatkan kertas untuk evaluasi, dapat diminimalisir dengan penggunaan Quizizz (Agustina & Rusmana, 2019). Media penilaian tes secara online dengan Quizizz ini memberikan data dan statistik tentang kinerja mahasiswa, bahkan bisa mendownload statistik ini dalam bentuk spreadsheet Excel. Dosen dapat melacak jumlah jawaban mahasiswa. Pemanfaatan Quizizz membantu Dosen dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi mahasiswa. Proses evaluasi perkuliahan seharusnya untuk mengetahui efektivitas dari proses perkuliahan yang telah diberikan dan mengindikasikan keberhasilan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pandangan mahasiswa terhadap Quizizz sebagai media penilaian pada perkuliahan daring. Penilaian tes menggunakan Quizizz dilakukan ketika Ujian Tengah Semester (UTS). Mahasiswa log in online ke web Quizizz dan dengan waktu yang bersamaan dimulai UTS tersebut dengan waktu yang sudah ditentukan pada setiap butir soal. Soal dan pilihan jawaban (untuk bentuk soal pilihan ganda) pada Quizizz diacak urutan tampilannya kepada mahasiswa. Aspek yang diperhatikan dalam penelitian ini adalah bagaimana pandangan mahasiswa terhadap Quizizz saat pelaksanaan tes?

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 di Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Lampung. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Lampung yang mengampu mata kuliah Geometri Analitik Bidang tahun pelajaran 2020/2021. Responden dalam penelitian ini berjumlah 77 mahasiswa. Penelitian ini menggunakan instrumen angket terhadap pelaksanaan tes menggunakan Quizizz pada perkuliahan daring. Angket disusun dari 9 pertanyaan menggunakan skala Likert dan 1 pertanyaan kualitatif dimana siswa dapat mengutarakan pendapatnya terhadap media penilaian Quizizz. Data penelitian diperoleh dengan menyebarkan angket kepada mahasiswa melalui Google Form.

Pada teknik analisis data, terlebih dahulu mereduksi data yang ada pada angket. Mereduksi data pada penelitian ini yaitu merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting serta dicari pola dan temanya. Setelah data direduksi selanjutnya adalah menyajikan data. Pada penelitian ini penyajian data berupa teks yang bersifat naratif. Kegiatan ini memunculkan dan menunjukkan kumpulan data atau informasi yang terorganisir dan terkategori yang memungkinkan suatu penarikan kesimpulan atau tindakan. Penarikan kesimpulan merupakan kegiatan akhir dari analisis data. Penarikan kesimpulan yang dilakukan pada penelitian ini adalah menemukan makna dari data angket yang telah diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah angket dianalisis, diperoleh adanya tanggapan positif dan tanggapan negatif terkait pelaksanaan tes menggunakan Quizizz. Dalam tes menggunakan media penilaian Quizizz, sebanyak 90,9% mahasiswa menyetujui bahwa mengerjakan tes pada Quizizz membuat mahasiswa mengerjakan soal tes atau ujian tengah semester secara mandiri. Hal tersebut yang diharapkan dari proses penyusunan instrumen tes pada Quizizz ini yaitu meminimalisir kecurangan dalam ujian. Sejalan dengan Utomo (2015) yang mengungkapkan bahwa kecurangan mahasiswa pada saat mengerjakan soal ujian diharapkan dapat diatasi dengan melaksanakan ujian online. Selain itu, dengan media penilaian Quizizz yang membuat adanya karakter mandiri pada mahasiswa dalam menyelesaikan soal tes sesuai dengan salah satu misi Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Lampung, yaitu mendidik berlandaskan budaya akademik dan nilai-nilai karakter bangsa.

Beberapa mahasiswa mengungkapkan bahwa menyukai Ujian Tengah Semester melalui Quizizz. Bahkan ada yang meminta Ujian Akhir Semester menggunakan Quizizz juga. Sejalan dengan Zhao (2019) bahwa mahasiswa lebih senang jika Quizizz digunakan selama pembelajaran di kelas secara berkala. Selain itu, ada juga mahasiswa yang mengungkapkan bahwa ujian dengan quizizz cukup menantang dan menyenangkan. Aini (2019) pun menyatakan bahwa Quizizz dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Dengan menggunakan Quizizz sebagai media penilaian, perkuliahan diselingi dengan aktivitas yang memacu minat dan motivasi mahasiswa. Sejalan dengan Agustina & Rusmana (2019) yang menyatakan bahwa Quizizz layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang membuat siswa memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar.

Adapun hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan Quizizz terkait mengecek kembali jawaban pada soal sebelumnya. Menurut mahasiswa, pada Quizizz jika jawaban sudah diberikan, mahasiswa tidak bisa mengecek kembali jawabannya. Padahal salah satu langkah-langkah dalam strategi pemecahan masalah model Polya adalah melihat kembali (Mahardiningrum & Ratu, 2018; Wahyu, Wibowo, & Kurniawan, 2019). Selain itu, menurut mahasiswa pemakaian Quizizz sangatlah rawan terutama bagi mahasiswa yang rumahnya pelosok atau susah sinyal. Sejalan dengan Mulatsih (2020) yang mengungkapkan bahwa kendala selama pembelajaran daring yaitu jaringan internet yang terkadang tidak lancar dan tidak semua siswa tinggal di wilayah yang sinyal internetnya mendukung pembelajaran daring. Sebagian besar mahasiswa mengungkapkan saat pelaksanaan tes lebih fokus melihat waktu pengerjaan yang sedang berjalan dibandingkan dengan fokus membaca soal tes. Padahal dengan diberikannya waktu untuk setiap nomor bertujuan agar mahasiswa tidak memiliki waktu untuk bertanya dengan temannya ketika sedang mengerjakan tes dan harus fokus dalam menyelesaikan soal yang disajikan.

SIMPULAN

Penggunaan Quizizz sebagai media penilaian memberikan dampak pada karakter mahasiswa. Sebanyak 90,9% mahasiswa mengerjakan soal tes secara mandiri dengan media penilaian Quizizz. Pandangan mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz yaitu penerapan perkuliahan yang menyenangkan dan cukup menantang. Adapun mahasiswa yang beranggapan bahwa dalam Quizizz tidak bisa mengecek kembali jawabannya dan pemakaian Quizizz sangatlah rawan terutama bagi mahasiswa yang rumahnya pelosok atau susah sinyal. Penggunaan Quizizz sebagai media penilaian pada perkuliahan daring

dapat dijadikan salah satu alternatif media penilaian yang mengatasi jarak, waktu, menciptakan perkuliahan menyenangkan dan memotivasi mahasiswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, L. & Rusmana, I.M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Sesiomadika*, hal 1-7.
- Aini, Y.I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, Vol. 2, No. 25, hal. 1-6.
- Asrul, Ananda, R., Rosnita. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Fuady, M.J., (2016). Pengembangan aplikasi Evaluasi Pembelajaran Online untuk Pendidikan Jarak Jauh. *Tekno*, Vol. 26, hal. 148-154
- Mahardiningrum, A.S. & Ratu, N. 2018. Profil Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Pangudi Luhur Salatiga Ditinjau dari Berpikir Kritis. *Jurnal Mosharafa*, Vol. 7, No. 1, hal. 75-84.
- Mulatsih, B. 2020. Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol. 5, No. 1, hal. 16-26.
- Ratnawulan, E., & Rusdiana, A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 6, No. 2, Hal. 214-224.
- Utomo. (2015). Pengembangan sistem ujian online soal pilihan ganda dengan menggunakan software Wondershare Quiz Creator. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 4 (3), 1-6
- Wahyu, A., Wibowo, T., Kurniawan, H. 2019. Analisis Kemampuan Looking Back Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika. *Prosiding Sendika*, Vol. 5, No. 1, hal.81-87.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, Vol. 8, No.1, pp. 37- 43.

PENDIDIKAN NILAI DAN KEARIFAN LOKAL DALAM CERPEN “PAGEBLUK” KARYA DANARTO KAJIAN STRUKTURALISME GENETIK

Sarjinhah Zamzanah¹, Rahmat Prayogi², Rian Andri Prasetya³, Bambang Riadi⁴

¹²³⁴Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

Abstrak: Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana pendidikan nilai dan kearifan lokal dalam cerpen “*Pagebluk*” karya Danarto. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengungkap pendidikan nilai dan kearifan lokal yang terdapat pada cerpen “*Pagebluk*” karya Danarto. Untuk mencapai tujuan itu, peneliti menggunakan kajian sosiologi sastra dengan teori strukturalisme genetik yang dikemukakan oleh Goldmann. Penelitian ini menggunakan metode dialektik. Cara kerja dalam aplikasi metode ini adalah pemahaman dan penjelasan. Cerpen “*Pagebluk*” dipahami dengan cara dianalisis dan dijelaskan dengan dibantu rujukan dari luar teks. Untuk mengungkap pendidikan nilai dan kearifan lokal, cerpen dipahami melalui hubungan antarokoh dan hubungan tokoh dengan lingkungannya. Kemudian, pikiran, gagasan, dan ide dari relasi tokoh tersebut dipertentangkan dengan kelompok lainnya sehingga ditemukan pandangan dunia pengarang. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa cerpen “*Pagebluk*” terdapat pendidikan nilai dan kearifan lokal. Pendidikan nilai berupa perilaku tokoh yang menunjukkan kepedulian sosial: membasmi wabah dengan cara bersama-sama, mulai anak-anak sampai orang dewasa. Adapun kearifan lokal (Jawa) ditunjukkan oleh perilaku tokoh yang melakukan ritual mengelilingi kampung dengan melantunkan doa tanpa busana oleh anak-anak berumur 6 tahun-an. Hal ini bermakna bahwa manusia dalam memberantas wabah *Pagebluk*: pagi sakit-sore meninggal, sore sakit-pagi meninggal dengan ikhlas, tanpa tendensi(busana), kecuali hanya memberantas wabah pandemi. Hal ini berhomologi/berkesesuaian dengan situasi sekarang saling bau membahu mengatasi covid-19. Melalui cerpen “*Pagebluk*”, Danarto menyampaikan pesan bahwa manusia harus peduli dengan sesama dan lingkungan hidupnya. Hal ini dapat berupa menjaga kebersihan lahir(protocol kesehatan) dan batin(hati yang lugas/ikhlas). Itulah pesan Danarto melalui cerpen “*Pagebluk*”.

Kata kunci: cerpen, pendidikan nilai dan kearifan lokal, strukturalisme genetik.

PENDAHULUAN

Karya sastra merupakan karya imajinatif yang mempunyai hubungan erat dengan hal-hal di luar karya sastra. Faktor sejarah dan lingkungan ikut membentuk karya sastra karena karya sastra itu ditulis oleh pengarang sebagai anggota masyarakat yang mengambil ide dari peristiwa di masyarakat itu sendiri. Karya sastra yang dijadikan data utama pada penelitian ini adalah cerpen “*Pagebluk*” yang terdapat dalam antologi cerpen *Berhala* karya Danarto.

Cerpen-cerpen Danarto dimuat dalam majalah *Horison* yakni, “*Nostalgia*”, *Adam Makrifat*”, dan “*Mereka Toh Tidak Menjaring Malaikat*”. Cerpen yang berjudul “*Rintrik*” mendapat hadiah dari majalah *Horison* tahun 1968. Pada tahun 1974 kumpulan cerpen yang dihimpun dalam satu buku yang berjudul *Godlob* diterbitkan oleh Rombongan Dongeng dari Dirah. Kumpulan cerpen yang lain yang dihasilkan Danarto adalah *Gergasi*, *Berhala*, *Setangkai Melati* di *Sayap Jibril*, dan *Kacapiring*.

Yunus (1986: 2) menyatakan bahwa karya sastra yang menggambarkan realitas sosial masyarakat dapat dilihat sebagai dokumen sosio budaya. Dokumen sosio budaya tersebut dapat dikemas dalam karya sastra yang dinamakan sosiologi sastra. Sosiologi sastra dapat didekati atau dikaji melalui pendekatan strukturalisme genetik, yakni melihat hubungan antara karya sastra dan realitas sosial atau masyarakat. Sastra tidak hanya menyajikan hal-hal yang non realitas, tetapi sastra juga menyajikan kehidupan yang sebagian besar terdiri atas kenyataan sosial. Oleh sebab itu, terdapat persamaan antara sosiologi dengan sastra sehingga teks sastra dapat dikaji melalui pendekatan sosiologi.

Sosiologi merupakan telaah yang objektif dan ilmiah tentang manusia dalam masyarakat dan telaah tentang lembaga-lembaga dan proses sosial. Hal ini dapat berupa masalah perekonomian, keagamaan, politik, gambaran tentang cara-cara manusia menyesuaikan diri dengan lingkungan, mekanisme sosial, dan pembudayaan masyarakat di tempatnya masing-masing. Seperti halnya sosiologi, sastra juga berurusan dengan manusia dalam masyarakat sehingga sosiologi sastra mendeskripsikan masalah yang berkaitan dengan masyarakat. Salah satu produk sastra adalah cerpen. Cerpen dapat dianggap sebagai usaha untuk menciptakan kembali dunia sosial, ekonomi, dan politik yang juga merupakan urusan sosiologi. Hal ini dijumpai oleh pikiran-pikiran dan perasaan atau ideologi kelompok masyarakat dan yang dipertentangkan dengan kelompok masyarakat lainnya. Dalam sudut pandang teori strukturalisme genetik, hal ini dinamakan pandangan dunia. Pandangan dunia yang akan dijumpai adalah pendidikan nilai dan kearifan lokal dalam cerpen "*Pagebluk*" karya Danarto. Hal inilah yang menjadi masalah dalam penelitian ini. Dalam rangka mengungkap pendidikan nilai dan kearifan lokal, cerpen "*Pagebluk*" karya Danarto perlu dianalisis dengan teori strukturalisme genetik.

Karya sastra cerpen memuat pandangan dunia pengarang melalui tokoh cerita. Pengarang ingin menyuarakan aspirasinya terhadap kenyataan sosial yang terjadi. Masing-masing yang dihadapi tokoh dalam hubungannya dengan tokoh lain dan lingkungannya dapat dipandang sebagai hubungan yang membentuk totalisme makna. Oleh sebab itu, dalam rangka menemukan pendidikan nilai dan kearifan lokal dalam antologi cerpen "*Pagebluk*" karya Danarto diperlukan pisau pembedah yang berupa teori strukturalisme genetik.

Masalah dalam penelitian ini adalah pendidikan nilai dan kearifan lokal yang ditampilkan melalui relasi antartokoh dan hubungan tokoh dengan lingkungannya. Dalam relasi tersebut terdapat pikiran, gagasan, ide, dan perasaan tokoh yang dipertentangkan antara kelompok dengan kelompok lain sehingga dapat diketahui pandangan dunianya.

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah pendidikan nilai dan kearifan lokal yang ditampilkan melalui hubungan antartokoh dalam cerpen "*Pagebluk*" karya Danarto.

Adapun tujuan penelitian ini adalah menemukan pendidikan nilai dan kearifan lokal dalam cerpen "*Pagebluk*" karya Danarto. Adapun manfaat penelitian ini penting dilakukan agar bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat secara teoretis, penelitian dengan menggunakan pisau pembedah strukturalisme genetik pada cerpen "*Pagebluk*" karya Danarto dapat memperluas pengetahuan dan menambah wawasan bagi pembaca dan bermanfaat sebagai masukan awal untuk peneliti berikutnya yang berkaitan dengan karya sastra, khususnya penerapan teori

strukturalisme genetik yang berkaitan dengan homologi cerpen-cerpen karya Danarto dengan teks yang lain.

Manfaat praktis, penelitian ini bermanfaat memberikan wawasan kepada pembaca bahwa sebuah karya sastra lahir dari fakta kemanusiaan, merupakan produk subjek kolektif, mengandung pandangan dunia pengarangnya, serta terdapat homologi dengan keadaan sosial sezaman dan berikutnya (sinkronis dan diakronis). Selain itu, penelitian ini dapat berpengaruh positif bagi masyarakat pembaca dan pengkaji karya sastra untuk berhati-hati dalam berperilaku, perilaku yang tidak hanya bertujuan sesaat yang bisa merugikan diri sendiri dan orang lain. Berbicara dapat dipercaya, mempunyai kepedulian sosial (sedekah), berbuat mulia, dan menyadari akan hakikat hidup yang mengalir sesuai kehendak Tuhan.

Eva Farhah (2015) dalam disertasinya berjudul "Romantisme Islam Analisis Strukturalisme Genetik dalam "Thauqul-Chamamah Fil-ilfah Wal-Ullaf" Karya Ibnu Cham Al-Andalusy" menemukan bahwa romantisme Islam merupakan pandangan dunia Ibnu Chazm Al-Andalusy. Hasil temuannya menunjukkan bahwa antara struktur teks dan struktur masyarakat Andalusia homolog dengan pandangan dunia Ibnu Chazm berupa romantisme Islam.

Latifah Ratnawati (2011) dalam tesisnya yang berjudul "Tasawuf Kontekstual, Kajian Hermeneutik Cerpen-Cerpen Danarto" menemukan sepuluh (10) perilaku sufistik, yakni perilaku pada makam-makam sabar, *zuhut* (meninggalkan hal yang haram), *isar* (kedermawanan), *futuwwah* (kesatriaan), tawakal (menyerah setelah berusaha), rela, syukur, cinta dan fana, dan baka.

Zamzanah (1998) berjudul "Religiusitas Dalam *Berhala*: Kajian Struktural dan Semiotik" (1998) menemukan bahwa ide sentral dalam kumpulan cerpen *Berhala* adalah bercorak religius. Di samping itu, ditemukan kritik sosial terhadap pemujaan sesuatu secara berlebihan. Kecuali itu, Zamzanah menemukan hipogram *Berhala* pada *Orang Jawa Naik Haji* (1994: 19) yakni dalam kalimat: "Cinta yang takabur barangkali yang melahirkan berhala-berhala". Hipogram yang sekaligus sebagai makna sentral pada kumpulan cerpen *Berhala* ini dimuat pada teks *Orang Jawa Naik Haji* karya Danarto, cetakan ke-1: 1984. Zamzanah (1998: ix) menjelaskan bahwa kumpulan cerpen *Berhala* bermakna seruan untuk *amar makruf nahi munkar* (menyeru kebaikan dan menjauhi kejelekan).

Sesuai dengan sasaran kerja penelitian sastra yakni melakukan kajian cerpen "*Pagebluk*" karya Danarto dengan menggunakan teori strukturalisme genetik, maka hal ini merupakan kegiatan penting dalam perkembangan ilmu sastra. Ilmu sastra akan berkembang berkat penajaman konsep-konsep, teori-teori, dan metodologi yang dihasilkan melalui penelitian-penelitian sastra. Hal ini dapat diketahui perlunya ilmu sastra untuk berkembang dan kesempurnaan ilmu sastra tersebut (Chamamah-Soeratno, 2011: 59).

Dalam rangka penajaman-penajaman makna tersebut perlu dilakukan penelitian tentang cerpen "*Pagebluk*" karya Danarto dengan memanfaatkan teori strukturalisme genetik yang dikemukakan Goldmann.

Konsep struktur menurut Goldmann (1977: 3—5) pada dasarnya merupakan keseluruhan dan bagian-bagiannya, yakni teks dan latar belakang sosial-budaya serta subjek yang melahirkannya saling berhubungan secara dialektis. Metode dialektika Goldmann disebut metode strukturalisme genetik karena metode itu menyatukan analisis struktural dengan materialisme historis dan dialektikanya. Secara teoretis, strukturalisme genetik menyatukan analisis struktur karya sastra dengan analisis

sosiologis terhadap karya sastra. Dengan metode dialektika, kemajuan pengetahuan dianggap sebagai proses gerakan terus-menerus secara bolak-balik, dari keseluruhan ke bagian-bagian dan dari bagian-bagian ke keseluruhan lagi. Dalam sosiologi sastra, pengarang karya sastra dengan pandangan dunianya merupakan salah satu bagian dari keseluruhan struktur sosial. Menurut Goldmann (1977: 7), struktur karya sastra tertentu bukanlah dari si pengarang sendiri, melainkan dari keseluruhan kelompok sosial atau suatu kepentingan dari keseluruhan kelas sosial.

Metode dialektik dalam perspektif strukturalisme genetik Goldmann (1977: 11—12) diterapkan untuk kajian teks dengan cara bergerak maju dalam arah yang sebenarnya, yaitu tidak hanya dari teks individu, melainkan juga individu itu menjadi anggota dari kelompok sosialnya. Hal ini mengintegrasikan unsur-unsur individu ke dalam pola keseluruhan dengan memasang bagian-bagian tersebut ke dalam keseluruhan. Kata kuncinya adalah koherensi. Artinya, bagian-bagian tersebut memberi gambaran yang lengkap dan koheren dari suatu keseluruhan arti dalam karya sastra tersebut. Untuk memahami arti atau makna yang disampaikan pengarang, kita harus menemukan arti yang menyelaraskan isi bagian-bagian yang berlawanan sekalipun. Jadi, cerita dalam karya sastra dapat dikatakan koheren jika diterapkan pada teks sebagai suatu keutuhan (Goldmann, 1977: 13—14).

Mendukung pemahaman tersebut, Anwar (2010: 116) menjelaskan bahwa struktur karya sastra itu secara koheren terdiri dari totalitas yang terbangun dari bagian-bagian atau unsur-unsur. Untuk memahami secara total, karya sastra harus dipahami berdasarkan konsep timbal-balik keseluruhan bagian secara dialektis. Hal ini karena karya sastra sendiri merupakan bagian dari suatu keseluruhan yang lebih luas. Pengarang karya sastra adalah bagian dari struktur sosialnya. Karena itu, memahami karya sastra secara dialektis berarti (1) memahami bagian-bagian yang menyusun suatu keseluruhan karya sastra, dan (2) memahami karya sastra sendiri sebagai bagian dari keseluruhan. Hal ini sesuai dengan pandangan Marx bahwa karya sastra adalah faktor yang muncul dari proses total perkembangan sosial-historis sebuah masyarakat tempat karya sastra itu dilahirkan (Anwar, 2010: 115). Jadi, karya sastra merupakan suatu bagian atau unit dari keseluruhan dan kolektivitas.

Mengacu pada prinsip dialektik Hegel dan Marx, Goldmann (1981: 89) menjelaskan bahwa (1) kita tidak mungkin memahami suatu struktur apabila kita tidak mempertimbangkan pula makna dan fungsinya; (2) hal ini demikian karena struktur-struktur itu bersifat fungsional apabila dikaitkan dengan struktur-struktur global mereka, dan akhirnya dengan kehidupan manusia; (3) manusia mengubah struktur, menciptakan antagonisme, dan menyebabkan struktur-struktur yang lama dan usang diambil alih oleh struktur yang baru, fungsional, dan signifikan. Dalam konsepsi struktur menurut Hegel dan Marx (Goldmann, 1981: 89), terdapat dua ide fundamental, yaitu gagasan tentang trans-individu dan gagasan tentang genesis. Kedua gagasan ini menjadi dasar pengembangan perspektif strukturalisme genetik dalam kajian sastra sebagai refleksi dari struktur kehidupan sosial masyarakat.

Sejarah sastra dapat menjadi ilmiah apabila suatu instrumen yang objektif dan dapat diverifikasi. Hal ini yang akan memungkinkan kita membedakan unsur-unsur esensial dari unsur-unsur aksidental dalam sebuah karya sastra. Goldmann (1977: 14) menjelaskan bahwa instrumen seperti itu ditemukan dalam konsep pandangan dunia (*world vision*). Pandangan dunia mengacu pada kompleks menyeluruh dari ide-ide, aspirasi, dan perasaan yang menghubungkan bersama anggota-anggota dari suatu kelompok sosial dan mempertentangkan dirinya dengan anggota dari kelompok-

kelompok sosial lainnya (Goldmann, 1977: 17). Pandangan dunia bagi Goldmann bukan merupakan fakta empiris yang bersifat langsung, tetapi lebih merupakan struktur gagasan, aspirasi, dan perasaan yang dapat menyatukan suatu kelompok sosial di hadapan kelompok sosial yang lain. Pandangan dunia merupakan suatu abstraksi, yang merefleksikan cara orang-orang mengekspresikan ide-idenya (Goldmann, 1977: 15). Pandangan dunia bukanlah fakta, ia tidak mempunyai eksistensi objektif, melainkan hanya ada sebagai ekspresi teoretis dari kepentingan dan kondisi nyata dari suatu strata sosial tertentu. Pandangan dunia mencapai bentuk struktural yang konkrit di dalam sastra dan filsafat. Arti penting dan realitas pandangan dunia dapat dilihat segera saat kita bergerak melampaui ide-ide dari karya seorang penulis dan mulai mengkajinya sebagai bagian dari suatu keseluruhan.

Goldmann (1981: 97) menjelaskan bahwa pandangan dunia tidaklah lahir tiba-tiba, melainkan merupakan hasil transformasi mentalitas yang lama secara perlahan dan bertahap demi terbangunnya mentalitas baru dan teratasinya masalah mentalitas yang lama. Proses transformasi yang panjang itu terutama diakibatkan oleh fakta bahwa pandangan dunia merupakan kesadaran yang mungkin, dan tidak setiap orang dapat memahaminya. Menurut Goldmann (1981: 97), kesadaran yang mungkin adalah kesadaran yang menyatakan kecenderungan kelompok ke arah keterpaduan secara menyeluruh mengenai hubungan antara manusia dan sesamanya serta manusia dan struktur lingkungannya.

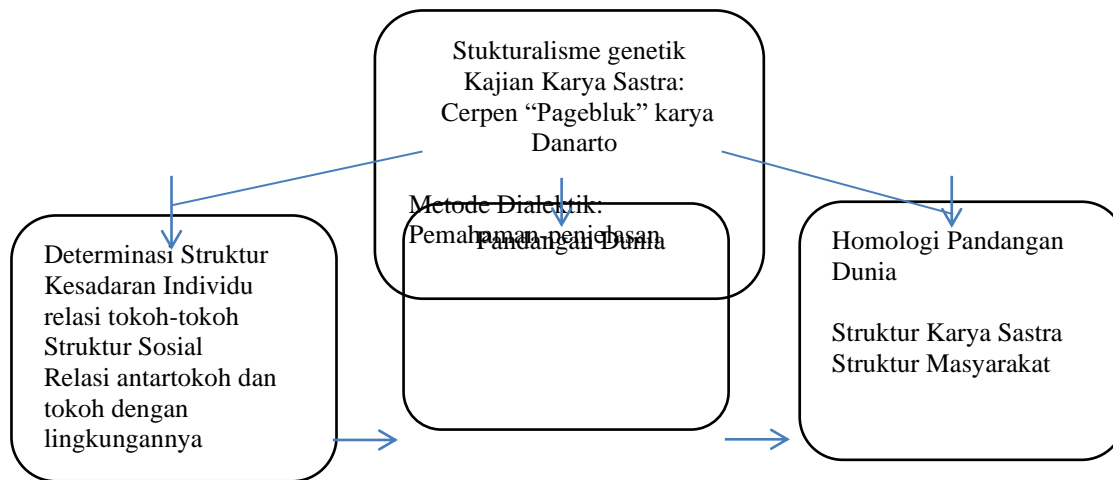
Goldmann memakai pandangan dunia untuk menemukan keserupaan-keserupaan dalam argumen-argumen tertentu yang dikemukakan maupun dalam struktur umum dari teks-teks (1977: 15). Sebagai kesadaran kolektif, pandangan dunia berkembang sebagai hasil dari situasi sosial dan ekonomi tertentu yang dihadapi oleh subjek kolektif pemilikinya (Goldmann, 1977: 112).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dialektik. Metode dialektik merupakan bagian penting dari strukturalisme genetik. Goldmann (1977: 20) menyatakan bahwa metode dialektik mengacu pada suatu gerakan keluar teks aktual, kemudian kembali ke teks yang diteliti. Materialisme dialektik dijalankan dengan menemukan ide-ide yang mengintegrasikan individu tertentu ke dalam satu kelompok sosial. Goldmann (1981: 74) menjelaskan bahwa sebagai bagian utama dari perspektif strukturalisme genetik, pemikiran dialektika menegaskan kemungkinan mengkonseptualisasi dan mengintegrasikan genesis ke dalam pengetahuan ilmiah. Hal ini dilakukan dengan cara mengkaji proses-proses strukturasi. Kita harus memperhatikan proses-proses strukturasi tersebut dari perspektif individu yang merupakan bagian darinya (kelompok sosial). (Goldmann, 1981: 74).

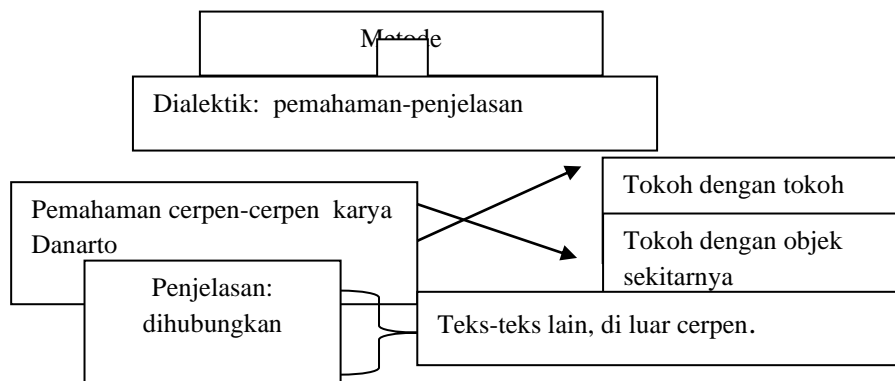
Kerangka konsep penelitian ini digambarkan dalam diagram 1.

Diagram 1.



Gambaran metode penelitian ini dipaparkan pada diagram 2 berikut.

Diagram 2



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian atas antologi cerpen “*Pagebluk*” karya Danarto ditemukan pendidikan nilai dan kearifan ditemukan pada perilaku ritual bertelanjang bulat untuk mengusir hal-hal yang menakutkan, termasuk wabah penyakit yakni *Pagebluk*: pagi sakit-sore meninggal, sore sakit-pagi meninggal. Masyarakat berusaha secara maksimal untuk mengusir wabah. Akan tetapi, orang-orang dewasa tidak tahan uji. Mereka tidak ikut secara maksimal untuk berkeliling desa membasmi wabah. Anak-anak usia 6 tahunan yang bertahan berkeliling kampung. Anak-anak tersebut oleh Pak Kiai diharuskan tanpa busan untuk membasmi wabah penyakit. Mereka taati atas anjuran Pak Kiai. Hal tersebut seperti yang dipaparkan dalam tabel Nilai Sosial berikut.

Tabel 1. Pendidikan Nilai dan Kearifan Lokal

Kategori	Sebab	Akibat	Judul Cerpen	Tahun dibuat
Pendidikan Nilai Pancasila : (1)	Wabah/pandemi (<i>Pagebluk</i> : pagi sakit-sore)	Masyarakat bersama-sama membasmi wabah <i>Pagebluk</i> . Pak Kiai mengerahkan semua	“ <i>Pagebluk</i> ”	1987

<p>Sila pertama, yakni Ketuhanan Yang Maha Esa; (2) Sila ke dua, yakni “Kemanusiaan yang adil dan beradab” .</p>	<p>meninggal, sore sakit-paginya meninggal.</p>	<p>lapisan masyarakat, dari anak-anak sampai orang dewasa bersama-sama memberantas <i>Pagebluk</i> (wabah) yang melanda dua puluh satu kampung . Wabah (<i>Pagebluk</i>) ini mengakibatkan banyak orang meninggal mendadak .</p>		
<p>Kearifan Lokal: gotong royong.</p>	<p>Kebiasaan gotong royong. Masyarakat saling bahu membahu mengatasi wabah dibimbingan Pak Kiai Menhat dengan cara melantunkan doa, dari anak sampai orang dewasa. Akan tetapi para orang dewasa tidak tahan.</p>	<p>Anak-anak meneruskan berkeliling kampung untuk memberantas <i>Pagebluk</i>/wabah karena para remaja dan orangtua sudah tidak sanggup meneruskan. Anak-anak meneruskan memberantas wabah dengan bertelanjang bulat melantunkan doa : <i>ar-rahmaan, al-lamal qur-aan, khalaqal insaan</i>. Hal ini disalah- tafsirkan oleh bandar judi buntut togel bahwa doa ini bisa memperdaya no togel tidak yang keluar sehingga bandar togel meraup keuntungan banyak.</p>		

Berdasarkan tabel di atas, cerpen “*Pagebluk*” menunjukkan adanya pendidikan nilai Pancasila pada s

Nilai Pancasila: “Ketuhanan Yang Maha Esa” diwujudkan oleh perilaku masyarakat yang berdoa sambil mengelilingi dua puluh satu (21) kampung yang terserang wabah. Doa tersebut dilantunkan oleh nanak-anak tanpa busana. Hal ini dipimpin oleh Kiai Menhat. Mereka melantunkan doa: *ar-rahmaan, ‘alamal quraan, khalaqal insaan* (Yang Maha Pemurah, mengajari Alquran, menciptakan insan/manusia). Hal ini diambil dari ayat-ayat Alquran surat Arrahmaan. Hal ini merupakan pengamalan nilai religius yang sesuai dengan penguatan pendidikan karakter pada poin “Religiusitas”.

Nilai pengamalan Pancasila yang ke dua, yakni “Kemanusiaan yang adil dan beradap dalam cerpen “*Pagebluk*” ditunjukkan oleh perilaku masyarakat yang memberantas wabah *Pagebluk*: pagi-sakit sore-meninggal, sore-sakit pagi-meninggal secara bersama-sama/gotong royong. Nilai kemanusiaan ini diwujudkan oleh perilaku masyarakat yang dalam membeantas *Pagebluk* secara bersama-sama berkeliling di lorong-lorong kampung. Hal ini dilakukan oleh semua lapisan masyarakat dari anak-anak usia 6 tahun sampai orang tua/dewasa.

Pemberantasan wabah dipimpin oleh Pak Kiai Menhat. Kiai Menhat menganjurkan setiap malam mengelilingi dua puluh satu kampung. Akan tetapi para orang dewasa tidak tahan uji untuk berkeliling kampung, bahkan membujuk Pak Kiai agar anak mereka dianjurkan berhenti. Hal ini mendapat perlawanan oleh anak-anak.

Mereka tidak mau menuruti kemauan para orang tuanya. Mereka tetap akan melanjutkan perjuangan untuk memberantas wabah (*Pagebluk*). Padahal, Kiai Menhat sudah mengizinkan para anak untuk mengikuti anjuran orang tuanya. Atas kemauan anak-anak maka Pak kiai menurutinya. Anak-anak dibolehkan berkeliling kampung untuk memberantas *Pagebluk* dibekali bongkahan es yang di dalamnya ada tulisan *ar-rahmaan*, '*al-lamal qur-aan*, *khalaqal insan*.

Anak-anak mengikuti arah bongkahan es ke lorong-lorong kampung yang terkena wabah/*Pagebluk* sambil membaca tulisan di dalam es. Tiba-tiba anak-anak diberhentikan oleh orang yang dilewati. Mereka menyuruh anak-anak untuk membacakan tulisan dalam bongkahan es itu, dengan maksud agar keluarganya yang sakit bisa sembuh. Di sepanjang jalan banyak orang yang mengejar bongkahan es, bahkan ada yang memeluknya. Mereka mengejar anak-anak untuk membacakan tulisan di bongkahan es itu. Akan tetapi, anak-anak ketakutan sampai jatuh.

Anak-anak hanya konsentrasi mengikuti arah jalan balok es itu. Sesuai janji anak-anak bahwa mereka tidak boleh menangis walaupun ketakutan. Mereka minta anak-anak menghidupkan keluarganya yang meninggal. Mereka berebut balok es yang bertuliskan *ar-rahmaan*, *al-lamal qur-an*, *khalaqal in-saan*. Orang-orang semakin banyak yang membawa jenazah keluarganya. Mereka itu berebut menggapai bongkahan es dengan hebat. Mereka saling banting dan berguling-guling karena bongkahan itu licin/berair. Meluncur teruslah balok es itu menyusuri ilalang.

Ringkasnya bongkahan es yang bertuliskan ayat-ayat Alquran, sebagian surat Arrahman itu diperebutkan. Bahkan, bandar judi buntut pun ikut berebut balok es itu. Balok es berjumlah sembilan belas yang ada tulisan ayat Allah di dalamnya itu disandra di mobil oleh seseorang. Di dalam mobil itu ada Kiai Menhat berkata bahwa balok es yang di dalamnya ada tulisan ayat-ayat suci hanya khusus untuk memerangi *Pagebluk*, memohon hujan, menumpas hama, menahan banjir, dan memindahkan prahara (Danarto, 1994: 115). Dengan demikian, nilai Ketuhanan dalam cerpen "*Pagebluk*" ini direpresentasikan berupa perilaku religius, yakni memanjatkan doa berkeliling kampung yang terkena wabah *Pagebluk*/pandemi.

Adapun kearifan lokal dalam cerpen ini dipresentasikan melalui perilaku gotong royong masyarakat untuk membasmi wabah atau *Pagebluk*. Hal ini penekannya pada kebersamaan dalam memerangi *Pagebluk*. Masyarakat bersama-sama keliling kampung memanjatkan doa. Akan tetapi yang bertahan hanya anak-anak usia 6 tahun. Mereka diizinkan oleh Pak Kiai Menhat meneruskan perjuangan membasmi *Pagebluk* dengan syarat telanjang bulat. Anak-anak menyanggupi walaupun sudah dilarang para orang tuanya. Walaupun hujan gerimis anak-anak penuh semangat berkeliling kampung mengikuti balok es yang bertuliskan ayat-ayat suci Alquran. Rela berkorban yang berupa hujan-hujan dan bertelanjang bulat berkeliling kampung inilah perwujudan kebersamaan dalam membasmi pandemi/*Pagebluk*. Bertelanjang bulat dapat dimaknai tanpa tendensi atau berniat bersih/suci hanya memberantas wabah demi kesehatan bersama. Hal ini berhomologi dengan keadaan/situasi sekarang, yakni bersama-sama memerangi pandemi covid-19. Hal ini dilakukan oleh semua kalangan yang harus berjuang memerangi wabah/pandemi ini dengan menerapkan protokol kesehatan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa cerpen "*Pagebluk*" menampilkan pendidikan nilai, yakni nilai Pancasila pada sila pertama dan ke dua. Sila

pertama, yakni “Ketuhanan Yang Maha Esa”. Hal ini diwujudkan dengan perilaku berdoa mengelilingi kampung yang terkena wabah. Lantunan doa yang dikumandangkan: *ar-rahmaan, ‘al-lamal quraan, khalaqal in-saan*. Hal ini dilakukan oleh anak-anak usia 6 tahun yang tetap bersemangat untuk menjalankan tugas. Mereka tetap konsekwen dengan komitmennya, yakni tidak boleh cengeng/menangit walaupun ketakutan/susah. Hal ini menyiratkan betapa besar rasa tanggungjawabnya anak-anak itu. Walaupun hujan grimis dan tanpa busana yang mengakibatkan kedinginan, mereka tetap semangat mengelilingi kampung sambil berdoa. Itulah letak istiqomah mereka untuk menjalankan religiusnya, yakni hablu minnanas dan hablu minnallah. Dengan demikian, mereka sudah mengamalkan sila pertama dan ke dua Pancasila. Hal ini mereka menjalankan/mengamalkan sila pertama “Ketuhanan Yang Maha Esa” dan sila ke dua “Kemanusiaan yang adil dan beradab”.

Adapun kearifan lokal dalam cerpen “*Pagebluk*” diwujudkan dengan perilaku bergotong royong dalam menghadapi wabah untuk meringankan beban masyarakat. Hal ini diwujudkan dengan berdoa bersama, yakni dari anak-anak sampai orang dewasa. Dalam bergotong royong harus melibatkan Tuhan dengan jalan berdoa. Dengan berperilaku/berusaha dan berdoa merupakan manivestasi pengamalan nilai religiusitasnya. Pendek kata, segala perilaku harus melibatkan Tuhan.

Semoga setelah membaca/menyimak karya sastra, khususnya cerpen “*Pagebluk*” membuka wawasan bahwa di situ terdapat pendidikan nilai Pancasila, yakni “Ketuhanan Yang Maha Esa” dan “Kemanusiaan yang Adil dan Beradab” dan kearifan lokal yang direpresentasikan dengan perilaku gotong royong atau kerja sama dalam memberantas pandemi/*Pagebluk* di masyarakat Indonesia, bahkan dunia.

DAFTAR RUJUKAN

- Anwar, A. (2010). *Teori Sosial Sastra*. Yogyakarta: Ombak.
- Amir, Dja'far. (1974). *'Ubudiyah dan Akhlak*. Yogyakarta: Kota Kembang Yogyakarta.
- Bahan Penataran P-4. (1987). *Badan Kerjasama Perguruan Tinggi Negeri Indonesia Wilayah Barat*.
- Chamamah-Soeratno, Siti. (2011). *Sastra: Teori & Metode*. Yogyakarta: Jurusan Sastra Indonesia-Fakultas Ilmu Budaya-Universitas Gadjah Mada.
- Ciptoprawiro, Abdullah. (1986). *Filsafat Jawa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Danarto. (1982). *Adam Ma'rifat*. Jakarta: Penerbit Balai Pustaka.
- Danarto. (1994). *Orang Jawa Naik Haji*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Danarto. (1994). *Berhala. Kumpulan Cerpen*. Jakarta: PT Pustaka Firdaus.
- Danarto. (1993). *Gergasi. Kumpulan Cerpen*. Jakarta: PT Pustaka Firdaus.
- Danarto. (2008). *Kacapiring. Kumpulan Cerpen*. Jakarta: Banana.
- Danarto. (2001). *Setangkai Melati di Sayap Jibril. Kumpulan Cerpen*. Yogyakarta: Bentang Budaya
- Farhah, Eva. (2015). "Romantisme Islam: Analisis Strukturalisme Genetik dalam "*Thauqul-Chamamah Fil-Ilfah Wal-Uliaf*" Karya Ibnu Chazm Al-Andalusy". Disertasi. Yogyakarta: Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Faruk. (1988). *Strukturalisme-Genetik dan Epistemologi Sastra*. Yogyakarta: P.D. Lukman.
- Faruk. (1994). *Pengantar Sosiologi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Faruk. (2002). *Novel-Novel Indonesia, Tradisi Balai Pustaka 1920--1942*.

- Yogyakarta: Gama Media.
- Faruk. (2010). *Pengantar Sosiologi Sastra, dari Strukturalisme Genetik sampai Post-Modernisme*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Faruk. (2012). *Metode Penelitian Sastra, Sebuah Penjelajahan Awal*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Goldmann, L. (1975). *Towards a Sociology of the Novel*. Tavistock Publications. London.
- Goldman. (1977). *The Hidden God*. Routledge & Kegan Paul. London and Henley.
- Goldman. (1981). *Method in the Sociology of Literatur*. Oxford: Basil Blackwell.
- Hadi W. M., Abdul. (1992). "Kembali ke Akar Tradisi Sastra Transendental dan Kecenderungan Sufistik Kepengarangan di Indonesia" dalam *'Ulumul Qur'an. Volume III, No. 3*. Jakarta: Lembaga Keagamaan dan Filsafat.
- Hamka. (1933). *Tasawuf Modern*. Jakarta: Penerbit Pustaka Panjimas.
- Latifah, Ratnawati. (2011). "Tasawuf Kontekstual, Kajian Hermeneutik Cerpen-Cerpen Danarto". Tesis. Palembang: Dramata.
- Junus, Umar. (1986). *Sosiologi Sastra Persoalan Teori dan Metode*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Mangunwijaya, Y. B. (1994). *Sastra dan Religiusitas*. Yogyakarta: Kanisius.
- Moleong, Lexy J. (1983). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Karya.
- Pradopo, Rachmat Djoko. (1991). "Perkembangan yang Dialektis dalam Kesusasteraan Indonesia Modern" dalam *Ilmu- Ilmu Humaniora*: (Persembahan bagi Prof. Dra. Siti Baroroh Baried dan Prof. Dr. Sulastrin Sutrisno). Yogyakarta: Fakultas Sastra-Universitas Gadjah Mada.
- Pradopo. (1995). *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Piaget, J. (1995). *Strukturalisme*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Prihatmi, Th. Sri Rahayu. (1989). *Fantasi Dalam Kedua Kumpulan Cerpen Danarto: Dialog Antara Dunia Nyata dan Tidak Nyata*. Jakarta: Penerbit Balai Pustaka.
- Rakhmat, Jalaluddin. (1996). "Amar Ma'ruf Nahi Munkar" dalam *Renungan Religius Islam* editor Muhammad Wahyuni Nafis. Jakarta: Paramadina.
- Sangidu. (2004). *Penelitian Sastra: Pendekatan, Teori, Metode, Teknik, dan Kiat*. Yogyakarta: Unit Penerbitan Asia Barat-Fakultas Ilmu Budaya-Universitas Gadjah Mada.
- Syarbani, Syahrial. (2015). *Pendidikan Pancasila Di Perguruan Tinggi (Implementasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa)*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Simuh. (1995). *Sufisme Jawa: Transformasi Tasawuf Islam Ke Mistik Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Suryomentaraman, Ki Ageng. (1985). *Ajaran-Ajaran Ki Ageng Suryo Mentaraman*. Jakarta: Inti Indayu Press.
- Tim Penyusun Kamus. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Kedua. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wahyudi. (1991). "Aspek Struktur Cerpen-Cerpen Berhala karya Danarto". Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Sastra-Universitas Gadjah Mada.
- Zamzanah, Sarjina. (1998). "Religiusitas dalam Berhala: Kajian Struktural dan Semiotik". Tesis. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.

Zurmailis. (2009). "Novel-Novel Pemenang Sayembara Dewan Kesenian Jakarta Era Reformasi: Kajian Strukturalisme Genetik ." Tesis. Yogyakarta: Ilmu-Ilmu Humaniora-Universitas Gadjah Mada.

Efektivitas Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Masa Pandemi Covid-19 di SMP Negeri 3 Banjar Agung Kab. Tulang Bawang

Siswati^{1*}, Sudjarwo², Pujiati³

¹Magister Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Kota Bandar Lampung Indonesia

²Ilmu Sosial Universitas Padjadjaran

³Pendidikan IPS Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia

* email : siswati.100319@students.unila.ac.id

Abstrak: Kehadiran Covid-19 mau tidak mau merubah aktivitas manusia kedalam aktivitas-aktivitas yang tidak biasa tak terkecuali dalam dunia Pendidikan. Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh menuntut seorang pendidik untuk terus mencari strategi dan berinovasi agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya sehingga hak-hak dari peserta didik tetap dapat mereka dapatkan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada masa pandemi covid-19 di SMP Negeri 3 Banjar Agung. Adapun Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kesiapan media pembelajaran guna memperoleh informasi efektivitas media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada masa pandemi covid-19 di SMP Negeri 3 Banjar Agung. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran berupa aplikasi whatsapp, aplikasi lark, google classroom, google form, Khoot, blog/website serta video pembelajaran youtube. Dari beberapa media pembelajaran tersebut tidak semuanya dapat efektif digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial karena kendala keterbatasan sarana prasarana peserta didik. Adapun media yang paling efektif digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 3 Banjar Agung pada masa pandemi covid-19 adalah integrasi web blog, aplikasi youtube dengan media sosial whatsapp.

Kata kunci: IPS, media pembelajaran, covid-19

PENDAHULUAN

Adanya wabah virus corona yang kehadirannya begitu mengagetkan bagi seluruh masyarakat dunia khususnya masyarakat Indonesia, memberikan dampak yang begitu besar tak terkecuali pada bidang pendidikan, dimana ketika dengan tiba-tiba pada bulan Februari lalu pemerintah mengumumkan agar kegiatan pembelajaran dilakukan dari rumah maka munculah masalah baru disana. Masalah-masalah tersebut diantaranya para peserta didik tidak siap dengan media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran jarak jauh salah satunya handphone, lambat laun sembari waktu berjalan kelengkapan alat siswa satu persatu mulai bertambah jumlah siswanya. Pada tahun ajaran baru 2020/2021 kegiatan pembelajaran jarak jauh masih dilanjutkan, dimana terdapat perkembangan jumlah peserta didik yang siap dengan alatnya masing-masing untuk mengikuti pembelajaran dari rumah yaitu handphone.

Masalah baru lagi muncul pada sisi para pendidik, dimana para pendidik harus mencari formula yang tepat agar pembelajaran jarak jauh dapat berjalan secara optimal, dimana para peserta didik tidak terhalangi untuk memahami materi atau pesan yang

disampaikan oleh para pendidikannya sehingga para peserta didik memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Dalam pembelajaran jarak jauh komponen yang tak dapat kalah penting adalah media atau alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, tanpa adanya alat yang mendukung baik dari sisi guru maupun peserta didik maka kegiatan tidak akan berjalan. Berdasarkan observasi lapangan, diperoleh data-data terkait media atau alat yang dimiliki peserta didik yaitu 95% peserta memiliki alat untuk kegiatan pembelajaran berupa smartphone dengan rincian 82,4% milik sendiri dan 17% milik orang tua, kakak, dan saudara.

Kondisi di atas merupakan salah satu keadaan dimana peserta didik dimungkinkan dapat mengikuti pembelajaran dalam jaringan pada masa pandemi covid 19, namun lain harapan lain pula kenyataan dimana tingkat kedisiplinan para peserta didik dirasa masih sangat kurang, hal ini terlihat dari banyaknya peserta didik yang tidak mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran. Oleh karena itu perlu ada Tindakan lebih lanjut untuk mengetahui model, masalah serta solusi alternatif yang dapat digunakan untuk menunjang kelancaran kegiatan pembelajaran dalam jaringan pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Banjar Agung.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada masa pandemi covid-19 di SMP Negeri 3 Banjar Agung. Adapun Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kesiapan media pembelajaran guna memperoleh informasi efektivitas media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada masa pandemi covid-19 di SMP Negeri 3 Banjar Agung. Artikel ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya :

1. Peserta Didik
 - a. Peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
 - b. Peserta didik akan lebih aktif dan kritis dalam pembelajaran IPS
 - c. Peserta didik dapat memanfaatkan waktu diluar jam sekolah untuk belajar IPS.
2. Bagi Guru
 - a. Meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif.
 - b. Menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan menyenangkan.
 - c. Sebagai inspirasi guru-guru lain dalam mengembangkan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar
3. Bagi Sekolah

Hasil karya tulis ini akan memberikan sumbangan bagi sekolah dalam menerapkan pembelajaran yang kondusif dan inovatif, dan lebih jauh lagi diharapkan dapat menjadikan sekolah yang berkualitas baik saat masa normal maupun dalam kondisi pandemi covid seperti saat ini.

KAJIAN PUSTAKA

Teori Belajar Sibernetik

Dalam mengembangkan media pembelajaran, seorang pendidik hendaknya menguasai apa itu konsep belajar. Menurut Gulo (2008:8) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses yang berlangsung di dalam diri seseorang yang mengubah tingkah laku dalam berfikir, bersikap, dan berbuat”. Oleh karena itu pentingnya memahami

bagaimana belajar dilakukan berdasarkan teori pembelajaran. merupakan teori belajar yang menjadi rujukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Istilah *cybernetic* dalam Uno (2008) pertama kali dipopulerkan oleh Norbert Wiener, seorang ilmuwan dari Massachusetts Institute of Technology (MIT), untuk menggambarkan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*). Istilah sibermetik digunakan untuk menggambarkan cara bagaimana umpan balik (*feedback*) memungkinkan berlangsungnya proses komunikasi. *Cyber* kependekan dari kata *cybernetic*, yakni sistem kontrol dan komunikasi yang memungkinkan *feedback* atau umpan balik. Kata *cybernetic* berasal dari Bahasa Yunani yang berarti pengendali atau pilot. Bidang ini menjadi disiplin ilmu komunikasi yang berkaitan dengan mengontrol mesin komputer. Kini istilah *cyber* berkembang menjadi segala sesuatu yang berhubungan dengan internet, kecerdasan buatan dan jaringan komputer hingga muncul teori belajar *cybernetic* atau Sibermetik. Teori belajar sibermetik adalah yang paling baru dari semua teori belajar yang telah dikenal. Teori ini berkembang sejalan dengan perkembangan ilmu informasi. Menurut teori ini, belajar adalah pengolahan informasi. Teori ini memiliki kesamaan dengan teori kognitif yang mementingkan proses. Proses memang penting dalam teori sibermetik namun yang lebih penting lagi adalah sistem informasi yang diproses. Informasi inilah yang akan menentukan proses.

Tidak ada satu proses belajar pun yang ideal untuk segala situasi, yang cocok untuk semua siswa. Oleh karena itu, sebuah informasi mungkin akan dipelajari oleh seorang siswa dengan satu macam proses belajar, dan informasi yang sama itu mungkin akan dipelajari siswa lain melalui proses yang berbeda. Beberapa pandangan yang dikemukakan oleh para ahli psikologi tentang teori sibermetik salah satunya adalah Landa dalam Uno (2008:17), yang merupakan salah seorang ahli psikologi yang beraliran Sibermetik mengemukakan dua macam proses berpikir. Pertama, disebut proses berpikir algoritmik, yaitu proses berpikir linier, konvergen, lurus menuju ke satu target tertentu. Jenis kedua adalah cara berpikir heuristic, yakni cara berpikir divergen, menuju ke beberapa target sekaligus. Proses belajar akan berjalan dengan baik jika apa yang hendak dipelajari itu atau masalah yang hendak dipecahkan (atau dalam istilah yang lebih teknis yaitu sistem informasi yang enak dipelajari) diketahui ciri-cirinya. Uno (2008:18) menjelaskan bahwa satu hal lebih tepat apabila disajikan dalam bentuk terbuka dan memahami keleluasaan siswa untuk berimajinasi dan berpikir. Namun, untuk memahami makna suatu konsep yang luas dan banyak memiliki interpretasi, maka akan lebih baik jika proses berpikir siswa dibimbing ke arah yang menyebar (heuristic), dengan harapan pemahaman mereka terhadap konsep itu tidak tunggal, menonton, dogmatis, dan linier.

Thobrani (2012:190) menyebutkan bahwa ahli lain yang pemikirannya beraliran sibermetik adalah Pask dan Scott. Pendekatan serialis yang diusulkan oleh pask dan Scott sama dengan pendekatan algoritmik. Namun, cara berpikir menyeluruh (wholist) tidak sama dengan heuristic. Cara berpikir menyeluruh adalah berpikir yang cenderung melompat ke depan, langsung ke gambaran lengkap sebuah sistem informasi. Ibarat melihat lukisan, bukan detail-detail yang kita amati lebih dahulu tetapi seluruh lukisan itu sekaligus, baru sesudah itu ke bagian-bagian yang lebih kecil.

Thobrani (2012:190) menganggap pendekatan yang berorientasi pada pengelolaan informasi menekankan beberapa hal seperti ingatan jangka pendek (*short term memory*), ingatan jangka Panjang (*long term memory*), dan sebagainya, yang berhubungan dengan apa yang terjadi dalam otak kita dalam proses pengolahan informasi. Ada tiga tahap proses pengolahan informasi dalam ingatan, yakni dimulai dari proses penyandian informasi (*encoding*), diikuti dengan penyimpanan informasi (*storage*), dan diakhiri

dengan mengungkapkan Kembali informasi-informasi yang telah disimpan dalam ingatan (*retrieval*).

Pembelajaran Jarak Jauh

1. Pembelajaran Daring (Dalam Jaringan)

Pemerintah sudah menghimbau untuk bekerja, belajar, dan beribadah dari rumah untuk menekan angka pasien yang terpapar COVID-19. Berdasarkan Surat Edaran Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa darurat Coronavirus Disease (COVID-19) maka kegiatan belajar dilakukan secara daring (online) dalam rangka pencegahan penyebaran coronavirus disease (COVID-19). (Menteri Pendidikan, 2020)

Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran. Menurut Mustofa et al (2019) bahwa Pembelajaran daring merupakan sistem pendidikan jarak jauh dengan sekumpulan metoda pengajaran dimana terdapat aktivitas Pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar.

2. Pembelajaran Luring (Luar Jaringan)

Luring adalah kepanjangan dari “luar jaringan” sebagai pengganti kata offline. Kata “luring” merupakan lawan kata dari “daring”. Dengan demikian, pembelajaran luring dapat diartikan sebagai bentuk pembelajaran yang sama sekali tidak dalam kondisi terhubung jaringan internet maupun intranet. Perbedaan pemahaman mengenai istilah daring dan luring ini memang perlu diluruskan. Karena sebagian orang mengklasifikasikan daring sebagai online yang terhubung ke internet dan luring dianggap sebagai kegiatan yang terhubung melalui intranet.

Intranet sendiri merupakan terminologi dalam dunia informatika yang merujuk pada sebuah kondisi saling terhubung dalam jaringan dalam cakupan terbatas. Jadi intinya dalam aktivitas luring, sama sekali tidak melibatkan jaringan internet atau intranet.

Secara sederhana, misalnya peserta didik melakukan chat di Whatsapp artinya mereka melakukan aktivitas daring. Akan tetapi, jika peserta didik menulis artikel atau mengerjakan tugas di Microsoft Word dan tidak menyambungkannya dengan jaringan internet, maka itu adalah contoh aktivitas luring. Misalkan lagi, jika guru dan peserta didik melakukan online conference melalui aplikasi Whatsapp, Google Hangout, atau Zoom, ini artinya melakukan aktivitas daring. Sedangkan jika melakukan offline conference dengan bertemu secara langsung tanpa menggunakan internet, hal itu adalah contoh aktivitas luring.

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat, serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2006:6)

Jenis-jenis media menurut Bretz (dalam Widyastuti dan Nurhidayati, 2010: 17-18) mengklasifikasikan media ke dalam tujuh kelompok yaitu :

- a) Media audio, seperti: siaran berita dalam radio, sandiwara bahasa Jawa dalam radio, tape recorder beserta pita audio berbahasa Jawa.

- b) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.
- c) Media visual diam, seperti: foto, slide, gambar.
- d) Media visual gerak, seperti: film bisu, movie maker tanpa suara, video tanpa suara.
- e) Media audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
- f) Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, slide rangkai suara.
- g) Media audio visual gerak, seperti: film dokumenter tentang kesenian Jawa atau seni pertunjukan tradisional, video ketoprak, video wayang, video campur sari.

Arsyad (2002: 26) mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan hasil belajar-belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, serta waktu.
- d) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka. Serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Coronavirus Disease (Covid 19)

1. Pengertian Virus Corona

Menurut WHO Coronavirus adalah suatu kelompok virus yang dapat menyebabkan penyakit pada hewan atau manusia. Beberapa jenis coronavirus diketahui menyebabkan infeksi saluran nafas pada manusia mulai dari batuk pilek hingga yang lebih serius seperti Middle East Respiratory Syndrome (MERS) dan Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS). Coronavirus jenis baru yang ditemukan menyebabkan penyakit COVID-19. COVID-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis coronavirus yang baru ditemukan. Virus baru dan penyakit yang disebabkan ini tidak dikenal sebelum mulainya wabah di Wuhan, Tiongkok, bulan Desember 2019. COVID-19 ini sekarang menjadi sebuah pandemi yang terjadi di banyak negara di seluruh dunia.

2. Gejala Covid-19

Gejala-gejala COVID-19 yang paling umum adalah demam, batuk kering, dan rasa lelah. Gejala lainnya yang lebih jarang dan mungkin dialami beberapa pasien meliputi rasa nyeri dan sakit, hidung tersumbat, sakit kepala, konjungtivitis, sakit tenggorokan, diare, kehilangan indera rasa atau penciuman, ruam pada kulit, atau perubahan warna jari tangan atau kaki. Gejala-gejala yang dialami biasanya bersifat ringan dan muncul secara bertahap. Beberapa orang menjadi terinfeksi tetapi hanya memiliki gejala ringan.

Sebagian besar (sekitar 80%) orang yang terinfeksi berhasil pulih tanpa perlu perawatan khusus. Sekitar 1 dari 5 orang yang terinfeksi COVID-19 menderita sakit parah dan kesulitan bernapas. Orang-orang lanjut usia (lansia) dan orang-orang dengan kondisi medis penyerta seperti tekanan darah tinggi, gangguan jantung dan paru-paru, diabetes, atau kanker memiliki kemungkinan lebih besar mengalami sakit lebih serius. Namun, siapa pun dapat terinfeksi COVID-19 dan mengalami sakit yang serius. Orang dari segala usia yang mengalami demam dan/atau batuk disertai dengan kesulitan bernapas/sesak napas, nyeri/tekanan dada, atau kehilangan kemampuan berbicara atau bergerak harus segera mencari pertolongan medis. Jika memungkinkan, disarankan untuk menghubungi

penyedia layanan kesehatan atau fasilitas kesehatan terlebih dahulu, sehingga pasien dapat diarahkan ke fasilitas kesehatan yang tepat.

3. Penyebaran Covid-19

Orang dapat tertular COVID-19 dari orang lain yang terinfeksi virus ini. COVID-19 dapat menyebar terutama dari orang ke orang melalui percikan-percikan dari hidung atau mulut yang keluar saat orang yang terinfeksi COVID-19 batuk, bersin atau berbicara. Percikan-percikan ini relatif berat, perjalanannya tidak jauh dan jatuh ke tanah dengan cepat. Orang dapat terinfeksi COVID-19 jika menghirup percikan orang yang terinfeksi virus ini. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk menjaga jarak minimal 1 meter dari orang lain. Percikan-percikan ini dapat menempel di benda dan permukaan lainnya di sekitar orang seperti meja, gagang pintu, dan pegangan tangan. Orang dapat terinfeksi dengan menyentuh benda atau permukaan tersebut, kemudian menyentuh mata, hidung, atau mulut mereka. Inilah sebabnya penting untuk mencuci tangan secara teratur dengan sabun dan air bersih mengalir, atau membersihkannya dengan cairan antiseptik berbahan dasar alkohol. WHO terus mengkaji perkembangan penelitian tentang cara penyebaran COVID-19 dan akan menyampaikan temuan-temuan terbaru.

4. Pencegahan dan Pengobatan

Meskipun beberapa pengobatan barat, tradisional, maupun buatan rumahan dapat meringankan dan mengurangi gejala ringan COVID-19, tidak ada obat yang terbukti dapat mencegah atau menyembuhkan COVID-19. WHO tidak merekomendasikan tindakan mengobati diri sendiri dengan obat apapun, termasuk antibiotik, untuk mencegah atau menyembuhkan COVID-19. Namun, beberapa uji klinis sedang berlangsung atas obat-obatan barat maupun tradisional. WHO sedang mengoordinasikan upaya-upaya pengembangan vaksin dan obat untuk mencegah dan mengobati COVID-19 dan akan terus memberikan informasi terbaru seiring tersedianya temuan klinis.

Cara efektif untuk melindungi Anda dan orang lain dari COVID-19 adalah cuci tangan dengan teratur dan menyeluruh, hindari menyentuh mata, hidung, dan mulut, jalankan etika batuk dan bersin dengan cara menutup mulut dan hidung dengan siku terlipat atau tisu. Jika menggunakan tisu, segera buang setelah digunakan dan cuci tangan, jaga jarak fisik dengan orang lain setidaknya 1 meter.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian survei. Metode Penelitian jenis survey digunakan untuk memecahkan masalah dalam skala besar, dan terjadi secara faktual dengan menggunakan sampel tertentu (Widodo, 2008). Alsa (2004:20) mengemukakan bahwa rancangan survey adalah prosedur penelitian yang mana peneliti melaksanakan survei atau memberikan angket dengan skala tertentu pada satu sampel untuk menggambarkan sikap, opini, perilaku, atau karakteristik responden.

Dari hasil survei ini, peneliti membuat pandangan tentang kecenderungan yang ada dalam populasi. Berdasarkan pemaparan pendapat dari para ahli di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian survei adalah metode penelitian yang mengkaji populasi dengan menggunakan metode sampel yang memiliki tujuan untuk mengetahui perilaku, karakteristik, dan membuat deskripsi serta generalisasi yang ada dalam populasi tersebut. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas VII, VIII, dan IX SMP Negeri

3 Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang tahun pelajaran 2020/2021 sebanyak 418 Peserta Didik.

Tempat pelaksanaan ini di SMP Negeri 3 Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang, sedangkan waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada semester ganjil antara bulan Juli sampai dengan bulan November tahun 2020.

PEMBAHASAN

Masalah Pembelajaran IPS Pada Masa Pandemi Covid-19

Pada awal pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dari rumah, terdapat beberapa aplikasi yang digunakan untuk terlaksananya dan kelancaran pembelajaran tersebut diantaranya :

1. Aplikasi WA Grup

Aplikasi Whatsapp merupakan aplikasi yang digunakan mayoritas peserta didik SMP Negeri 3 Banjar Agung untuk keperluan komunikasi, oleh karenanya ini menjadi peluang untuk memasukkan kegiatan pembelajaran dalam alat komunikasi peserta didik dengan harapan dapat menunjang kelancaran pembelajaran dalam jaringan. Adapun kelemahan aplikasi WA adalah kurang cocok untuk kegiatan pembelajaran, karena dilengkapi dengan fitur-fitur belajar.

2. Aplikasi LARK

Dalam pembelajaran abad 21, salah satu keterampilan yang dituntut harus dimiliki oleh peserta didik adalah collaboration. Aplikasi lark dirancang untuk memudahkan kerja sama secara online bagi penggunanya, oleh karena itu aplikasi Lark dicoba untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran daring pada masa pandemic covid 19 ini.

Namun demikian terdapat beberapa kelemahan dari aplikasi ini yaitu dimana aplikasinya cukup berat sehingga banyak keluhan dari peserta didik.

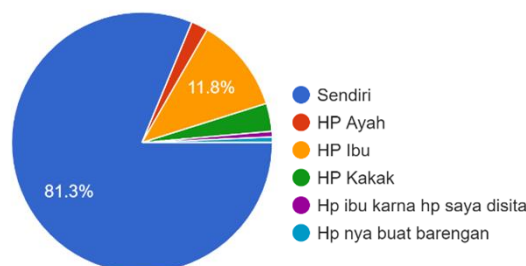
3. Aplikasi Google Classroom

Aplikasi ini sebenarnya sangat bagus untuk kegiatan pembelajaran, karena memang dirancang khusus untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Kelemahan penggunaan aplikasi ini adalah harus menginstal sehingga peserta didik berkeluh kesah dengan alat yang mereka miliki yang kapasitasnya kurang memadai.

Pasca kegiatan pembelajaran dalam jaringan semester genap Tahun Pelajaran 2019/2020 dilakukan evaluasi sehingga diperoleh data-data lapangan yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada peserta didik masalah yang menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran daring adalah sebagai berikut :

1. Tidak semua Peserta Didik Memiliki Handphone atau peralatan lain yang mendukung pembelajaran jarak jauh
2. Kuota internet peserta didik terbatas, hal itu dikarenakan kuota internet yang dibeli hanya sedikit, mereka (wali murid) memprioritaskan untuk medsos (media sosial)
3. Jaringan yang tidak stabil, sebagian peserta didik SMP Negeri 3 Banjar Agung provider telekomunikasi tertentu, juga terdapat sebagian peserta didik yang berasal dari kabupaten tetangga di wilayah perbatasan.
4. Kapasitas penyimpanan pada handphone berkapasitas kecil sehingga penggunaan aplikasi Zoom atau aplikasi lain tidak berfungsi secara efektif.
5. Waktu pembelajaran siswa bersamaan dengan waktu orang tua bekerja; Keterlambatan mengirimkan naskah tugas siswa; dan
6. Perilaku siswa yang cenderung malas belajar ketika di rumah.
7. Terdapat kesulitan untuk memastikan siapa yang mengerjakan tugas siswa di rumah.

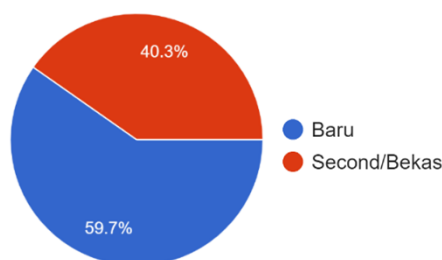
Berdasarkan uraian masalah di atas, guru melakukan pemetaan terhadap keadaan fasilitas yang dimiliki oleh peserta didik dengan cara mengecek daftar nama peserta didik yang telah masuk di kelas WAG (*Whatsapp Group*) diperoleh data bahwasanya peserta didik yang telah masuk di WAG sebanyak 95% dan sisanya 5% tidak memiliki handphone. Selain itu penulis juga memberikan kuesioner untuk mendapatkan informasi lebih lanjut, dimana diperoleh data-data sebagai berikut :



Gambar 1 Grafik Persentase kepemilikan Smartphone Peserta Didik

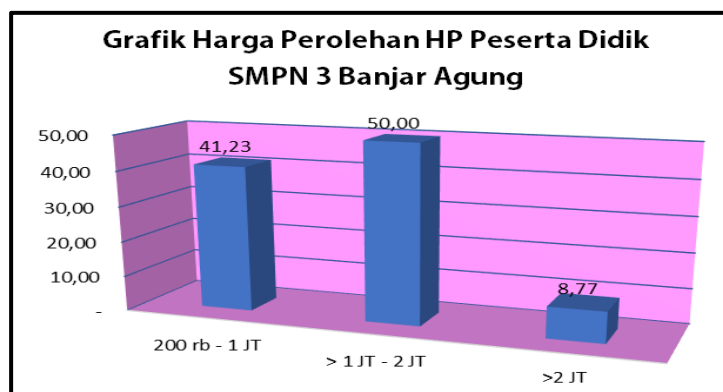
Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 81,3% peserta didik SMP Negeri 3 Banjar Agung mengikuti kegiatan belajar dalam jaringan menggunakan handphone sendiri, 11,8% menggunakan handphone ibu dan sisanya 6,9% menggunakan handphone ayah dan saudara.

Dapat diberikan kesimpulan bahwa Sebagian besar peserta didik memiliki handphone sendiri yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dalam jaringan. Adapun handphone peserta didik tersebut diperoleh dengan tingkat variasi harga yang berbeda-beda, sebagaimana digambarkan pada diagram berikut ini.

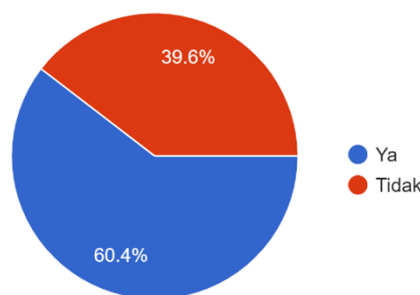


Gambar 2 Diagram kondisi Handphone Peserta Didik saat membelinya

Sebanyak 145 peserta didik SMP Negeri 3 Banjar Agung mengaku memperoleh smartphone yang digunakan untuk kegiatan belajar daring dalam kondisi bekas/second sebanyak 59 peserta didik dan 86 orang memperolehnya dalam keadaan bersegel atau baru. Adapun merknya sangat bervariasi mulai dari produk Korea Selatan sampai produk Tiongkok. Untuk harganya sendiri dapat dilihat dari gambar 3 dimana terdapat sebanyak 41,23% kisaran Rp 200.000 – Rp 1.000.000, dan sebanyak 50% pada kisaran harga Rp.1.50.000 – Rp 2.000.000, serta antara Rp 2.100.000 – 5.700.000 sebanyak 8,77%.

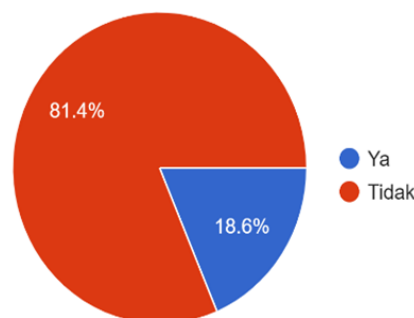


Gambar 3 Grafik harga perolehan Handphone Peserta Didik



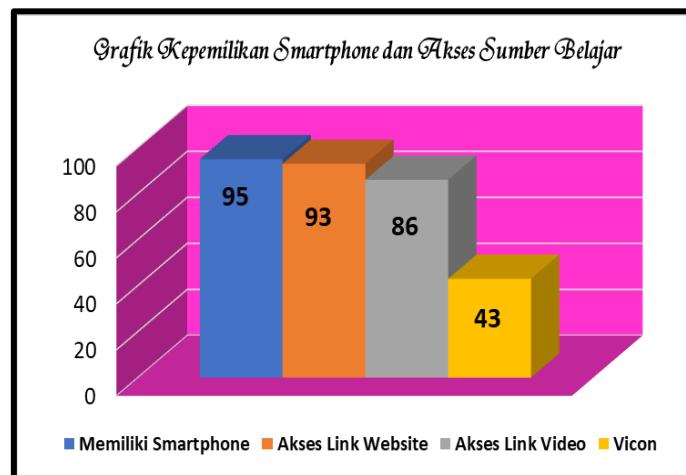
Gambar 4 Grafik Persentase Peserta Didik yang Menerima Bantuan Kuota Internet dari Pemerintah

Berdasarkan diagram di atas dapat diperoleh informasi bahwasannya peserta didik yang memperoleh bantuan kuota dari pemerintah adalah sebanyak 60,4% dan sisanya mengatakan bahwa tidak mendapatkan bantuan tersebut. Selain kuota dari pemerintah, peserta didik juga memperoleh pemberian uang pulsa dari orang tua mereka dengan rata-rata kurang lebih Rp 2.114 per hari atau sekitar Rp 63.406,- per bulan. Berdasarkan data tersebut seharusnya rata-rata peserta didik tidak terkendala pada jumlah kuota yang digunakan untuk mengikuti pembelajaran dalam jaringan, dengan catatan kuota tersebut hanya digunakan untuk mengikuti pembelajaran.



Gambar 5 Grafik Persentase Peserta Didik yang Kepemilikan Alat belajar selain Smartphone

Guna mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran dalam jaringan Sebagian peserta didik mengaku memiliki alat lain selain smartphone sebanyak 18,6% seperti peralatan laptop dan alat lainnya.



Gambar 6 Grafik Persentase Kepemilikan Smartphone dan Akses Sumber Belajar

Berdasarkan bagan 6 di atas diketahui bahwa dari 95% peserta didik yang memiliki smartphone 93% diantaranya dapat mengakses link web, 86% dapat mengakses link video pembelajaran pada aplikasi youtube. Adapun peserta didik yang dapat mengikuti kegiatan tatap muka virtual hanya sebanyak 43% saja. Walaupun demikian kegiatan tatap muka virtual perlu dilakukan agar kehadiran guru/pendidik dapat dirasakan oleh peserta didik, Adapun untuk peserta didik yang tidak dapat mengikuti kegiatan tatap muka virtual akan dibagikan hasil rekamannya. Jadi secara tidak langsung mereka juga dapat mengikuti kegiatan tatap muka virtual. Bagi peserta didik yang tidak mampu mengakses youtube karena keterbatasan alat yang mereka gunakan, mereka dapat menggunakan alternatif lain yaitu dengan mengakses materi berupa teks atau artikel pada website. Namun demikian masih tersisa 5% dari peserta didik tidak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dalam jaringan dikarenakan tidak memiliki smartphone, hal ini perlu disiasati dengan menggunakan pembelajaran jarak jauh menggunakan media buku paket Ilmu Pengetahuan Sosial dan Lembar Kerja Peserta Didik.

Berdasarkan pemetaan data yang telah diuraikan di atas, maka pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021 dilakukan penambahan alternatif media pembelajaran jarak jauh yang diintegrasikan dengan aplikasi Whatsapp, diantaranya :

1. Blog/Website

Blog atau website merupakan multimedia dan dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Untuk sumber belajar ini cukup lengkap mulai dari kegiatan presensi, materi berupa artikel (teks), video pembelajaran, kegiatan evaluasi maupun untuk kegiatan diskusi.

2. Aplikasi Video Youtube

Video merupakan satu media yang dapat dijadikan sumber belajar. Sumber belajar berupa audio visual ini memiliki tingkat efektivitas yang cukup baik jika dibandingkan

sumber belajar berupa teks saja ataupun audio saja. Hal ini sesuai dengan kerucut pengalaman Edgar Dale.

3. Aplikasi Google Form dan Kahoot

Aplikasi ini digunakan pada kegiatan evaluasi, kegiatan tersebut berupa kuis, penilaian harian, penilaian tengah semester, maupun akhir semester.

Berdasarkan hasil pengamatan pada pelaksanaan pembelajaran semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 media yang paling efektif digunakan untuk kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 3 Banjar Agung adalah integrasi weblog dan aplikasi youtube, hal tersebut diketahui dari jumlah peserta didik yang dapat mengikuti pembelajaran meningkat dari semester sebelumnya. Hal tersebut terjadi karena pemilihan media didasarkan bukan karena kesukaan pendidik namun lebih karena disesuaikan dengan kebutuhan dan kesiapan alat peserta didik. Walaupun demikian terdapat beberapa hal yang harus dilakukan pendidik IPS di SMP Negeri 3 Banjar Agung agar kegiatan pembelajaran ke depan menjadi lebih baik lagi diantaranya :

1. Guru membuat membuat klasifikasi berdasarkan keadaan masing-masing peserta didik untuk penentuan media apa yang sebaiknya digunakan dalam kegiatan pembelajaran
2. Guru harus senantiasa memantau peserta didik secara intens kepada peserta didik baik melalui grup kelas maupun melalui jalur pribadi untuk memastikan bahwa peserta didik benar-benar mengikuti kegiatan pembelajaran yang akan, sedang, dan telah dilakukan.
3. Guru memfasilitasi peserta didik yang tidak memiliki perangkat pembelajaran online, belajar dengan moda pembelajaran luring (luar jaringan) agar hak keseluruhan peserta didik dapat diterima oleh mereka.
4. Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, guru mengikuti arahan pemerintah dalam pedoman pembelajaran jarak jauh berupa memanusiakan hubungan yang merupakan salah satu dari 5 M, dengan membangun komunikasi yang baik dengan orang tua dan peserta didik.

PENUTUP

Kesimpulan

1. Pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran. Teknologi tersebut digunakan sebagai alat atau media dalam penyampaian materi pembelajaran. Adapun alat-alat yang digunakan dalam pembelajaran dalam jaringan pada pelajaran IPS SMP Negeri 3 Banjar Agung diantaranya adalah Whatsapp Group, Google Classroom, Zoom Meeting, Website, Youtube, dan aplikasi untuk kegiatan evaluasi yaitu google form dan Kahoot.
2. Terdapat 95% peserta didik memiliki smartphone untuk kegiatan pembelajaran, 84% diantaranya dapat mengakses website/weblog, dan 83% dapat mengakses video. Berdasarkan hasil evaluasi pasca penggunaan media weblog dan aplikasi youtube yang terintegrasi dengan whatsapp terlihat terdapat peningkatan partisipasi peserta didik

dalam pembelajaran, karena penggunaan media tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan kesiapan alat peserta didik.

Namun demikian guru harus tetap melakukan Tindakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, guru dapat mengikuti arahan pemerintah dalam pedoman pembelajaran jarak jauh berupa memanusiakan hubungan yang merupakan salah satu dari 5 M, dengan membangun komunikasi yang baik dengan orang tua dan peserta didik.

3. Sejumlah 5% peserta didik tidak memiliki perangkat yang mendukung kegiatan pembelajaran daring, maka kegiatan pembelajaran jarak jauh dilakukan dengan cara luring, dengan memfasilitasi peserta didik dengan buku paket Ilmu Pengetahuan Sosial dan Lembar Kerja Peserta Didik.

Saran

Sebagai pendidik di era yang tidak biasa seorang guru harus menghadapi segala tantangan yang ada, bagi guru yang tidak mau membangun strategi dan menciptakan inovasi maka guru tersebut lambat laun dapat tersingkir dari dunia perhelatan pendidikan yang makin kompleks kedepannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Alsa, Asmadi. (2004). *Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif serta Kombinasinya dalam penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Gulo, W. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). *Formulasi Model Perkuliahan Daring sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi*. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(2), 151. <https://doi.org/10.21580/wjit.2019.1.2.4067>.
- Sadiman, Arief. (2006). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Pustekom Dikbud.
- Surat Edaran Mendikbud Nomor: 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19).
- Surat Edaran Kemdikbud Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19.
- Thobrani, Muhammad & Mustafa, Arif. (2012). *Belajar & Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Uno, Hamzah B. (2008). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran (Cetakan Pertama)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widodo dan Supriyono. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka. Cipta.
- Widyastuti Sri Harti dan Nurhidayati. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa*. Universitas Negeri Yogyakarta, Program Studi Bahasa Jawa.

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan *Google Classroom* Pada Pembelajaran Tematik Daring Siswa Kelas III SDN 1 Wonodadi

Siti Oktaviani

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung
Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia
e-mail: sdsatuwd@gmail.com

Abstrak: Penggunaan aplikasi *Google Classroom* pada pembelajaran tematik daring bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III (tiga) SDN 1 Wonodadi Kecamatan Tanjungsari. Dengan menggunakan *Google Classroom*, hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kelas 71,36 pada siklus 1, sedangkan persentase ketuntasan 55% untuk hasil belajar siswa. Hasil ini belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 80% siswa tuntas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Adapun hasil setelah menggunakan *Google Classroom* pada siklus 2 rata-rata telah mencapai 75,00 dengan persentase keberhasilan 73% untuk hasil belajar, dan pada siklus 3 mencapai rata-rata 88,18 100 % siswa sudah 100% tuntas KKM. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa kelas III SDN 1 Wonodadi Kecamatan Tanjungsari.

Kata kunci: tematik, classroom, hasil belajar

PENDAHULUAN

Kementerian pendidikan dan kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan surat edaran nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran covid-19. surat edaran nomor 15 ini untuk memperkuat surat edaran mendikbud nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat corona virus disease (Covid-19).

Skinner dalam Syah (2006: 90) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Kemudian Gagne dalam Suwarjo (2008: 33) mendefinisikan belajar merupakan suatu proses yang terorganisasi, sehingga terjadi perubahan perilaku pembelajaran akibat pengalaman.

Berdasarkan pengamatan penulis bahwa proses pembelajaran tematik daring di SDN 1 Wonodadi di kelas III belum berjalan secara optimal, guru hanya mengirimkan materi pembelajaran dan lembar evaluasi melalui grup WhatsApp (WA), sehingga siswa kurang terlibat aktif dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran yang terkesan monoton. Selain itu guru kurang berinovasi dalam memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga mengakibatkan pembelajaran terasa menjenuhkan. Siswa yang mengalami kejenuhan dalam belajar akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring kurang maksimal;
2. Siswa kurang aktif mengerjakan tugas latihan dalam pembelajaran daring;
3. Guru hanya memberikan materi dan evaluasi pembelajaran melalui grup WhatsApp

4. Rendahnya kemampuan guru dalam merancang atau mendisaian pembelajaran daring yang inovatif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang di ajarkan.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik agar memotivasi siswa dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IIIA SDN 1 Wonodadi pada pembelajaran tematik. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan tersebut adalah media *Google Classroom*.

METODE

Jenis Penelitian, Subyek, Tempat, dan Waktu Penelitian. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang bertujuan menggambarkan keadaan dan kondisi yang sedang berlangsung apa adanya di lapangan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN1 Wonodadi, Kecamatan Tanjungsari, Kabupaten Lampung Selatan. Subyek penelitian adalah siswa kelas III (tiga) berjumlah 22 orang. 13 orang siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan selama 2 minggu, yaitu dari minggu ke 3 bulan Oktober sampai minggu ke 4 bulan Oktober 2020 yang bertempat SDN1 Wonodadi, Kecamatan Tanjungsari, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

Tahapan Penelitian. Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan selama 3 (Tiga) siklus, dimana tiap siklus akan dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri atas 4 (empat) fase kegiatan, yaitu : Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi, dengan tahap siklus I, II dan III.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data. Alat pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa instrument yaitu kegiatan pada LKPD dan Evaluasi pembelajaran , digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar. Jenis data yang akan dianalisis adalah data yang dikumpulkan baik pada saat pra-tindakan, selama tindakan, maupun sebelum tindakan pembelajaran dilaksanakan.

Teknik Analisis Data. Pengolahan dan analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dengan kerangka analisis sebagai berikut:

1. Seleksi data, pengelompokan dan pengolahan data, dan interpretasi data;
2. Evaluasi dan refleksi terhadap hasil interpretasi data;
3. Tindak lanjut dan rekomendasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

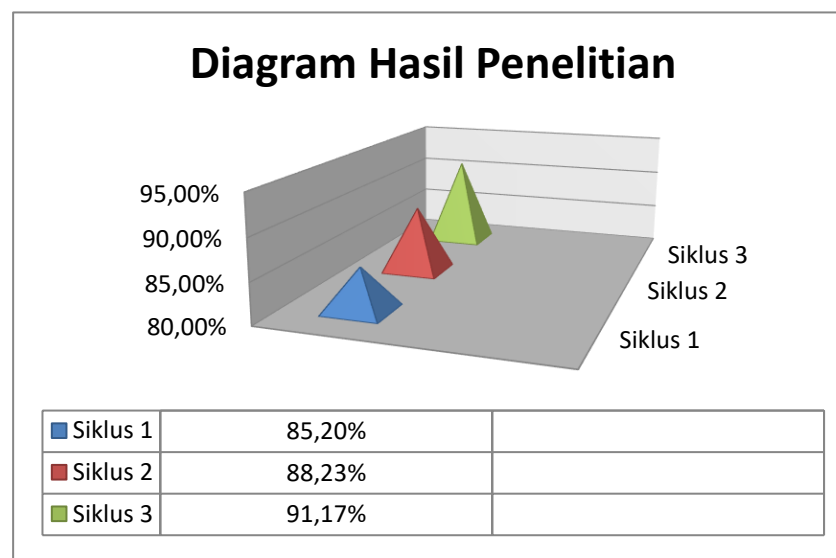
Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas III SDN 1 Wonodadi pada pelajaran tematik melalui penggunaan Aplikasi *Google Classroom* yang pelaksanaannya dilakukan tiga siklus menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang sangat baik. Hal ini dapat diketahui dari Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Per-Siklus

No	Nilai	Sebelum Penelitian	%	Siklus I	%	Siklus II	%	Siklus III	%
1	≥ 70	8	36	12	55	6	27	0	0
2	< 70	14	64	10	45	16	73	22	100
Jumlah		22	100	22	100	22	100	22	100

Peningkatan yang terjadi dalam penelitian ini bukan hanya terjadi pada hasil belajar siswa saja tetapi pada gurunya juga mengalami peningkatan. Kinerja guru dalam

pelaksanaan pembelajaran menggunakan model TPS pada pembelajaran tematik sudah berjalan dengan sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil kinerja guru dari setiap siklusnya. Mulai dari kegiatan perencanaan, pendahuluan, kegiatan membuka pelajaran, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Peningkatan kinerja guru dapat dilihat dari diagram Gambar 1.



Gambar 1. Diagram peningkatan kinerja guru.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam tiga siklus dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar tematik siswa kelas III SDN 1 Wonodadi dengan menggunakan *Google Classroom*. Hal tersebut ini dapat dilihat dari hasil siswa dalam proses pembelajaran yang semakin meningkat dalam siklusnya, pada nilai rata-rata siklus 1 yaitu 71,36 menjadi 75,00 pada siklus 2 dan meningkat lagi pada siklus 3 menjadi 88,18. Dengan hasil penelitian tindakan kelas tersebut ternyata terbukti bahwa penggunaan Aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar tematik siswa di kelas kelas III SDN 1 Wonodadi Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Lampung Selatan.

DAFTAR RUJUKAN

- Nurlaili, Lili.dkk. (2018). *Benda di Sekitarku*. Bogor. Yudhistira.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif, Berorientasi, Konstruktivistik: Konsep, Landasan Teoritis Praktis*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Idcloudhost.com. (2020). Cara Menggunakan Google Classroom Lengkap, dari Cara Membuat sampai Login. Diakses Tanggal 10 Oktober 2020, dari <https://idcloudhost.com/mengenal-google-meet-fitur-keunggulan-dan-cara-menggunakannya/>
- Zonareferensi.com. (2020). Pengertian Hasil Belajar. Diakses Tanggal 11 Oktober 2020, dari <https://www.zonareferensi.com/pengertian-hasil-belajar/>

<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pembelajaran-secara-daring-dan-bekerja-dari-rumah-untuk-mencegah-penyebaran-covid19> diakses pada 19 Oktober 2020 pk1. 22.15 pm.

<https://www.kompas.com/tren/read/2020/05/18/103200465/simak-panduan-protokol-kesehatan-pencegahan-covid-19-untuk-sambut-new?page=all> diakses pada 19 Oktober pk1. 01.05 am.

Penerapan Paham Intuisiisme Untuk Membangun Pembelajaran Matematika Berdasarkan Keahlian Matematis di Lingkungan Kerja

Stevanus Trionanda¹

¹Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma Jl. Affandi, Mrican, Tromol POS 29, Yogyakarta, Indonesia
* e-mail: stevanustrionanda23@gmail.com

Abstrak: Tuntutan pembelajaran matematika berkembang seiring zaman dan di masa yang akan datang pembelajaran matematika harus mempersiapkan siswa untuk mengaplikasikan matematika di berbagai pekerjaan dan kehidupan sehari-hari. Intuisiisme, sebagai kajian filsafat matematika memberikan solusi alternatif berupa pandangan pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempersiapkan siswa di masa depan. Maka dari itu tujuan artikel ini adalah untuk membahas bagaimana penerapan paham intuisiisme dapat menjadi salah satu solusi dalam mengembangkan pembelajaran matematika masa depan dengan melihat keahlian yang diperlukan di lingkungan kerja, serta saran apa saja yang dapat dilakukan agar pembelajaran matematika Indonesia di masa depan mempersiapkan siswa di lingkungan kerja berdasarkan penerapan paham intuisiisme. Metode yang diambil dalam penelitian ini merupakan studi literatur yang mencari dan menyortir sumber literatur yang berkaitan dengan masalah yang hendak diteliti. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa penerapan intuisiisme dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk mengembangkan siswa yang dapat menerapkan prinsip-prinsip matematika, menerjemahkan masalah praktis menjadi masalah matematis, menyelesaikan masalah matematis, dan menginterpretasi dan mengevaluasi hasil penyelesaian serta memiliki karakter baik dalam lingkungan kerja. Saran yang dapat dilakukan untuk pembelajaran matematika di Indonesia ke depannya adalah untuk mengkondisikan guru untuk memiliki *mindset* yang berpegang pada prinsip bahwa pembelajaran matematika harus dikonstruksi sendiri siswa difasilitasi oleh guru, kondisi siswa yang menemukan sendiri matematikanya, dan pembelajaran berpusat pada siswa dan mengoptimalkan terbentuknya pengetahuan yang mantap.

Kata kunci: Intuisiisme, Pembelajaran Matematika, Lingkungan Kerja

PENDAHULUAN

Waktu mengubah banyak hal, ia mengubah cara manusia berpikir, bertindak, dan mempengaruhi kemampuan yang kita miliki. Salah satu cara yang dilakukan pendidikan untuk beradaptasi kepada hal ini adalah kurikulum. Hal ini dapat dilihat dari perubahan-perubahan kurikulum yang didasarkan dari perkembangan dunia pada saat itu di mana pada zaman awal kemerdekaan siswa difokuskan pada pendidikan karakter dan penggunaan alat seperti timbangan, pompa, dan menyelidiki peristiwa sehari-hari (Wahyuni, 2015). Hal ini berbeda dengan kurikulum zaman sekarang seperti kurikulum 2013 di Indonesia saat ini. Pada kurikulum ini, siswa dituntut untuk lebih kreatif, inovatif, dan lebih produktif, sehingga nantinya mereka bisa sukses dalam menghadapi berbagai persoalan dan tantangan di zamannya, memasuki masa depan yang lebih baik dengan menekankan kompetensi sikap, ketrampilan, dan pengetahuan (Wahyuni, 2015).

Namun seiring pelaksanaan kurikulum 2013, didapatkan fakta bahwa kemampuan siswa untuk mengaplikasi pengetahuan matematis mereka masih rendah berdasarkan

hasil PISA pada tahun 2018 di bidang matematika dengan mendapat peringkat ke 72 dari 78 negara. Hal ini berarti pengembangan kompetensi yang diharapkan oleh kurikulum 2013 masih belum mencapai tingkat yang diharapkan sedangkan Gravmeijer dkk.(2017) menyatakan bahwa dunia kita berubah dengan sangat cepat akibat pengaruh informatisasi, otomatisasi, digitalisasi, dan globalisasi. Maka dari itu, dengan berkembangnya teknologi, berkembang juga pekerjaan baru yang membutuhkan kemampuan yang berbeda dari yang diperlukan pekerjaan lama. Maka dari itu, Gravmeijer dkk.(2017) menyatakan bahwa pembelajaran matematika di masa yang akan datang harus mempersiapkan siswa untuk mengaplikasikan matematika di berbagai pekerjaan dan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut beliau mengeksplorasi gambaran penerapan matematika di lingkungan kerja berikut ini: 1) mengaplikasikan strategi mereka sendiri pada bidang kerja mereka; 2) didominasi dengan masalah praktis; 3) adanya pertimbangan beberapa kelebihan dan kekurangan dalam memilih solusi; dan 4) berubah dan beradaptasi seiring waktu.

Melihat pada masa lampau, Rudhito (2020) berpendapat bahwa memberikan penjelasan bahwa hal ini tidak berbeda dengan zaman dahulu di mana pengrajin pada awalnya diajarkan aritmatika dan geometri karena dianggap praktis. Hal ini diajarkan terutama kepada anak-anak laki-laki di keluarga orang kaya sebagai persiapan untuk memasuki perdagangan. Selain pada orang kaya, kebanyakan orang lain memperoleh gagasan matematika dasar secara intuitif atau melalui magang dalam perdagangan. Hal ini juga sejalan dengan Bruner pada (Jatisunda & Nahdi, 2019) di mana seseorang dikatakan berpikir secara intuitif, bila ia telah banyak bekerja dalam suatu masalah dalam periode waktu lama. Ia dapat segera memberikan solusi masalah didasarkan atas sesuatu yang pernah ia buktikan secara formal sebelumnya.

Gagasan tentang pemikiran intuitif inilah yang juga dibahas pada bidang filsafat yang salah satunya adalah paham intuisiisme pada matematika memberikan argumen yang serupa di mana, dalam suatu pembelajaran siswa harus mengkonstruksi matematika dari pengalaman siswa menyelesaikan masalah yang dapat mengembangkan nalar siswa hingga konsekuensi terjauh. Sehingga bila siswa dihadapkan dalam suatu masalah siswa mengetahui bagaimana tindakan yang harus dilakukan dalam mencari solusi. Berdasarkan argumen ini paham intuisiisme diyakini sebagai dapat menjadi solusi alternatif untuk membuat pembelajaran matematika yang mengembangkan keahlian di lingkungan kerja.

Maka dari itu, dalam tulisan ini akan dibahas bagaimana pembelajaran paham intuisiisme dapat menjadi salah satu solusi dalam mengembangkan pembelajaran matematika berdasarkan keahlian matematis di lingkungan kerja, serta memberi saran yang dapat dilakukan agar pembelajaran matematika Indonesia di masa depan dapat mempersiapkan siswa di lingkungan kerja dengan memperhatikan kurikulum saat ini berdasarkan seberapa jauh kurikulum saat ini menerapkan paham intuisiisme.

METODE

Metode yang diambil dalam penelitian ini merupakan studi literatur yang merupakan penelitian yang menginvestigasi sumber-sumber faktual seperti buku, penelitian, atau sumber relevan lainnya dengan tujuan menyelesaikan masalah penelitian. George (2008) mendefinisikan studi literatur merupakan metode penelitian yang melibatkan identifikasi dan menemukan sumber yang memberikan informasi faktual atau pendapat ahli dalam menjawab pertanyaan penelitian. Randolph (2009) mendefinisikan studi literatur sebagai penelitian yang menganalisis secara kritis penelitian sebelumnya, mengidentifikasi masalah sentral, dan menjelaskan garis argumen dalam suatu bidang

untuk menyelesaikan masalah dalam suatu bidang. Tahap-tahap penelitian studi literatur menurut Cooper dalam Randolph (2009) adalah menentukan masalah, mengumpulkan data, mengevaluasi data, analisis dan interpretasi, dan presentasi ke publik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Keahlian Matematis yang Dibutuhkan dalam Lingkungan Kerja.

Dalam latar belakang telah dijelaskan maka pembelajaran matematika tidak hanya digunakan untuk penguasaan materi namun membentuk sebuah keahlian menggunakan matematika di tempat kerja. Untuk membangun keahlian siswa untuk menggunakan matematika di tempat kerja, pembelajaran matematika masa depan harus mempersiapkan siswa sematang mungkin. Wolfram dalam Gravmeijer (2017) memberikan gambaran penerapan matematika di lingkungan kerja masa depan yaitu mengetahui di mana dapat diterapkan prinsip-prinsip matematika, menerjemahkan masalah praktis menjadi masalah matematis, menyelesaikan masalah matematis, dan menginterpretasi dan mengevaluasi hasil penyelesaian. Selain pertimbangan keahlian di atas, Mahmudi (2016) juga berargumen bahwa pembelajaran matematika selain dapat mengembangkan kemampuan berpikir harus juga dapat mengembangkan karakter yang baik. Pengembangan karakter siswa disebutkan dapat dikembangkan misalnya melalui soal yang multijawab, siswa belajar mengenai pentingnya sikap terbuka dalam diskusi dan menghargai kesepakatan dan perbedaan pendapat. Berdasarkan argumen-argumen ini keahlian-keahlian yang harus dikembangkan pada pendidikan matematika di masa yang akan datang ialah mengetahui di mana prinsip matematika harus diterapkan, menerjemahkan masalah praktis menjadi masalah matematis, terbuka dalam diskusi, dan menghargai kesepakatan dan pendapat.

Intuisi dalam Matematika. Luitzen Egbertus Jan Brouwer (Brouwer & Heything, 1975) menyatakan bahwa paham intuisi memandang matematika adalah konstruksi mental yang hadir dari membuka dengan sendiri intuisi dasar matematika yang terdiri dari dua benda abstrak. Hal ini berarti ketetapan matematika terletak dalam akal manusia dan tidak pada simbol-simbol di atas kertas. Selanjutnya intuisi menyatakan bahwa obyek segala sesuatu termasuk matematika, keberadaannya hanya terdapat pada pikiran kita, sedangkan secara eksternal dianggap tidak ada (Purnama & Rohmah, 2018). Dalam penerapannya, intuisi tidak tertarik dengan sisi formal matematika, tetapi penalaran yang timbul dari sisi metamatematika di mana intuisi mengembangkannya hingga kekonsekuensi terjauh. Intuisi menginvestigasi konsekuensi bila diberikan asumsi, asumsi mungkin menarik tetapi asumsi tersebut tidak berhak untuk memonopoli atas asumsi lainnya. Selain itu, intuisi bergerak bebas dari formalisasi, tetapi dapat mengikuti formalisasi setelah konstruksi matematis (Heything, 1971).

Dalam pembelajaran matematika penerapan teori ini adalah dengan membebaskan siswa untuk melakukan matematika dalam setiap langkah yang kita ambil, melakukan investigasi mendalam di mana jika kita memandang hasil matematika adalah sesuatu yang dikenakan kepada kita dari luar, pandangan kita terhadap matematika adalah matematika itu sebagai sesuatu yang tidak ada sebelumnya, tetapi hadir semakin kita menggali lebih dalam. Maka dari itu investigasi kitalah yang menghadirkan apa yang belum ada sebelumnya tetapi apa yang hasil investigasi itu hadirkan bukanlah hasil kita (Dummett, 1978), dan tidak berfokus pada pengetahuan kognitif seseorang, melainkan berfokus pada

proses mengetahui dan struktur pengalaman dari orang yang mengetahui tersebut. (Fossa, 2019).

Berdasarkan gagasan di atas dapat dilihat bahwa paham intuisiisme dalam matematika membebaskan siswa dalam memilih langkah dan tidak memandang matematika sebagai sesuatu yang dikenakan dari luar inilah yang menjadi gagasan bahwa paham intuisiisme ini dapat digunakan pembelajaran matematika karena mendukung siswa memiliki keahlian menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri serta menghormati gagasan-gagasan orang lain sehingga tidak terjadi monopoli pendapat oleh satu orang saja. Maka selanjutnya, gagasan-gagasan dalam paham intuisiisme ini perlu dirumuskan menjadi beberapa prinsip sehingga dapat diterapkan secara penuh oleh institusi pendidikan.

Prinsip-Prinsip Pembelajaran Menurut Intuisiisme. Secara rinci, Fossa (2019) membuat hal-hal yang harus dimuat dalam suatu pembelajaran menurut paham intuisiisme yaitu:

1. setiap siswa harus mengkonstruksi matematikanya sendiri; Karena objek matematika adalah buatan pikiran maka guru akan mendukung proses pembangunan setiap siswa. Maka dari itu pembelajaran seperti pembelajaran penemuan akan sejalan dengan paham intuisiisme.
2. kurikulum harus diatur sesuai struktur disiplin; Pada prinsip ini menyatakan bahwa dalam matematika harus disajikan untuk mencerminkan bentuk paling sederhana menurut matematikawan ahli. Maka tugas guru adalah mengarahkan dan memastikan dalam mengkonstruksi struktur matematika siswa dapat terbentuk atau dengan sempurna.
3. materi dasar pembelajaran matematika haruslah bilangan asli; Menurut paham intuisiisme bilangan asli merupakan hal yang harus diajarkan terlebih dahulu, karena dari bilangan asli tersebut dapat dibangun konstruksi matematika yang lainnya salah satu contohnya adalah penjelasan operasi aritmatika.
4. kurikulum matematika harus diorganisasikan dari elemen tak tereduksi; Sistem matematika memiliki beberapa definisi yang harus ada elemen konstruksi matematika yang tidak dapat direduksi dan karena itu, ketika dikomunikasikan, harus dipahami dari satu kata atau simbol; ini adalah elemen konstruksi yang segera dikandung dalam intuisi dasar atau intuisi kontinum. Contohnya seperti definisi dari kontinu, entitas, dan hal yang tidak dapat direduksi lainnya.
5. presentasi aksiomatik dan linguistik harus diubah menjadi aktivitas/kegiatan yang membantu siswa untuk berintuisi terhadap elemen-elemen matematika; Menurut pandangan intuisiisme hal ini dilakukan berdasarkan pandangan bahwa konstruksi matematika yang merupakan hal yang membuat elemen hadir sehingga mereka dapat dibaca. Sehingga dalam pembelajaran siswa tidak diberikan presentasi aksiomatik melainkan siswa berintuisi dan mengkonstruksi matematika.
6. evaluasi periodik terhadap kurikulum harus diadakan untuk memastikan keteraturan berdasarkan pengembangan struktur; Hal ini sangat jelas karena manusia berkembang sesuai zaman dan sikap manusia berubah sesuai zaman. Sehingga evaluasi periodik terhadap kurikulum harus diadakan untuk memastikan keteraturan berdasarkan pengembangan struktur.
7. peragaan dan pemberian contoh mendahului anggapan deskriptif; Pada prinsip ini terbagi menjadi dua tahap yaitu pertama di mana guru menyajikan berbagai konsep baru kepada peserta didik sebelum definisi umum dan tahap keduanya siswa harus

- memiliki kemampuan untuk memberikan gambaran bagaimana hubungan atau bentuk konstruksi matematika terbentuk dari bentuk sebelumnya.
8. siswa harus didorong mengabstraksi dari hal lebih umum; Siswa dapat mengekstraksi intisari objek yang diberikan dengan persepsinya, sehingga siswa secara umum dapat mengubah objek yang diberikan, maka dari itu dalam pembelajaran pikiran dapat diarahkan untuk mengabstraksi pengetahuan yang didapat indra untuk mendapat intuisi yang membentuk pengetahuan matematika.
 9. membelajarkan anak dari alat peraga secepatnya; Pada prinsip ini siswa diinduksi dengan cara menggunakan alat peraga untuk mencapai tujuan prinsip ini secara efektif yaitu mengubah konsep abstrak menjadi konsep umum. Karena suatu sensasi merupakan kondisi penting untuk berfungsinya intuisi, dengan demikian, siswa harus menerima kesan melalui indra tertentu - meskipun sebenarnya yang mana itu tidak penting - untuk memahami bilangan asli atau urutan temporal.
 10. guru juga harus menjadi peneliti; Tujuan guru sebagai peneliti adalah bila guru berinteraksi dengan siswa sebagai pemikir, maka dialog antara siswa dan guru menjadi keharusan. Sehingga guru selain mengajar juga menjadi peneliti.
 11. kelas harus berorientasi terhadap siswa; Selanjutnya karena belajar merupakan fungsi dari aktivitas mental siswa maka tema utama kelas intuisi berfokus pada belajarnya siswa bukan kegiatan guru.
 12. guru harus sesering mungkin memakai alat peraga; Karena paham intuisi menyadari kelemahan bahasa dalam menyampaikan konsep matematika, maka dari itu perlu beberapa perwujudan sebagai basis komunikasi.
 13. guru harus sesering mungkin menggunakan beberapa representasi; Paham intuisi menyadari bahwa satu buah objek tidak cukup untuk merepresentasikan suatu konsep sehingga guru harus mempunyai lebih dari satu objek sehingga siswa dapat membangun konsep yang sejalan dengan konsep yang dikomunikasikan guru.
 14. guru bukanlah polisi atau hakim melainkan fasilitator; Paham ini memandang bahwa guru bukanlah orang yang berkuasa atas apa yang harus dipahami siswa tetapi guru di sini berperan sebagai pihak yang mengajak dan memfasilitasi siswa dalam aktivitas mengkonstruksi mereka.
 15. guru harus selalu menghormati siswa; Karena paham di atas menyatakan bahwa guru adalah fasilitator yang berperan mengajak dan memfasilitasi konstruksi siswa maka, sebagai fasilitator yang baik harus menghormati pendapat siswa agar konstruksi siswa yang tidak sempurna tidak hilang melainkan disempurnakan.
 16. guru harus meminta siswa untuk menghormati semua orang di kelas; Secara praktis guru harus ikut serta dalam mengambil keputusan yang berhubungan dengan siswa seperti manajemen kelas mendengar pendapat siswa, maka dari itu siswa juga tidak dapat bersikap otoriter terhadap guru atau siswa lainnya.
 17. guru harus menjadi agen yang relatif independen di kelas. Prinsip ini menyatakan bahwa yang harus diperjuangkan oleh guru intuisi adalah kebijaksanaan untuk menanamkan sikap dan perilaku yang tepat dan adil terhadap siswa. Teori pendidikan matematika tidak diharapkan untuk banyak mengemukakan nasihat tentang topik ini selain mensyaratkan bahwa lembaga sosial setidaknya tidak campur tangan terhadap kesuksesan siswa menyelesaikan tugasnya.

Bagaimana Intuisi Mengembangkan Keahlian Matematika di Lingkungan Kerja di Masa Depan. Berdasarkan pembahasan di bab sebelumnya

penerapan paham intuisiisme dalam beberapa prinsip, akan ditinjau lebih lanjut bagaimana penerapan paham intuisiisme dapat menjadi salah satu solusi dalam mengembangkan keahlian matematis siswa di lingkungan kerja masa depan. Tinjauan tersebut akan dibuat berdasarkan beberapa keahlian yang telah disebutkan seperti mengetahui di mana dapat diterapkan prinsip-prinsip matematika, menerjemahkan masalah praktis menjadi masalah matematis, menyelesaikan masalah matematis, dan menginterpretasi dan mengevaluasi hasil penyelesaian serta membelajarkan mengenai pentingnya sikap terbuka dalam diskusi dan menghargai kesepakatan dan perbedaan pendapat. Dalam tabel di bawah ini akan menjadi pembuktian bagaimana penerapan paham intuisiisme dapat menjadi salah satu solusi dalam mengembangkan keahlian matematis siswa di lingkungan kerja masa depan.

Tabel 1. Bagaimana Intuisiisme Mengembangkan Keahlian Matematika di Lingkungan Kerja

Keahlian Matematis yang Dikembangkan	Bagaimana Intuisiisme Mengembangkan Keahlian Tersebut
Mengetahui di mana dapat diterapkan prinsip-prinsip matematika	Berdasarkan prinsip 1 bahwa siswa mengkonstruksi matematikanya sendiri dan menekankan <i>discovery learning</i> sebagai cara mengajar, yang berarti paham ini mengajak menemukan sebanyak banyaknya masalah nyata yang berkaitan dengan prinsip yang sedang dipelajari. Hal ini juga dijelaskan pada prinsip 9, 12, dan 13 di mana penggunaan beberapa alat peraga dan berbagai representasi ditekankan sehingga siswa memiliki pengalaman bagaimana menerapkan prinsip matematika dalam berbagai kasus kehidupan sehari-hari.
Menerjemahkan masalah praktis menjadi masalah matematis	Prinsip 8 menyatakan siswa harus didorong mengabstraksi dari hal lebih umum. Hal ini berarti, paham intuisiisme memiliki tujuan untuk mengubah masalah nyata menjadi hal abstrak melibatkan angka dan simbol matematis yang merupakan penerjemahan masalah praktis menjadi masalah matematis.
Menyelesaikan masalah matematis	Setelah diberikan asumsi dari masalah matematis yang di buat oleh siswa, tahap selanjutnya dalam pembelajaran menurut intuisiisme adalah menginvestigasi konsekuensi dari masalah matematis dengan cara menyelesaikan masalah matematis.
Menginterpretasi dan mengevaluasi hasil penyelesaian	Setelah menginvestigasi konsekuensi berdasarkan asumsi, sebagai evaluasi paham intuisiisme melakukan pengecekan pada asumsi berbeda dari siswa lainnya, agar konstruksi terbentuk sempurna paham intuisiisme menekankan peran guru adalah fasilitator sehingga konstruksi matematis sesuai yang diharapkan.
terbuka dalam diskusi dan menghargai kesepakatan dan perbedaan pendapat	Berdasarkan prinsip 16 guru harus meminta siswa untuk menghormati semua orang di kelas, guru dapat menanamkan sikap dan perilaku yang tepat dan adil terhadap siswa yang berarti guru dapat membimbing

	siswa agar berperilaku sikap terbuka dalam berdiskusi atau berpendapat dan adil terhadap kesepakatan dan perbedaan pendapat
--	---

Berdasarkan pembahasan dalam tabel di atas, dapat dilihat penerapan paham intuisiisme dapat menjadi salah satu solusi dalam mengembangkan pembelajaran matematika masa depan dengan melihat keahlian yang diperlukan di lingkungan kerja masa depan yaitu mengetahui di mana dapat diterapkan prinsip-prinsip matematika, menerjemahkan masalah praktis menjadi masalah matematis, menyelesaikan masalah matematis, dan menginterpretasi dan mengevaluasi hasil penyelesaian serta membelajarkan mengenai pentingnya sikap terbuka dalam diskusi dan menghargai kesepakatan dan perbedaan pendapat.

Evaluasi Implementasi Paham Intuisiisme dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada Pembelajaran Matematika. Kurikulum yang dipakai oleh Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013 yang disusun demi mengantisipasi perkembangan masa depan dengan mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan, keterampilan agar siswa menjadi lebih kreatif, inovatif, sehingga nantinya mereka bisa sukses dalam menghadapi berbagai persoalan dan tantangan di zamannya, memasuki masa depan yang lebih baik (Kurniaman & Noviana, 2017). Secara garis besar kurikulum 2013 ini berfokus pada kegiatan observasi, menanya, mengumpulkan informasi, asosiasi, dan komunikasi (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Berdasarkan deskripsi Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan pada permendikbud 21 tahun 2016, pembelajaran matematika pada kurikulum 2013 akan ditinjau dalam tabel di bawah ini sejauh manakah pembelajaran matematika di Kurikulum 2013 sudah mengadopsi prinsip pembelajaran menurut intuisiisme.

Tabel 2. Pelaksanaan Kurikulum 2013 Berdasarkan Paham Intuisiisme

Kurikulum 2013 Berdasarkan Permendikbud 81 tahun 2013	Prinsip Intuisiisme	Keterangan
proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk secara aktif menjadi pencari informasi yang sesuai	1	siswa harus mengkonstruksi matematikanya sendiri dengan pembelajaran penemuan pada kurikulum 2013
	5	aktivitas/kegiatan yang menantang dan interaktif dapat membantu siswa untuk berintuisi terhadap elemen-elemen matematika
Prinsip kegiatan pembelajaran kurikulum 2013 yang berpusat pada peserta didik	11	Pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik merupakan salah satu prinsip pembelajaran intuisiisme
Proses Pembelajaran Kurikulum 2013 yang terdiri dari 5 tahap yaitu: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan	7	Pada tahap mengamati siswa melihat peristiwa nyata yang diberikan guru hal ini sesuai dengan prinsip ke 7 di mana guru menyajikan berbagai konsep baru kepada peserta didik sebelum definisi umum.
Konsep guru dan peserta didik: peserta didik mengkonstruksi pengetahuan bagi dirinya dan berkembang dari sederhana menuju	2	Guru memberikan kemudahan agar siswa mengkonstruksi pengetahuan, memastikan terjadinya prinsip 2 di mana guru membantu siswa agar konstruksi

kompleks, dari ruang lingkup dirinya dan di sekitarnya menuju ruang lingkup yang lebih luas, dan dari konkrit menuju abstrak. Guru memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan mengembangkan suasana belajar yang memberi kesempatan peserta didik untuk menemukan, menerapkan ide-ide mereka sendiri, menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.		struktur matematika terbentuk dengan sempurna
	8	Berdasarkan penjelasan dapat dilihat bahwa siswa didorong mengabstraksi dari hal lebih umum
	14,15, 16, 17	Guru yang mengembangkan suasana belajar yang memberi kesempatan siswa untuk menerapkan idenya sendiri merupakan realisasi peran guru sebagai fasilitator dan bukan hakim atau polisi. Dan dengan terwujudnya peran guru sebagai fasilitator, guru juga menjadi agen yang menghormati pendapat siswa di kelas di mana guru melakukan kegiatan seperti pengecekan dan pemberian umpan balik.
Proses pembelajaran untuk mencapai tujuan, yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk secara aktif menjadi pencari informasi, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.	9, 12 dan 13	Proses pembelajaran interaktif memiliki makna bahwa pembelajaran memiliki media, alat, dan sumber belajar yang menunjang pembelajaran. Dengan adanya beberapa penunjang pembelajaran ini kurikulum menyediakan sarana agar konsep matematika yang terbentuk menjadi sempurna.

Selain perubahan pada kegiatan pembelajaran, pada materi pembelajaran sudah mengadopsi prinsip ke 3 di mana siswa mengenal bilangan asli dari objek representasi dan prinsip ke 4 mengenal elemen tak tereduksi serta terjadi evaluasi secara periodik per semester yang sejalan dengan prinsip ke 6 yaitu evaluasi periodik kurikulum. Namun, berdasarkan permendikbud yang diberikan dapat dilihat belum ada penekanan prinsip 10 yaitu guru sebagai peneliti di mana guru dapat melakukan eksperimen untuk mengetahui strategi, metode, dsb. yang cocok untuk meningkatkan performa siswa di kelas.

Dari segi teoritis dapat dilihat bahwa kurikulum 2013 terkandung banyak prinsip intuisionsisme yang sudah terpenuhi. Selanjutnya akan ditelusuri bagaimana pelaksanaan kurikulum 2013 merefleksikan kurikulum 2013 secara teoritis. Berdasarkan beberapa artikel yang ditelusuri, terjadi hambatan-hambatan yang ditemukan sebagian besar terdapat pada perbedaan antara pelaksanaan kurikulum seharusnya dan realita yang terjadi di sekolah. Maka berikut ini akan dipaparkan beberapa prinsip pembelajaran intuisionsisme yang belum dilaksanakan dengan lancar di sekolah:

Pada penelitian (Sari, 2019) ditemukan hambatan yang berasal dari guru dan siswa. Pada guru ditemukan hambatan yaitu guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran dan kurang menggunakan media yang bervariasi sehingga prinsip ke 9, 12, dan 13 yang berhubungan erat dengan media tidak terjadi. Pada siswa ditemukan hambatan seperti:

1. Pemahaman konsep matematika yang tidak matang, hal ini mengakibatkan peserta didik tidak memiliki bekal pengetahuan dalam pembelajaran matematika dari jenjang kelas sebelumnya hal ini menyebabkan prinsip ke 7 karena dalam prinsip ke 7 siswa harus memiliki kemampuan untuk memberikan gambaran bagaimana hubungan atau bentuk konstruksi matematika saat ini terbentuk dari bentuk dari pembelajaran sebelumnya;

2. Motivasi belajar yang kurang baik, banyak peserta didik yang memiliki motivasi rendah dalam pembelajaran matematika, yang menunjukkan bahwa prinsip 14 di mana guru berperan sebagai fasilitator yang mengajak belum terpenuhi;
3. Penggunaan media pembelajaran belum efektif dalam menarik minat peserta didik untuk belajar membuat siswa hal ini berarti terjadi hambatan pelaksanaan prinsip ke 9, 12, dan 13 yang berhubungan erat dengan media, alat, dan sumber pembelajaran; dan
4. penerapan metode pembelajaran belum sesuai dengan karakteristik peserta didik. Yang berarti prinsip ke 1 tidak terjadi karena tidak terjadi penemuan oleh siswa.

Pada penelitian yang dilakukan Fitri & Revita (2019) di mana terjadi hambatan dalam pelaksanaan di mana hanya beberapa guru saja yang mengajar berdasarkan pendekatan saintifik, menggunakan beragam metode dalam mengajar, menggunakan sumber belajar dan media pembelajaran yang beragam yang merupakan hambatan pelaksanaan prinsip 9, 12, dan 13 yang berhubungan erat dengan media dan alat pembelajaran. Guru masih berperan sebagai pusat pengajar dengan memberikan materi secara langsung atau guru masih banyak terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang merupakan hambatan pelaksanaan prinsip ke 1 di mana siswa harus mengkonstruksi matematikanya sendiri, prinsip ke 5 mengadakan aktivitas/kegiatan yang membantu siswa untuk berintuisi terhadap elemen-elemen matematika, 8 siswa harus didorong mengabstraksi dari hal lebih umum, prinsip ke 11 yaitu orientasi pembelajaran terhadap siswa, 14 guru yang berperan sebagai fasilitator yang mengajak siswa mengkonstruksi pengetahuannya.

Saran Penerapan Paham Intuisiisme dalam Mewujudkan Pembelajaran Matematika Indonesia di Masa Depan yang Mempersiapkan Keahlian Matematis Siswa di Lingkungan Kerja. Berdasarkan pembahasan di atas sudah jelas apa yang menjadi kendala dan hambatan penerapan paham intuisiisme dalam pendidikan matematika saat ini. Agar penerapan paham intuisiisme sebagai solusi alternatif dalam mempersiapkan keahlian matematis siswa di lingkungan kerja melalui pembelajaran matematika Indonesia di masa depan berjalan baik ada beberapa kondisi yang harus terlaksana dengan baik. Beberapa kondisi tersebut dirumuskan berikut ini:

1. Kondisi Guru yang Diharapkan
 - a. Mindset Guru terhadap pendidikan matematika harus memandang matematika sebagai aktivitas di mana siswa yang harus mengkonstruksi sendiri matematikanya dan bukan sebagai sesuatu yang sudah ada. Maka dari itu, presensi aksiomatik harus menjadi hal terakhir yang terbentuk setelah siswa dapat mengkonstruksi matematikanya sendiri.
 - b. Sikap guru yang diharapkan adalah sikap guru sebagai fasilitator yang mendengar dan menghormati setiap siswa dan setiap pendapat yang dikemukakan siswa.
 - c. Melakukan ulas balik atas pembelajaran yang dilakukan.
 - d. Menggunakan beberapa contoh media atau alat peraga agar memudahkan siswa mendapat pemahaman tentang konsep matematika yang diajarkan.
 - e. Melakukan penelitian baik eksperimen, pengembangan, penelitian tindakan kelas sebagai cara untuk membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran.
 - f. Memberikan aturan diskusi seperti berbicara dan mendengar yang baik.
2. Kondisi Siswa yang Diharapkan

- a. Siswa harus aktif dalam mencari informasi atau bertanya kepada guru terkait dengan fenomena masalah yang diberikan.
- b. Siswa harus aktif dalam mengemukakan pendapat bila diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat.
- c. Siswa harus dapat menghormati pendapat siswa lain walaupun pendapat siswa lain berbeda atau bertentangan dari siswa tersebut.

Berdasarkan kondisi pembelajaran yang diharapkan dan kendala kurikulum saat ini, terbentuk sebuah gambaran bagaimana intuisiisme dapat diterapkan lebih baik lagi dalam menyusun pembelajaran matematika di kurikulum masa depan. Berdasarkan hasil kajian pada Waks (2006), Jatisunda & Nahdi, (2019) dan Fossa (2019) maka dapat diberikan gambaran-gambaran pembelajaran matematika masa depan yang diharapkan dapat diterapkan paham intuisiisme berikut ini:

- a. Orientasi pembelajaran haruslah pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menggunakan model yang menuntut siswa sebagai pihak yang aktif dalam pembelajaran seperti pembelajaran penemuan.
- b. Pembelajaran diawali berdasarkan hal-hal nyata dan umum lalu meminta siswa menginduksi menjadi hal yang abstrak.
- c. Menegaskan peran guru ketika siswa mengkonstruksi pemahaman matematikanya dengan membantu siswa memahami fakta-fakta dalam matematika yang mengarahkan pada pemahaman konsep yang benar.
- d. Menggunakan bermacam-macam media, alat peraga dan teknologi dalam menjelaskan konsep dalam pembelajaran.
- e. Kurikulum yang disusun diawali dari bilangan asli dan definisi tak tereduksi yang paling dasar menuju konsep yang abstrak.
- f. Mengoptimalkan penggunaan pengetahuan yang dibutuhkan sebelum belajar materi baru (*prior learning*) dalam pembelajaran.
- g. Menggunakan perulangan dan bimbingan yang mantap baik dari materi maupun pembelajaran, sehingga membentuk kebiasaan untuk mengurangi kebutuhan akan berpikir secara sadar dan menggunakan prosedur tertentu dalam menyelesaikan masalah.

SIMPULAN

Hasil dari penelitian menyatakan bahwa penerapan intuisiisme dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk mengembangkan siswa yang dapat menerapkan prinsip-prinsip matematika, menerjemahkan masalah praktis menjadi masalah matematis, menyelesaikan masalah matematis, dan menginterpretasi dan mengevaluasi hasil penyelesaian serta berkarakter terbuka dan menghargai orang lain dan kesepakatan dalam lingkungan kerja.

Saran yang dapat dilakukan agar pembelajaran matematika di Indonesia ke depannya dapat lebih mempersiapkan siswa masuk dalam lingkungan kerja adalah untuk mengkondisikan guru untuk memiliki *mindset* yang berpegang pada prinsip bahwa pembelajaran matematika harus dikonstruksi sendiri oleh siswa menggunakan beberapa strategi pembelajaran yang mendukung siswa aktif seperti pembelajaran penemuan dan penggunaan media dan alat peraga dalam difasilitasi oleh guru. Selain guru, siswa diharapkan menjadi penanya dan penemu aktif dalam menemukan dan mengkonstruksi sendiri matematikanya, dan pembelajaran mantap yang dapat disusun berdasarkan rekomendasi berikut ini:

- a. Orientasi pembelajaran haruslah pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menggunakan model yang menuntut siswa sebagai pihak yang aktif dalam pembelajaran seperti seperti pembelajaran penemuan.
- b. Pembelajaran diawali berdasarkan hal-hal nyata dan umum lalu meminta siswa menginduksi menjadi hal yang abstrak.
- c. Menegaskan peran guru ketika siswa mengkonstruksi pemahaman matematikanya dengan membantu siswa memahami fakta-fakta dalam matematika yang mengarahkan pada pemahaman konsep yang benar.
- d. Menggunakan bermacam-macam media, alat peraga dan teknologi dalam menjelaskan konsep dalam pembelajaran.
- e. Kurikulum yang disusun diawali dari bilangan asli dan definisi tak tereduksi yang paling dasar menuju konsep yang abstrak.
- f. Mengoptimalkan penggunaan pengetahuan yang dibutuhkan sebelum belajar materi baru (*prior learning*) dalam pembelajaran.
- g. Menggunakan perulangan dan bimbingan yang mantap, sehingga membentuk kebiasaan untuk mengurangi kebutuhan akan berpikir secara sadar dan menggunakan prosedur tertentu dalam menyelesaikan masalah.

SARAN

Penerapan paham intuisiisme dalam pendidikan merupakan salah satu kontribusi dunia filsafat ke dalam matematika dan memberi sebuah masukan yang dapat diterapkan sehingga siswa memiliki keahlian matematis yang dibutuhkan di lingkungan kerja masa depan. Berdasarkan hasil kajian, dapat dilihat bahwa kurikulum 2013 saat ini sudah mengadopsi paham intuisiisme dengan baik, namun dalam penerapannya dalam pembelajaran matematika di Indonesia paham intuisiisme masih mengalami kendala terutama dari pelaksanaan pembelajaran. Maka dari itu, saran agar intuisiisme dapat menjadi solusi untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika adalah untuk meningkatkan kompetensi guru seperti pengetahuan dan kreativitas guru serta membuat persepsi bahwa matematika harus dikonstruksi siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Brouwer, L. E. J., & Heything, A. (1975). *L. E. J. Brouwer Collected Works 1 Philosophy and Foundations of Mathematics*. North-Holland Publishing Company.
- Dummett, S. M. A. E. (1978). *Truth and Other Enigmas*. Harvard Univeristy Press.
- Fitri, I., & Revita, R. (2019). Evaluasi Pelaksanaan Kurikulum 2013 Pada Tahap Pelaksanaan Dalam Pembelajaran Matematika SMA. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 437–446.
- Fossa, J. A. (2019). *Intuitionist Theory of Mathematics Education*. University Microfilms International.
- George, M. W. (2008). *The Elements of Library Research*. Princeton University Press.
- Gravmeijer, K., Stephan, M., Julie, C., Fou-Lain Lin, & Ohtani, M. (2017). What Mathematics Education May Prepare Students for the Society of the Future? *International Journal of Science and Math Education*, 19. <https://doi.org/DOI.10.1007/s10763-017-9814-6>
- Heything, A. (1971). *Intuitionism An Introduction*. North-Holland Publishing Company.
- Jatisunda, M. G., & Nahdi, D. S. (2019). Peran Mathematical Intuition dalam Pembelajaran Matematika. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 5(2), 12–24.

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81a Tahun 2013*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawan, O., & Noviana, E. (2017). Penerapan Kurikulum 2013 dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, dan Pengetahuan. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 6(2), 8.
- Purnama, W., & Rohmah, M. S. (2018). *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Sejarah dan Filsafat Matematika Kelompok Kompetensi 1*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Randolph, J. (2009). A guide to writing the dissertation literature review. *Practical Assessment, Research, and Evaluation*, 14(1), 13.
- Rudhito, M. A. (2020). *Filsafat Pendidikan Matematika Abad ke 21*. Deepublish.
- Sari, R. K. (2019). Analisis Problematika Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama dan Solusi Alternatifnya. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 2(1), 9.
- Wahyuni, F. (2015). Kurikulum dari Masa ke Masa (Telaah Atas Pentahapan Kurikulum Pendidikan di Indonesia). *Al-Adabiya*, 10(2), 7.
- Waks, L. J. (2006). Intuition in Education: Teaching and Learning Without Thinking. *Temple University*, 385-386.

Efektivitas Penggunaan Media Sosial Padlet Dalam Pembelajaran Di Ruang Kelas Melalui Lensa Teori Sinkronisasi Media

Subkhi Abdul Aziz

Pusat Penelitian Kebijakan dan Manajemen Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Inovasi, Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia, Jl. Jend. Gatot Subroto No. 10 Jakarta, Indonesia
* e-mail: subk001@lipi.go.id/subkhi.aziz@gmail.com

Abstrak: Penggunaan media sosial seperti Padlet sebagai sarana untuk meningkatkan proses belajar mengajar di dalam kelas menjadi populer beberapa tahun belakangan ini. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki implementasi penggunaan media sosial Padlet di dalam proses pembelajaran mahasiswa internasional di Universitas Inggris. Untuk menjawab tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan lensa teori sinkronisasi media yang didasarkan pada perspektif mahasiswa internasional yang berasal dari negara-negara Asia. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara kepada sepuluh mahasiswa internasional yang berasal dari enam negara Asia. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat tiga karakteristik sinkronisasi media yang dapat mempengaruhi kinerja komunikasi dari penggunaan media sosial Padlet dalam proses pembelajaran di ruang kelas, yaitu *paralellism*, *symbol variety*, dan *rehearsability*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media sosial seperti Padlet dapat mendukung terciptanya konvergensi media dalam proses belajar mengajar di ruang kelas sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan partisipasi siswa.

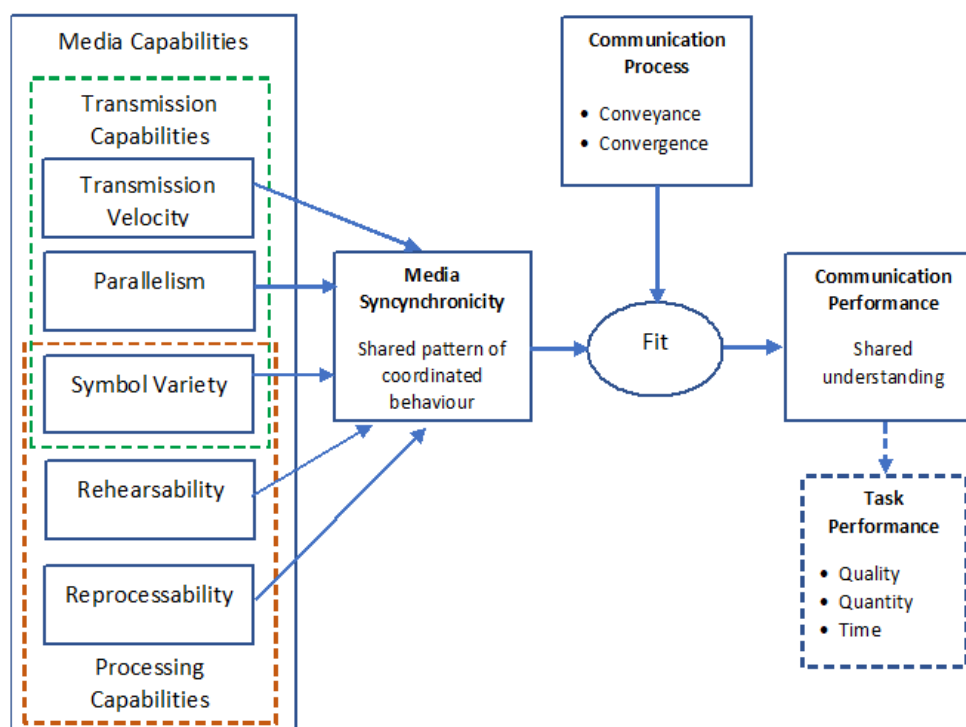
Kata kunci: media sosial, Padlet, pembelajaran dalam kelas, sinkronisasi media

PENDAHULUAN

Media sosial sudah sangat populer beberapa tahun belakangan ini. Media sosial sendiri secara umum dapat dideskripsikan sebagai sekumpulan aplikasi berbasis internet yang dibangun berdasarkan teknologi Web 2.0 dan memungkinkan penggunaannya untuk membuat konten serta melakukan pertukaran konten dengan sesama pengguna lainnya (Kaplan & Haenlein, 2010). Disisi lain, Jarrahi & Sawyer (2015) berpendapat bahwa media sosial merupakan produk dari teknologi informasi dan komunikasi yang dapat memfasilitasi hubungan sosial dan interpersonal antar individu, sehingga memungkinkan para penggunaannya untuk terhubung dengan orang lain, mempublikasikan konten dan terlibat dalam percakapan. Penggunaan media sosial untuk meningkatkan komunikasi sudah dilakukan oleh banyak sektor, tak terkecuali pada sektor pendidikan. Beberapa penelitian yang membahas penggunaan media sosial pada sektor pendidikan melibatkan aplikasi Facebook, Twitter, dan Padlet. Henninger & Neal (2012) meneliti tentang penggunaan Facebook oleh staf akademik sebagai fasilitas untuk layanan bimbingan yang membantu mahasiswa baru beradaptasi di lingkungan akademik kampus. Penelitian lain dilakukan oleh Ngai (2019) yang membahas manfaat penggunaan Facebook dalam proses belajar mengajar mahasiswa internasional untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerjasama yang melibatkan orang-orang dari berbagai latar belakang. Sedangkan Kuznekoff, Munz, & Titsworth (2015) melakukan penelitian media sosial di lingkungan pendidikan tinggi dengan menggunakan aplikasi Twitter sebagai alat untuk meningkatkan proses pembelajaran kolaboratif siswa di kelas. Penelitian lain dilakukan oleh Rashid, Yunus, & Wahi (2019) membahas penggunaan media sosial Padlet di dalam kelas sebagai alat untuk meningkatkan interaksi siswa dan guru saat proses belajar mengajar. Media

sosial yang dibahas pada penelitian ini difokuskan pada penggunaan Padlet sebagai aplikasi pendukung proses belajar mengajar didalam kelas.

Pada penelitian ini, penggunaan media sosial Padlet untuk mendukung proses pembelajaran didalam kelas dianalisis menggunakan teori sinkronisasi media. Teori sinkronisasi media mengacu pada komunikasi bersama antara individu untuk aktivitas yang sama dan dilakukan pada waktu bersamaan, memiliki fokus yang sama, serta menganggap media yang dipilih dapat mendukung sinkronisasi yang diperlukan untuk meningkatkan proses komunikasi (Dennis, Fuller, & Valacich, 2008; Dennis & Valacich, 1999). Teori sinkronisasi media berpendapat bahwa memilih media yang tepat dapat meningkatkan kinerja komunikasi. Kinerja komunikasi dapat dinilai berdasarkan karakteristik dari sinkronisasinya. Karakteristik sinkronisasi media dibagi menjadi lima kategori, yaitu *transmission velocity*, *parallelism*, *symbol variety*, *rehearsability*, dan *reprocessability* (Dennis et al., 2008; Dennis & Valacich, 1999). *Transmission velocity* adalah kemampuan yang cepat dalam mendukung komunikasi dua arah. Maksudnya adalah seberapa cepat informasi tersampaikan dan seberapa cepat penerima menanggapi. *Parallelism* berkaitan dengan lebar media komunikasi yang digunakan oleh pengirim dan penerima pesan. Hal ini mengacu pada seberapa banyak pesan informasi yang dapat terjadi secara bersamaan. *Symbol variety* adalah variasi cara dalam mengungkapkan dan mengkomunikasikan suatu informasi. *Rehearsability* adalah kemampuan pengirim untuk melakukan review terhadap pesan informasi sebelum dikirim kepada penerimanya. *Reprocessability* adalah kemampuan untuk memeriksa dan memproses ulang pesan informasi yang diterima untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik.



Gambar 1. Teori Sinkronisasi Media (Dennis et al., 2008, p.582)

Di dalam teori sinkronisasi media, proses komunikasi yang dilakukan antar individu dibagi menjadi dua yaitu *conveyance* dan *convergence*. *Conveyance* merupakan proses penyampaian suatu informasi antar individu dimana pengirim dan penerima informasi

dapat bekerja secara independen. Contoh dari proses *conveyance* ini adalah komunikasi melalui email. Pada proses komunikasi melalui email, umumnya penerima informasi memerlukan jeda waktu untuk mengolah dan mempertimbangkan informasi yang diterimanya sebelum mengirimkan kembali balasan emailnya. Sedangkan pada proses *convergence*, pengirim dan penerima informasi dituntut untuk bekerja pada waktu yang sama. Contoh dari proses *convergence* adalah komunikasi antar individu melalui aplikasi pesan instan.

Mengingat bahwa setiap proses mengirimkan dan memproses informasi dilakukan dengan cara yang berbeda, maka tingkat sinkronisasi yang diperlukan dalam komunikasi juga berbeda. Maka dari itu, teori sinkronisasi media berpendapat bahwa kinerja komunikasi akan meningkat ketika tingkat karakteristik sinkronisasi medianya sesuai dengan kebutuhan sinkronisasi dari setiap proses komunikasinya, baik itu *conveyance* ataupun *convergence*.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif. Penggunaan media sosial Padlet di ruang kelas untuk mendukung pembelajaran mahasiswa internasional adalah fokus dari penelitian ini yang kemudian dieksplorasi melalui pandangan, pendapat dan persepsi peserta penelitian. Maka dari itu, wawancara mendalam digunakan sebagai teknik dalam pengumpulan data penelitian ini. Pada proses wawancara mendalam, pertanyaan semi terstruktur digunakan agar informan dalam penelitian ini dapat menjelaskan dan memberikan tanggapan terhadap topik tertentu, sekaligus memungkinkan munculnya pertanyaan baru berdasarkan informasi yang diberikan (Saunders, Lewis, & Thornhill, 2015). Sebanyak 10 mahasiswa internasional dari salah satu Universitas di Inggris menjadi informan pada penelitian ini. Para peserta berasal dari mahasiswa internasional pascasarjana yang sedang menempuh program pendidikan magister. Para informan berasal dari enam negara-negara di Asia yang memiliki perbedaan bahasa dan budaya. Para informan tersebut adalah: tiga mahasiswa dari Indonesia, tiga mahasiswa dari Cina, satu mahasiswa dari Jepang, satu mahasiswa dari India, satu mahasiswa dari Uni Emirat Arab, dan satu mahasiswa dari Taiwan. Pemilihan informan ini didasarkan pada teknik *purposeful sampling* dimana peneliti sengaja memilih para informan yang memahami fokus permasalahan penelitian dan memastikan mereka dapat memenuhi tujuan dari penelitian ini (Creswell, 2012). Karena alasan tersebut, maka informan pada penelitian ini adalah para mahasiswa yang sudah berpengalaman dalam menggunakan Padlet sebagai aplikasi media sosial untuk membantu proses belajar mengajar di ruang kelas.

Untuk memenuhi etika penelitian dan menjaga kerahasiaan identitas para informan, maka pada penelitian ini para informan diberikan nama samaran yaitu informan A hingga informan J. Detail tentang latar belakang informan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Latar Belakang Informan

Informan	Negara Asal	Pendidikan
A	Indonesia	Magister
B	Indonesia	Magister
C	Japan	Magister
D	Cina	Magister
E	Cina	Magister

Informan	Negara Asal	Pendidikan
F	Cina	Magister
G	India	Magister
H	Uni Emirat Arab	Magister
I	Indonesia	Magister
J	Taiwan	Magister

Setelah data dari proses wawancara mendalam berhasil dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil transkrip wawancara menggunakan teknik analisis tematik dari Terry, Hayfield, Clarke, & Braun (2017). Braun & Clarke (2006) berpendapat bahwa analisis tematik merupakan metode yang dapat digunakan untuk menganalisis berbagai data kualitatif, baik berupa data besar maupun kecil. Karena data pada penelitian ini merupakan data kualitatif yaitu hasil transkrip dari wawancara mendalam, maka dapat dikatakan bahwa analisis tematik merupakan salah satu metode yang tepat untuk digunakan pada penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data wawancara, ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi di ruang kelas saat berlangsungnya proses belajar mengajar mahasiswa internasional. Beberapa permasalahan tersebut diantaranya adalah keterbatasan kemampuan dalam berbahasa Inggris dan adanya sifat pemalu dari mahasiswa. Beberapa pernyataan dari informan yang mengungkapkan permasalahan tersebut adalah sebagai berikut:

“Saat dimulainya sesi diskusi, terkadang saya ingin mengungkapkan semua ide dalam pikiran saya. Namun, saya tidak dapat melakukannya karena sulit mengatakannya dalam bahasa Inggris” (Informan D)

“Beberapa orang mempunyai sifat pemalu, walaupun sebenarnya mereka ingin memberikan pendapat atau bertanya mengenai topik yang sedang dibahas oleh dosennya” (Informan I)

“Ketika belajar di ruang kelas besar seperti auditorium yang berisi sekitar 200 hingga 500 siswa, tidak semua siswa berani untuk menyampaikan pendapat mereka didepan teman-temannya saat diadakan sesi diskusi” (Informan G)

Untuk mengatasi permasalahan yang muncul saat proses pembelajaran dikelas oleh mahasiswa internasional, seperti kurangnya kemampuan dalam berbahasa Inggris dan adanya sifat pemalu dari siswa, beberapa dosen pengajar menggunakan aplikasi media sosial Padlet saat pembelajaran dikelas sebagai solusi untuk menghadapi permasalahan tersebut.

Jika dilihat dari penggunaan media sosial Padlet untuk proses belajar mengajar di ruang kelas, maka proses komunikasi yang dilakukan antar individu pada aplikasi Padlet ini bersifat *convergence*. Proses komunikasi yang bersifat *convergence* ini menuntut pengirim dan penerima informasi yaitu para mahasiswa dan dosen untuk berinteraksi diwaktu yang bersamaan. Efektivitas kinerja komunikasi dari aplikasi Padlet ini bergantung pada tingkat karakteristik sinkronisasi medianya.

Berdasarkan hasil analisis tematik terhadap data wawancara pada penelitian ini, didapatkan bahwa tiga dari lima karakteristik sinkronisasi media dapat berpengaruh terhadap kinerja komunikasi media sosial Padlet saat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Tiga karakteristik sinkronisasi media tersebut adalah *parallellism*, *symbol variety*, dan *rehearsability*. *Parallellism* pada media sosial mengacu pada

kemampuan dalam mendukung percakapan secara simultan antar individu dalam satu kelompok. Hal ini berarti bahwa dalam satu grup media sosial, setiap orang dapat membuat konten, mendiskusikan topik yang berbeda pada saat yang sama dan mendukung banyak percakapan antar anggotanya. Berikut adalah pernyataan dari informan F yang mendukung karakteristik *parallelism* pada sinkronisasi media:

“Aplikasi Padlet sangat membantu bagi kami ketika berada di ruang kelas yang sangat besar. Saya pikir aplikasi itu bagus dan sangat membantu siswa untuk berbagi pendapat mereka” (Informan F)

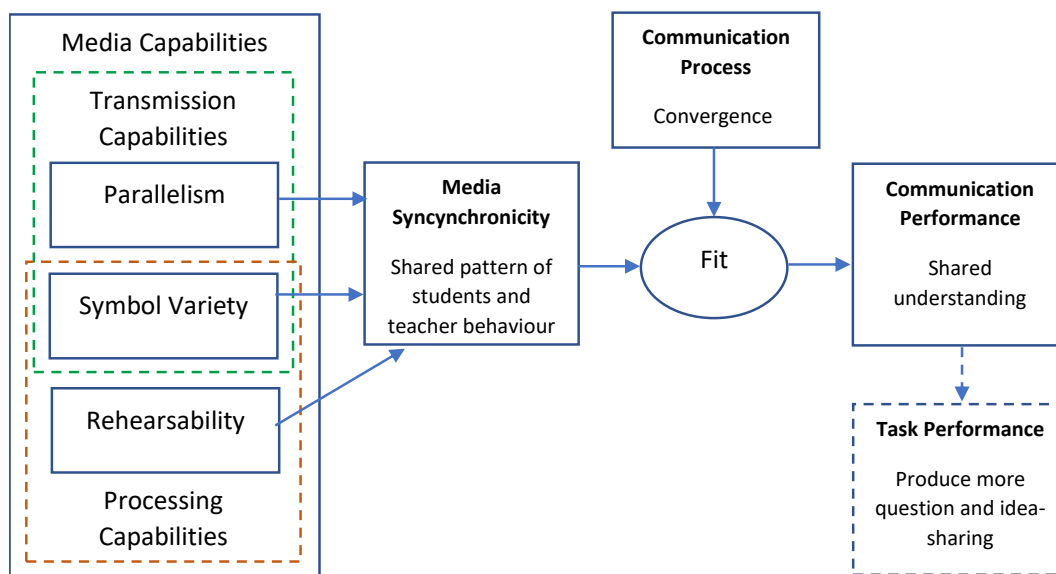
Karakteristik dari *symbol variety* pada media sosial terlihat dari berbagai bentuk informasi yang dapat digunakan untuk berkomunikasi, seperti teks, foto, dan video. Pernyataan dari informan yang mendukung karakteristik dari *symbol variety* pada penggunaan aplikasi Padlet di ruang kelas adalah:

“Aplikasi ini menarik untuk digunakan di ruang kelas, kamu bisa membagikan ide, foto, dan sebuah tautan situs web yang kesemuanya akan muncul pada layar yang terpasang didepan kelas” (Informan E)

Sedangkan untuk karakteristik *rehearsability* pada media sosial dapat ditunjukkan dari kemampuan pengirim pesan untuk mereview suatu pesannya sebelum dikirim kepada orang lain. Media sosial pada umumnya memiliki karakteristik *rehearsability* yang tinggi, hal ini dikarenakan pengirim dapat mengedit pesannya sebelum dikirim kepada orang lain yang tujuannya untuk memastikan bahwa pesan tersebut dapat menyampaikan maksud yang diinginkan. Adanya karakteristik *rehearsability* pada penggunaan aplikasi Padlet untuk pembelajaran di ruang kelas ditunjukkan oleh pernyataan dari informan A.

“Beberapa siswa memiliki rasa malu untuk menyampaikan pendapat didepan teman-teman sekelasnya, karena terkendala pada kemampuan bahasa inggris yang kurang bagus. Dengan menggunakan aplikasi Padlet ini, siswa tersebut memiliki kesempatan untuk menterjemahkan pendapat mereka melalui aplikasi penterjemah sebelum pesan itu ditulis ke dalam aplikasi Padlet, sehingga informasi yang mereka dimaksud dapat tersampaikan” (Informan A).

Hasil analisis karakteristik sinkronisasi yang mempengaruhi penggunaan media sosial Padlet untuk pembelajaran di kelas diilustrasikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Analisis Teori Sinkronisasi Media untuk Penggunaan Media Sosial Padlet di Ruang Kelas, diadaptasi dari (Dennis et al., 2008)

Dari hasil analisis menggunakan teori sinkronisasi media, terdapat tiga karakteristik sinkronisasi yaitu *parallellism*, *symbol variety*, dan *rehearsability* yang dinilai dapat mempengaruhi kinerja komunikasi media sosial Padlet untuk pembelajaran di ruang kelas. Hasil dari analisis tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media sosial Padlet pada proses pembelajaran di ruang kelas menciptakan kinerja komunikasi yang efektif dan lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal tersebut ditunjukkan dengan dihasilkannya lebih banyak pertanyaan, jawaban dan ide yang dibagikan oleh para mahasiswa saat berlangsungnya sesi diskusi. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan media sosial Padlet efektif untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa pada saat proses belajar mengajar di ruang kelas.

SIMPULAN

Aplikasi media sosial Padlet dapat digunakan sebagai salah satu solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan yang muncul pada proses pembelajaran mahasiswa internasional di ruang kelas dalam konteks pendidikan tinggi di Inggris. Dalam hal ini, penggunaan media sosial Padlet terbukti efektif untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa didalam proses diskusi dan berhasil mengatasi masalah siswa yang mempunyai sifat pemalu dalam menyampaikan pendapat serta menjadi solusi untuk mahasiswa internasional yang mempunyai keterbatasan dalam berbahasa Inggris.

Walaupun penelitian ini dilakukan di salah satu universitas di Inggris dengan sampelnya adalah mahasiswa internasional sekolah pascasarjana, hasil dari penelitian ini juga berpotensi untuk diterapkan pada proses pembelajaran mahasiswa di perguruan tinggi Indonesia. Penggunaan media sosial (Padlet maupun aplikasi lainnya) untuk pembelajaran di ruang kelas, diharapkan dapat membantu mahasiswa di perguruan tinggi Indonesia untuk bisa lebih berpartisipasi dan berkontribusi dengan saling bertukar dan membagikan wawasan pengetahuan pada sesi diskusi kelas. Tetapi, studi lanjutan dibutuhkan untuk lebih memahami tentang kebutuhan akan media sosial dalam proses pembelajaran dan sejauh mana hal ini dapat diadopsi dalam konteks Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (4th ed.). Pearson.
- Dennis, A. R., Fuller, R. M., & Valacich, J. S. (2008). Media, Tasks, and Communication Processes: A Theory of Media Synchronicity. *MIS Quarterly*, 32(3), 575–600.
- Dennis, A. R., & Valacich, J. S. (1999). Rethinking media richness: towards a theory of media synchronicity. In *Proceedings of the 32nd Annual Hawaii International Conference on Systems Sciences* (pp. 1–10). Maui, Hawaii, January 5-8. USA: IEEE.
- Heninger, M., & Neal, D. R. (2012). Incorporating web-based engagement and participatory interaction into your courses. In D. R. Neal (Ed.), *Social Media for Academics: A Practical Guide* (pp. 141–159). Oxford: Chandos Publishing.
- Jarrahi, M. H., & Sawyer, S. (2015). Theorizing on the take-up of social technologies, organizational policies and norms, and consultants' knowledge-sharing practices.

- Journal of the Association for Information Science and Technology*, 66(1), 162–179.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68.
- Kuznekoff, J. H., Munz, S., & Titsworth, S. (2015). Mobile Phones in the Classroom: Examining the Effects of Texting, Twitter, and Message Content on Student Learning. *Communication Education*, 64(3), 344–365.
- Ngai, P. B. (2019). Online Social Networking and Transnational- Competence Development Among International Students from Japan. *Journal of International Students*, 9(2), 432–459.
- Rashid, A. A., Yunus, M. M., & Wahi, W. (2019). Using Padlet for Collaborative Writing among ESL Learners. *Creative Education*, 10(03), 610–620.
- Saunders, M., Lewis, P., & Thornhill, A. (2015). *Research Methods for Business Students*. Financial Times/Prentice Hall, Harlow (7th ed.). Harlow: Pearson Education.
- Terry, G., Hayfield, N., Clarke, V., & Braun, V. (2017). Thematic Analysis. In C. Willing & W. S. Rogers (Eds.), *The SAGE Handbook of Qualitative Research in Psychology* (2 ed, Vol. 46, pp. 17–36). London: Sage Publications.

Kegiatan Kewirausahaan dalam Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka

Sugiono^{1*}

¹Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jl. Tanah Merdeka No.20, RT.11/RW.2, Rambutan, Kec. Ciracas, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13830. sugiono@uhamka.ac.id

Abstrak: Kebijakan Merdeka belajar kampus merdeka merupakan kebijakan baru dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kebijakan ini menjadi tantangan dan peluang bagi perguruan tinggi dalam pelaksanaannya. Penelitian ini merupakan studi pustaka dengan berbagai sumber tertulis, berupa artikel, jurnal, serta dokumen yang relevan dengan topik bahasan. Kajian ini menitik beratkan pada wacana pentingnya kegiatan kewirausahaan dalam kebijakan merdeka belajar kampus merdeka. Kewirausahaan diharapkan menjadi solusi dalam mengatasi masalah pengangguran di Indonesia. Hasil dari kajian ini terpetakan tantangan dan peluang bagi kegiatan kewirausahaan dalam menghasilkan output lulusan yang memiliki jiwa kewirausahaan.

Kata kunci: Kebijakan, MBKM, Kewirausahaan.

PENDAHULUAN

Pengangguran menjadi salah satu permasalahan sosial yang perlu penanganan serius untuk mengatasinya. Implikasi dari peningkatan jumlah pengangguran adalah terhambatnya pembangunan ekonomi. Badan Pusat Statistik merilis data bahwa ada peningkatan jumlah tingkat pengangguran terbuka pada Agustus 2020 mengalami kenaikan sebesar 1,84% dibandingkan pada Agustus 2019 (Badan Pusat Statistik, 2020). Pandemi COVID-19 juga memberikan dampak pada peningkatan pengangguran di Indonesia, terdapat 29,12 juta orang (14,28 persen) penduduk usia kerja yang terdampak Covid-19, terdiri dari pengangguran karena Covid-19 yakni sejumlah 2,56 juta orang (Badan Pusat Statistik, 2020).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan semangat kewirausahaan. Pemerintah diharapkan memiliki peran dalam meningkatkan semangat kewirausahaan (Franita, 2016). Kewirausahaan menjadi pendorong pertumbuhan ekonomi (Castaño et al., 2015). Pemerintah sejak lama sudah mengajak masyarakat Indonesia untuk berwirausaha dengan menerbitkan Intruksi Presiden Republik Indonesia nomor 4 tahun 1995 tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan. Kewirausahaan, menjadi salah satu alternatif dalam mengatasi pengangguran di Indonesia. Aspek kelembagaan menjadi elemen penting dalam upaya menurunkan jumlah pengangguran (Soleh, 2017). Mengatasi pengangguran perlu adanya kesadaran kolektif dan juga perlu adanya Lembaga yang mengatur untuk memperkuat sektor wirausaha. Sehingga terbukanya lapangan pekerjaan serta pembangunan yang lebih terarah dan berkelanjutan.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah penduduk yang besar di dunia, dan juga Indonesia memiliki peluang bonus demografi yang puncaknya pada tahun 2030. Salah satu tujuan dari Intruksi Presiden Republik Indonesia nomor 4 tahun 1995 tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan adalah “membudayakan semangat, sikap, perilaku dan kemampuan kewirausahaan di kalangan

masyarakat, terutama kepada generasi muda sehingga berkemampuan menjadi wirausaha yang handal, tangguh dan unggul”. Adanya intruksi ini menjadi salah satu rujukan pentingnya menumbuh kembangkan wirausaha pada generasi muda. Selain itu dalam sejarahnya wirausaha memiliki peran penting dalam krisis. Maka untuk dapat memanfaatkan peluang bonus demografi tersebut salah satu hal yang perlu dilakukan adalah membudayakan kembali kewirausahaan. Kemudian infrastruktur yang menunjang kewirausahaan juga diperlukan dalam rangka memperkuat sektor wirausaha (Audretsch et al., 2015).

Pemahaman kewirausahaan dapat dilakukan salah satunya melalui jalur Pendidikan. Pendidikan kewirausahaan dipandang perlu dilaksanakan sejak mulai dari jenjang Pendidikan PAUD, SD//MI/SDLB, SMP/MTs/SMPLB, SMA/MA/SMK/SMALB (Mulyani, 2012). Diberikannya pemahaman kewirausahaan sejak dini diharapkan mampu menumbuhkan jiwa kewirausahaan. Selain itu pemahaman kewirausahaan sejak dini diharapkan akan menjadi salah satu pilihan untuk berkarir bagi peserta didik (Farida & Nurkhin, 2016). Begitu pula pada jejang Pendidikan tinggi, pendidikan kewirausahaan memiliki pengaruh pada minat berwirausaha mahasiswa (Putri, 2017).

Pentingnya Pendidikan kewirausahaan pada setiap jenjang Pendidikan, diharapkan memberikan dampak positif dalam kemajuan bidang kewirausahaan di Indonesia. Pemerintah baru saja mengeluarkan kebijakan kampus merdeka merdeka belajar (MBKM) yang merupakan hak belajar 3 (tiga) semester diluar program studi, dari 8 (delapan) kegiatan yang ada dalam MBKM salah satunya adalah kegiatan kewirausahaan. Kebijakan ini memberikan keleluasaan bagi mahasiswa yang memiliki minat dalam bidang wirausaha dalam mengembangkan usahanya. Adanya kegiatan ini menjadi salah satu peluang untuk membuka lebar peluang usaha dan lapangan kerja, dengan demikian diharapkan mampu menjadi jawaban dalam mengatasi permasalahan pengangguran di Indonesia. Artikel ini bertujuan untuk memberikan gagasan pentingnya kegiatan kewirausahaan pada perguruan tinggi dalam kegiatan MBKM.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian studi literatur dengan mencari dan menelusuri setiap referensi yang relevan untuk menjawab permasalahan yang menjadi pembahasan secara tematik. Melakukan tinjauan secara tematik kepada 30 jurnal berkaitan dengan kegiatan kewirausahaan. Studi literatur merupakan upaya mengkoneksikan dari berbagai sumber yang menjadi bahan untuk penelitian (Ridley, 2012). Studi literatur mungkin untuk meninjau penelitian yang berkaitan dengan teori (Galvan & Galvan, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

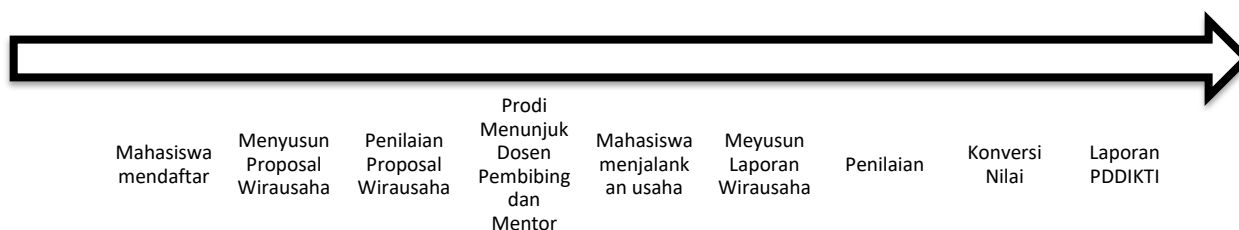
A. Kegiatan Kewirausahaan dalam Merdeka Belajar Kampus Merdeka

Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan sebuah kebijakan baru dalam dunia Pendidikan khususnya pada perguruan tinggi, dimana mahasiswa diberikan peluang untuk melaksanakan pembelajaran selama 3 (tiga) semester diluar perguruan tinggi. MBKM memiliki salah satu tujuan yakni “Menciptakan kultur belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa”. Ada 8 (delapan) kegiatan dalam pelaksanaan MBKM yakni magang/praktik industry, mengajar di sekolah, proyek kemanusiaan, studi/proyek independent, wirausaha, penelitian, pertukaran pelajar

dan proyek di desa. Mahasiswa diberikan kebebasan dalam memilih kegiatan yang sesuai mengembangkan diri sesuai dengan potensi yang dimiliki. Dari pilihan kegiatan yang ada diharapkan mampu menjawab tantangan *link and match* antara dunia Pendidikan dan dunia usaha/dunia industri. Selain itu dengan adanya kegiatan kewirausahaan diharapkan mampu mengembangkan minat wirausaha bagi mahasiswa sehingga dapat memutus rantai pengangguran terdidik dari kalangan sarjana, serta secara jangka panjang dapat membuka peluang usaha sehingga dapat menyerap banyak tenaga kerja.

Kegiatan kewirausahaan menjadi salah satu pilihan dalam kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Sebelum ada MBKM kegiatan yang berkaitan tentang pengembangan kewirausahaan pada jenjang perguruan tinggi dilakukan melalui kegiatan program kreativitas mahasiswa (PKM) dimana mahasiswa melakukan perancangan untuk mendirikan usaha. Pada kurikulum MBKM kegiatan kewirausahaan dilaksanakan lebih mendalam, tidak hanya sampai proses perancangan, namun sampai pada tahapan implementasi dari kegiatan kewirausahaan tersebut. Kegiatan kewirausahaan pada program MBKM dilaksanakan dengan bobot 20 SKS/40 SKS. Implementasi kegiatan kewirausahaan didasari pada Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dimiliki oleh setiap program studi. Sehingga dari serangkaian kegiatan kewirausahaan dapat dikonversikan/diekivalenkan dengan mata kuliah yang memiliki korelasi pada kegiatan kewirausahaan.

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan kewirausahaan dapat tergambar pada bagan laur berikut :



Sumber : Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka

Serangkaian proses diatas dilaksanakan kurang lebih selama 1 (satu) semester bagi mahasiswa dari proses pendaftaran hingga proses pelaporan. Agar proses kegiatan kewirausahaan dapat berjalan dengan baik dan tujuan dari kegiatan kewirausahaan titik poin yang harus diperhatikan adalah pemilihan atau penunjukan dosen yang memiliki kapasitas dalam bidang kewirausahaan. Kompetensi dosen memiliki peranan penting dalam meningkatkan prestasi mahasiswa (Mediawati, 2010; Poltak, 2017). Sehingga dipandang perlu dalam pemilihan dosen yang kredibel dibidangnya.

Kegiatan kewirausahaan ini juga dipandang perlu adanya peran mentor diluar perguruan tinggi yang memiliki keahlian dalam bidang kewirausahaan. Sehingga akan menambah satu tahapan dalam proses kegiatan kewirausahaan pada program MBKM. Sebelum menjalankan usahanya mahasiswa diberikan kesempatan untuk magang pada sebuah usaha terlebih dahulu, sebagai bekal pengalaman empiris untuk modal menjalankan usaha yang akan dikembangkan. Mentoring dari profesional menjadi penting sebagai upaya memberikan dukungan, berbagi ide dan pengembangan profesional, jaringan, pengembangan profesional dan kesempatan untuk merefleksikan dari kegiatan yang dilaksanakan (Hansford & Ehrich, 2006).

B. Tantangan dan Peluang Pelaksanaan Kegiatan Kewirausahaan pada Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka

Seluruh dunia kini dihadapkan pada masa pandemi COVID-19 dimana wabah ini memberikan dampak signifikan pada multisektoral, salah satunya adalah pada dunia usaha dan dunia industri. Adanya kelesuan pada bidang usaha yang menyebabkan pada banyaknya usaha yang mengalami gulung tikar. Hal ini merupakan bagian dinamika dari kegiatan proses kewirausahaan dimana ada pada fase yang menuju pada titik kegagalan dan ada juga fase menuju kesuksesan (Wiklund et al., 2019). Data dari Badan Pusat Statistik (Badan Pusat Statistik, 2020) menyebutkan bahwa :

“Terdapat 29,12 juta orang (14,28 persen) penduduk usia kerja yang terdampak Covid-19, terdiri dari pengangguran karena Covid-19 (2,56 juta orang), Bukan Angkatan Kerja (BAK) karena Covid-19 (0,76 juta orang), sementara tidak bekerja karena Covid-19 (1,77 juta orang), dan penduduk bekerja yang mengalami pengurangan jam kerja karena Covid-19 (24,03 juta orang)”.

Dengan demikian maka kondisi menjadi sebuah tantangan bagi perguruan tinggi dalam melaksanakan kegiatan kewirausahaan dimasa pandemi ditengah kelesuan ekonomi. Kewirausahaan membutuhkan energi dan kreativitas serta ketajaman bisnis (Liang et al., 2018). Maka dari tantangan yang ada perlu ditransformasikan menjadi peluang dengan ketajaman bisnisnya. Sehingga jika perguruan tinggi menjalankan kegiatan kewirausahaan dengan berkolaborasi dengan mentor bidang kewirausahaan perlu secara selektif memastikan mentor tersebut memiliki usaha yang bertahan dimasa pandemi COVID-19.

Peluang pelaksanaan kegiatan kewirausahaan pada program MBKM dapat tetap berjalan dengan baik salah satunya dengan usaha yang menjalankan usahanya dengan platform digital. Perusahaan atau usaha yang menjalankan usahanya melalui platform media sosial memiliki dampak kemampuan perusaha untuk melakukan perluasan jaringan bisnis, pencarian informasi dan crowdfunding untuk bisnis mereka, sehingga berdampak signifikan dengan peningkatan kinerja perusahaan dan peningkatan inovasi menjadi hasil penting (Olanrewaju et al., 2020). Digitalisasi bisa dibidang saat ini merupakan satu-satunya kekuatan terpenting dalam kewirausahaan dan inovasi (Berger et al., 2019).

Adanya pergeseran pola kegiatan wirausaha menjadi peluang bagi dunia pendidikan khususnya perguruan tinggi untuk menyiapkan lulusan yang adaptif terhadap perubahan dan memiliki kemampuan untuk membaca peluang dimasa depan. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan gambaran yang kontekstual kepada mahasiswa (Maritz & Donovan, 2015). Pada bagian lain kegiatan kewirausahaan juga menekankan pada praktik (Hoppe, 2016). Sejalan dengan itu pendekatan proses yang meningkatkan sikap, motif, dan niat wirausaha menjadi penting bagi kegiatan kewirausahaan pada level perguruan tinggi yang memberikan efek kepada mahasiswa setelah lulus (Welsh et al., 2016). Maka dengan pendekatan proses akan memberikan pengalaman empiris bagi mahasiswa yang mengikuti kegiatan kewirausahaan pada program MBKM. Merasakan langsung dinamika pergerakan wirausaha dimasa pandemi dan mampu membaca peluang dari situasi yang dihadapi.

SIMPULAN

Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan kebijakan baru dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Salah satu kegiatan dari program MBKM adalah kegiatan kewirausahaan yang memiliki tujuan untuk memutus mata rantai pengangguran. Tantangan yang dihadapi dalam implementasi kegiatan kewirausahaan adalah kelesuan ekonomi yang sedikit banyaknya memberikan dampak pada lingkungan usaha. Namun disisi lain hal ini menjadi peluang bagi mahasiswa untuk mengembangkan daya analisis dan inovasi dalam memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mengatasi masalah tersebut. Pendekatan proses menjadi penting dalam kegiatan kewirausahaan, dengan demikian mahasiswa mendapatkan pengalaman empiris dalam mengembangkan usahanya.

DAFTAR RUJUKAN

- Audretsch, D. B., Heger, D., & Veith, T. (2015). Infrastructure and entrepreneurship. *Small Business Economics*, 44(2), 219–230. <https://doi.org/10.1007/s11187-014-9600-6>
- Badan Pusat Statistik. (2020). *Keadaan Ketenagakerjaan Indonesia Agustus 2020*. <https://www.bps.go.id/pressrelease/2020/11/05/1673/agustus-2020--tingkat-pengangguran-terbuka--tpt--sebesar-7-07-persen.html>
- Berger, E. S. C., von Briel, F., Davidsson, P., & Kuckertz, A. (2019). Digital or not – The future of entrepreneurship and innovation: Introduction to the special issue. In *Journal of Business Research*. Elsevier Inc. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.12.020>
- Castaño, M. S., Méndez, M. T., & Galindo, M. Á. (2015). The effect of social, cultural, and economic factors on entrepreneurship. *Journal of Business Research*, 68(7), 1496–1500. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.01.040>
- Farida, S., & Nurkhin, A. (2016). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Lingkungan Keluarga, dan Self Efficacy Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Smk Program Keahlian Akuntansi. *Economic Education Analysis Journal*, 5(1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>
- Franita, R. (2016). ANALISA PENGANGGURAN DI INDONESIA. In *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* (Vol. 1, Issue 1). <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/nusantara/article/view/97>
- Galvan, J. L., & Galvan, M. C. (2017). *Writing Literature Reviews A Guide for Students of the Social and Behavioral Sciences* (Seventh ed). Routledge.
- Hansford, B., & Ehrich, L. C. (2006). The principalship: How significant is mentoring? *Journal of Educational Administration*, 44(1), 36–52. <https://doi.org/10.1108/09578230610642647>
- Hoppe, M. (2016). Policy and entrepreneurship education. *Small Business Economics*, 46(1), 13–29. <https://doi.org/10.1007/s11187-015-9676-7>
- Liang, J., Wang, H., & Lazear, E. P. (2018). Demographics and entrepreneurship. *Journal of Political Economy*, 126, S140–S196. <https://doi.org/10.1086/698750>
- Maritz, A., & Donovan, J. (2015). Entrepreneurship and innovation: Setting an agenda for greater discipline contextualization. *Education and Training*, 57(1), 74–87. <https://doi.org/10.1108/ET-02-2013-0018>
- Mediawati, E. (2010). Pengaruh Motivasi Belajar Mahasiswa dan Kompetensi Dosen Terhadap Prestasi Belajar. *Dinamika Pendidikan Unnes*, 5(2), 134–146.

- <https://doi.org/10.15294/dp.v5i2.4922>
- Mulyani, E. (2012). Model Pendidikan Kewirausahaan di Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1).
<https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.705>
- Olanrewaju, A. S. T., Hossain, M. A., Whiteside, N., & Mercieca, P. (2020). Social media and entrepreneurship research: A literature review. In *International Journal of Information Management* (Vol. 50, pp. 90–110). Elsevier Ltd.
<https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2019.05.011>
- Poltak, L. S. (2017). Profesionalisme Dosen dan Kualitas Pendidikan Tinggi. In *POPULIS: Jurnal Sosial dan Humaniora* (Vol. 2, Issue 4).
<https://doi.org/10.47313/PPL.V2I4.347>
- Putri, N. L. W. W. (2017). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Minat Mahasiswa untuk Berwirausaha pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 9(1), 137.
<https://doi.org/10.23887/jjpe.v9i1.19998>
- Ridley, D. (2012). *The Literature Review A Step-by-Step Guide for Students* (K. Metzler (ed.); 2nd ed.). SAGE Publications Ltd.
- Soleh, A. (2017). Masalah Ketenagakerjaan dan Pengangguran di Indonesia. In *Jurnal Ilmiah Cano Ekonomos* (Vol. 6, Issue 2). Universitas Pasir Pengaraian.
www.depnaker.go.id
- Welsh, D. H. B., Tullar, W. L., & Nemati, H. (2016). Entrepreneurship Rducation: Process, Method, or Both?. *Journal of Innovation and Knowledge*, 1(3), 125–132.
<https://doi.org/10.1016/j.jik.2016.01.005>
- Wiklund, J., Nikolaev, B., Shir, N., Foo, M. Der, & Bradley, S. (2019). Entrepreneurship and Well-Being: Past, Present, and Future. *Journal of Business Venturing*, 34(4), 579–588. <https://doi.org/10.1016/j.jbusvent.2019.01.002>

Penerapan *Tahkim* Dalam Membentuk Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Peserta Didik Di Masa Pandemi

Sulis Setia Markhamah, Risma Margaretha Sinaga, Trisnaningsih

FKIP Universitas Lampung, JL. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

Corresponding author: E-mail: sulissetia.m@gmail.com, Telp: +5379689112

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan *tahkim* dalam membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik di masa pandemi. Metode penelitian deskriptif kualitatif. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dengan reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Sumber data: kepala sekolah, amir dan sekretaris Majelis Pengasuhan Santri (MPS), peserta didik MTs Ponpes Al-Fatah Natar, Lampung Selatan. Fokus penelitian ini adalah studi deskriptif penerapan *tahkim* (hukuman) di masa pandemi Covid-19. Penerapan *tahkim* di masa pandemi. Hasil penelitian didapatkan bahwa peran *tahkim* sudah berjalan dengan baik dan penerapan *tahkim* dalam prosesnya turut mendorong terbentuknya disiplin dan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap tata tertib sekolah. Namun penerapan *tahkim* dalam membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik mengalami kendala di masa pandemi karena pelanggaran yang dilakukan sulit didata dan juga penerapan hukuman sulit dijalankan.

Kata kunci: *Tahkim*, Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab, Pandemi

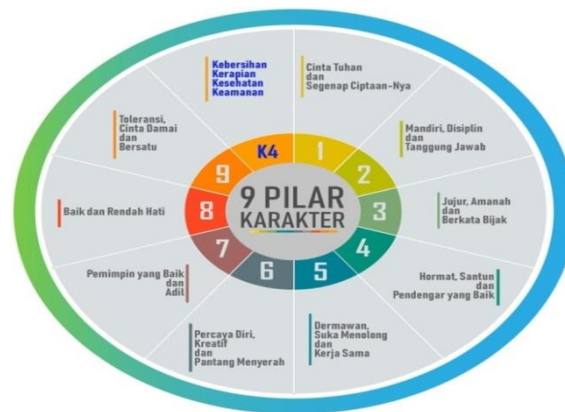
PENDAHULUAN

Beragam perubahan di tengah arus globalisasi berdampak dalam berbagai sisi kehidupan manusia. Tak sedikit dampak negatif turut mengiringi dan dalam hal ini seseorang dihadapkan pada dua pilihan, menemukan pilihan yang tepat atau justru terbawa dampak negatif itu sendiri. Penanaman karakter sejak dini sangat dibutuhkan untuk menangkal dampak buruk yang ada, dimana tidak hanya menjadi tugas orangtua namun juga pihak sekolah dalam hal ini. Lickona (2012: 82) mengungkapkan bahwa untuk menggambarkan seperti apa itu karakter membutuhkan keterlibatan pengetahuan moral, perasaan moral, dan juga tindakan moral. Sikap, perilaku, motivasi, hingga keterampilan menjadi hal yang penting dalam karakter.

Berbagai riset terkait dengan urgensi penanaman karakter telah banyak dilakukan oleh ilmuwan maupun para cerdik cendekiawan di belahan dunia ini. Chowdurry (2016:1) dalam risetnya menuliskan : “*Rapid science and technological advancements and globalization are contributing to the complexities of social life and underpinning the importance of morals, values, and ethnics.*” “Karakter merupakan aspek kepribadian dan bukanlah akumulasi dari kebiasaan dan ide yang terpisah. Di dalam karakter ada keyakinan, perasaan, dan tindakan saling terkait sehingga untuk mengubah karakter berarti menata ulang kepribadian. Prinsip-prinsip perilaku yang baik tidak akan efektif jika tidak dapat diintegrasikan dengan sistem kepercayaan seseorang tentang dirinya sendiri, tentang orang lain, dan tentang komunitas yang baik. (Cronbach, 1977: 57 dalam Rokhman (2013).

Di Indonesia sendiri, pendidikan karakter didasarkan pada sembilan pilar karakter dasar seperti yang diungkap dalam *Indonesia Heritage Foundation* (IHF). Setiap pilar adalah kumpulan nilai karakter yang sejenis yang memudahkan penanaman nilai

karakter karena diupayakan sesuai dengan mekanisme kerja otak. Metode penanaman sembilan pilar ini adalah *knowing the good, reasoning the good, feeling the good, dan loving the good*. Penjabarannya adalah : (1) cinta kepada Tuhan dan alam semesta beserta isinya, (2) tanggung jawab, disiplin dan mandiri, (3) jujur, (4) hormat dan santun, (5) kasih sayang, peduli, dan kerja sama, (6) percaya diri, kreatif, kerja keras dan pantang menyerah, (7) keadilan dan kepemimpinan, (8) baik dan rendah hati, serta 9) toleransi, cinta damai dan persatuan.



Gambar 1. Sembilan Pilar Plus K4
Sumber : ihf.or.id, 2021

Dari sejumlah karakter yang seyogyanya ditanamkan kepada peserta didik, dalam hal ini pembentukan karakter disiplin dan tanggung jawab sangatlah penting dan urgen. Faizah (2019: 108) dalam risetnya menjabarkan, perilaku disiplin memiliki karakter seperti ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan, dan ketertiban dimana menjadi hal terpenting untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Lalu berkaitan dengan tanggung jawab, Salim (2013: 41) menilai tanggung jawab sebagai pelaksanaan tugas dan kewajiban seperti yang seharusnya dilakukan dengan rasa tanggung jawab. Baik untuk diri sendiri, Tuhan, masyarakat, lingkungan (sosial, alam dan budaya) hingga negara. Terbentuknya karakter disiplin dan tanggung jawab, menjadikan peserta didik terbiasa tepat waktu dalam mengerjakan segala sesuatu yang menjadi tanggungjawabnya dan ia mampu memahami mengenai apa yang bersifat positif dan negatif, berusaha tidak melakukan hal yang negatif dan berusaha melakukan yang positif. Tanggung jawab sendiri menjadi kesanggupan untuk menentukan suatu sikap dan memikul resiko terhadap apa yang telah dilakukannya.

Pembentukan karakter peserta didik melalui perilaku yang disiplin dan tanggung jawab tentunya akan mendorong peserta didik semakin berprestasi, berkepribadian baik, dan bermartabat sebagai individu. Ini sejalan dengan visi dan misi di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Pondok Pesantren (Ponpes) Al-Fatah Natar, Kabupaten Lampung Selatan yang memprioritaskan terbentuknya akidah, ibadah, dan akhlak dalam diri setiap peserta didiknya melalui proses pendisiplinan dan pembentukan rasa tanggung jawab terhadap segala sesuatu berkaitan dengan proses pendidikan di sekolah yang diatur dalam Tata Tertib (Tatib) Santri Nomor (No) 034/TATIB/Sf.H/VI/2-19. Berkaitan dengan akidah mencakup: 1. berakidah sesuai Al-qur'an dan as-sunnah 2. meningkatkan pemahaman akidah Islam, mengamalkan dan berdakwah 3. berahlakul karimah. Mengenai ibadah diantaranya 1. salat 5 waktu berjamaah tepat waktu di masjid

2. berada di masjid minimal 10 menit sebelum adzan 3. menjaga khusyuknya salat, dan lainnya. Lalu untuk akhlak berkaitan dengan berpakaian dan berpenampilan yang sopan dan sesuai syariat Islam termasuk mengenai aturan berambut pendek bagi peserta didik laki-laki.

Pemberlakuan tata tertib tersebut tak lain untuk mendorong terciptanya peserta didik yang nantinya diharapkan bisa membentengi diri mereka dari ragam pengaruh negatif di lingkungan pergaulannya dan mampu mengambil setiap keputusan secara bijaksana dan sesuai acuan agama. Sebagaimana diketahui, saat ini tak sedikit pemberitaan melalui berbagai sumber informasi baik itu media cetak, media *online*, hingga tayangan televisi, didapati remaja usia sekolah yang melakukan *bullying* dan berakhir pada kasus kekerasan antar pelajar, munculnya geng antar pelajar, hingga maraknya tindakan asusila yang menyebabkan kehamilan di luar pernikahan.

Dikutip dalam laman pemberitaan media *online* Voaindonesia.com (2020), Simfoni PPA Sistem Informasi *Online* Perlindungan Perempuan dan Anak) menerima laporan sepanjang 1 Januari-24 Juli 2020 ada lebih dari 4.600 anak Indonesia mengalami kekerasan. Masih dalam laman yang sama, Asisten Deputi Perlindungan Anak dari Kekerasan dan Eksploitasi Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Valentina Ginting mengatakan 3.296 anak perempuan dan 1.319 anak laki-laki menjadi korban kekerasan pada kurun waktu itu. 1.111 anak mengalami kekerasan fisik, 979 anak mengalami kekerasan psikis, 2.556 anak menderita kekerasan seksual, 68 anak korban eksploitasi, 73 anak korban perdagangan orang, dan 346 anak korban penelantaran. Ini mengindikasikan kemerosotan moral dan nilai karakter pada diri seorang peserta didik. Seperti diungkap Sidi (2014: 74) bahwa krisis karakter adalah hilangnya nilai-nilai atau norma yang seharusnya dipegang teguh dalam kehidupan sehari-hari sehingga perilakunya menyimpang dari nilai-nilai yang ada dalam masyarakat.

Di luar indikasi kemerosotan moral yang terlihat dari krisis karakter tersebut, Muslich (2011: 35) mengungkapkan 10 tanda jaman yang harus diwaspadai terkait perkembangan remaja itu sendiri. Tanda-tanda tersebut yaitu meningkatnya kekerasan di kalangan remaja, penggunaan kata-kata yang buruk, pengaruh teman sebaya yang kuat dalam tindak kekerasan, meningkatnya kegiatan merusak diri, semakin kaburnya pedoman moral, menurunnya etos kerja, rendahnya rasa hormat kepada orangtua dan guru, rendahnya tanggung jawab, budaya tidak jujur, serta adanya rasa curiga dan benci antar sesama (Muslich, 2011: 35).

Sepuluh tanda jaman ini juga ada yang terjadi di lingkungan sekolah termasuk di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Pondok Pesantren (Ponpes) Al-Fatah Natar, Kabupaten Lampung Selatan. Tanda jaman tersebut terefleksikan lewat pelanggaran yang dilakukan peserta didik diantaranya tidak tertib salat berjamaah di masjid, tidak mengaji, tidak *riyadhoh* (olahraga wajib), keluar lingkungan pondok tanpa izin, membawa telepon genggam, merokok, melakukan vandalisme (mencoret fasilitas sekolah/ fasilitas umum lainnya), hingga mencuri atau melakukan tindakan asusila. Data Pelanggaran Tata Tertib yang Tercatat Melalui Majelis Pengasuhan Santri (MPS) MTs Ponpes Al-Fatah Sepanjang Januari- Februari 2020 (sebelum pandemi Covid-19 menyebar luas di Lampung), disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 1. Data Tertulis Majelis Pengasuhan Santri MTs Al-Fatah Natar

No	Jumlah Pelanggar	Jumlah Pelanggaran	Jenis Pelanggaran		Persentase Pelanggar	Jumlah Total (Kelas VII-IX)
		4 pelanggaran atau lebih	Pelanggaran Disiplin	P.Tanggung Jawab		
1.	2 orang		ABC	D		
2.	2 orang		AB	EI		
3.	1 orang		C	DHI		
4.	1 orang			EFGI		
5.	1 orang		AB	DK		
6.	1 orang		B	DFI		
		2- 3 jenis pelanggaran				
7.	12 orang		AB	D		
8.	10 orang		ABC			
9.	7 orang		C	DF		
10.	2 orang			FGJ		
11.	3 orang		AB			
12.	2 orang			EH		
13.	1 orang		AC			
14.	1 orang		BC			
15.	1 orang		C	H		
16.	1 orang		C	K		
17.	1 orang		C	J		
18.	1 orang			DI		
19.	1 orang			FJ		
Total	51 orang		88	61	8,8 %	578

Sumber : Data tertulis Majelis Pengasuhan Santri MTs Al-Fatah Natar

Keterangan

Pelanggaran disiplin :

- A. Tidak tertib salat berjamaah di masjid
- B. Tidak mengaji
- C. Tidak riyadhoh (olahraga wajib; karate, silat)

Pelanggaran tanggung jawab :

- D. Keluar lingkungan pondok tanpa izin
- E. Membawa telepon genggam
- F. Menggunakan sepeda motor
- G. Vandalisme
- H. Melakukan *bullying*
- I. Merokok
- J. Mencuri
- K. Melakukan tindakan asusila

Hasil wawancara dengan Amir Majelis Pengasuhan Santri (MPS) Ustaz ZA (bimbingan konseling jika di sekolah negeri), satu siswa bisa melanggar beberapa tata tertib di waktu berbeda atau sekaligus. Terlihat pada tabel setidaknya ada 88 pelanggaran tata tertib terjadi dalam waktu dua bulan. Upaya yang dilakukan pihak sekolah untuk penanaman nilai karakter terhadap peserta didik dalam hal ini adalah dengan pemberlakuan *tahkim* (hukuman) yang juga termaktub dalam Tata Tertib Santri Nomor 034/TATIB/Sf.H/VI/2-19. Harapannya melalui pemberian *tahkim* ketika terjadi pelanggaran tata tertib di lingkungan pondok, menjadikan peserta didik jera dan terus memperbaiki diri dan berproses lebih baik lagi agar tercipta karakter sesuai yang diharapkan.

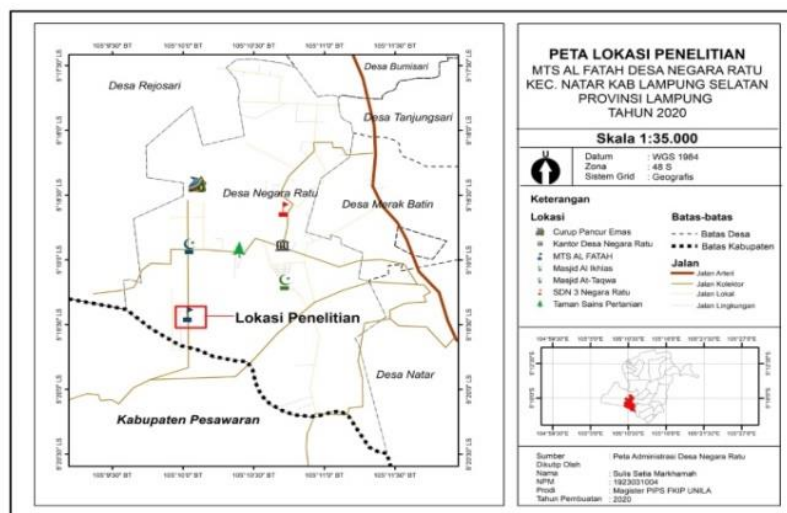
Tata tertib sendiri menjadi rambu bagi peserta didik dalam bersikap, bertutur kata, bertindak, dan melaksanakan semua kegiatan sehari-hari di pondok dalam rangka menciptakan iklim dan kultur yang menunjang kehidupan secara Islami. Yakni

berakidah dan berahlak dilandasi kedisiplinan dan penuh tanggung jawab. Apabila terjadi pelanggaran terhadap tata tertib, peserta didik akan menjalani *tahkim* atau hukuman (menyerahkan putusan kepada Majelis Pengasuhan Santri atau MPS dan menerima putusan itu). *Tahkim* yang diberikan kepada peserta didik ada beragam disesuaikan dengan jenis pelanggarannya. Namun dengan situasi pandemi Covid-19, tidak semua bentuk hukuman bisa diterapkan kepada peserta didik karena pembelajaran dilakukan dalam jaringan (daring) atau *online*. Dari paparan tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian tentang “Penerapan *Tahkim* dalam Membentuk Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Peserta didik di Masa Pandemi.”

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan analisis pendekatan kualitatif. Dimana untuk memahami situasi atau fenomena yang dialami subjek penelitian (Moleong, 2013: 6). Penelitian kualitatif mengandalkan analisis data yang bersifat deskriptif, membatasi studi dengan fokus dan memiliki seperangkat kriteria untuk memeriksa keabsahan data, dan hasil disepakati kedua pihak yaitu peneliti dan subjek penelitian. Dalam penelitian ini data yang diperoleh lebih mementingkan proses daripada hasil.

Waktu dan Tempat penelitian. Penelitian dilaksanakan pada Maret-Mei 2020 bertempat di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Pondok Pesantren (Ponpes) Al-Fatah Natar, Kabupaten Lampung Selatan. MTs Ponpes Al-Fatah Natar berada di Dusun Muhajirun, Desa Negara Ratu, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan. Dusun ini berada 4 kilometer barat daya Pasar Natar, 8 kilometer tenggara bandara Radin Intan II, dan 24 kilometer utara Bandar Lampung. Merupakan areal perumahan dan peladangan seluas 80 hektar + 8,5 + 1,5 sehingga berjumlah 90 Ha (hak milik) yang merupakan pemukiman penduduk, pendidikan pondok pesantren dan peladangan. Berikut peta lokasi penelitiannya :



Gambar 1. Peta Administrasi MTs Ponpes Al-Fatah di Natar, Lampung Selatan

Lokasi ini dipilih sebagai tempat penelitian dikarenakan MTs Ponpes Al-Fatah Natar menjalankan *tahkim* yang bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik khususnya disiplin dan tanggung jawab. Sumber data primer penelitian meliputi kepala

sekolah, Amir (Ketua) Majelis Pengasuhan Santri (MPS), Sekretaris MPS, dan 4 peserta didik MTs Ponpes Al-Fatah Natar. Sedangkan sumber data sekunder meliputi dokumen yang berupa profil sekolah, visi dan misi sekolah, dan tata tertib yang berlaku.

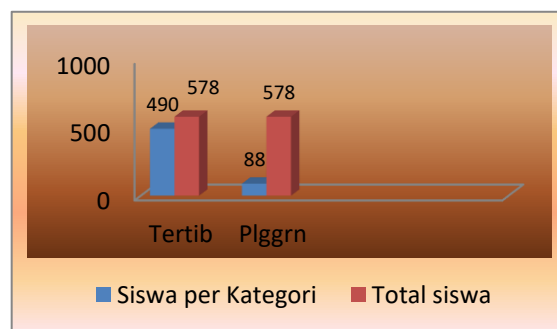
Teknik Analisis Data. Dalam penelitian ini analisis data menggunakan tehnik analisis deskriptif kualitatif. Langkah yang digunakan menurut model Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2008) yaitu mencari informasi, mengumpulkan, dan menyusun secara sistematis informasi dan data yang telah diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian peneliti melakukan pereduksian data (kegiatan yang mengacu pada proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, pengabstraksian dan mentransformasi data), memaparkan data (mengklasifikasikan data dan identifikasi data), menarik kesimpulan dan memverifikasi kesimpulan. Untuk menguji kredibilitas data hasil penelitian, peneliti melakukan pemeriksaan data penelitian menggunakan teknik triangulasi melalui triangulasi sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan data penelitian ini merupakan temuan dari hasil paparan data yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

1. Peran *tahkim* dalam membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik.

Berdasarkan data dari Majelis Pengasuhan Santri (MPS) MTs Ponpes Al-Fatah Natar, didapatkan perbandingan data mengenai jumlah peserta didik yang dapat menjalani tata tertib sekolah dengan baik sesuai ketentuan dibandingkan data siswa yang melakukan pelanggaran tata tertib itu sendiri. Berikut data terkait berapa peserta didik yang berlaku tertib dan berapa siswa yang melakukan pelanggaran tata tertib sepanjang Januari-Februari 2020 :

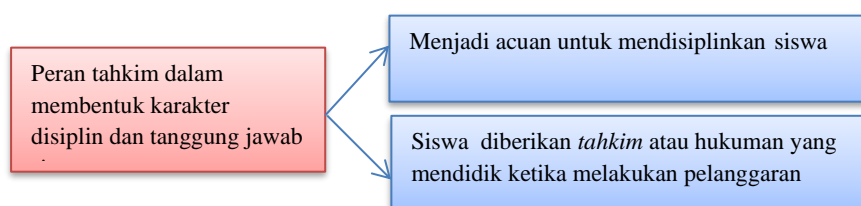


Gambar 2. Data ketertiban Peserta Didik di MTs Ponpes Al-Fatah Natar
Sumber : Majelis Pengasuhan Santri MTs Al-Fatah Natar

Berdasarkan data tersebut peran *tahkim* atau hukuman dalam membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik sudah berjalan dengan baik meskipun angka 88 pelanggar yang terjadi juga tidak bisa diabaikan begitu saja dan membutuhkan *treatment* untuk lebih menekan angka pelanggaran yang terjadi. *Tahkim* yang sudah diatur dalam tata tertib menjadi acuan untuk mendisiplinkan peserta didik. Mengenai tata tertib sekolah secara umum juga bertujuan untuk menciptakan ketertiban di lingkungan sekolah sekaligus menjadi sarana membentuk karakter peserta didik yang disiplin dan bertanggung jawab. Sebagai sekolah berbasis pondok, lulusan dari sekolah

ini diharapkan memiliki karakter disiplin dan tanggung jawab yang terbentuk kuat dalam diri mereka dan menjadi pondasi saat melanjutkan pendidikan lebih tinggi maupun terjun dalam kehidupan bermasyarakat.

Ini sejalan dengan penekanan nilai disiplin dan tanggung jawab seperti yang dicetuskan *Indonesian Heritage Foundation* (IHF), bahwa peserta didik didorong untuk menginternalisasi hakikat keberadaan Tuhan dan segenap ciptaan-Nya seiring proses pembelajaran yang dilaluinya di sekolah melalui tingkah laku dan perbuatan yang berlandaskan disiplin dan tanggung jawab. Diiringi internalisasi nilai karakter lain yang lebih kompleks seperti kejujuran, hormat dan santun, pantang menyerah, dan lainnya. Tata tertib yang tertuang dalam aturan di tiap sekolah disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai sekolah itu sendiri. Di MTs Ponpes Al-Fatah Natar, tata tertib dibuat sebagai panduan atau petunjuk dalam melaksanakan ketertiban di pondok pesantren untuk mewujudkan insan yang berakidah dan berakhlak melalui pendisiplinan dan rasa tanggung jawab peserta didik. Peserta didik diberikan *tahkim* atau hukuman yang mendidik ketika melakukan pelanggaran terhadap tata tertib. *Tahkim* disesuaikan dengan tingkat pelanggaran tata tertib yang dilakukan peserta didik. Mulai kategori ringan, sedang, berat, dan sangat berat. Hukuman yang diberikan mulai dari sebatas teguran lisan, pemberian sanksi ringan sampai sedang berikut membuat surat pernyataan, hingga pemberian sanksi berat dan dikeluarkan dari sekolah. Contoh surat pernyataan yang dibuat peserta didik yang melakukan pelanggaran berdasarkan arsip data MPS, ada peserta didik yang menjalani *tahkim* berupa dicukur botak rambutnya, amal soleh selama satu minggu berturut-turut, salat berjamaah di masjid dan usai salat menemui mudir Majelis Pengasuhan Santri di masjid, menulis ayat dalam Alqur'an terutama yang terkait dengan perilaku yang baik dan ketakwaan yang tersirat dalam Surah Luqman, membaca surat pernyataan di depan peserta didik lain, membersihkan kamar mandi, hingga sanksi berat berupa dikeluarkan dari sekolah. Sehingga dari penanganan atau pemberian sanksi terhadap pelanggaran tata tertib tersebut, diharapkan menghasilkan pribadi yang jujur, toleran, tanggung jawab, kreatif, disiplin, dan mandiri baik itu di lingkungan sekolah maupun lingkungan bermasyarakat. Peran *tahkim* dalam membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik di MTS Ponpes Al-Fatah Natar diperoleh temuan pada diagram konteks sebagai berikut:

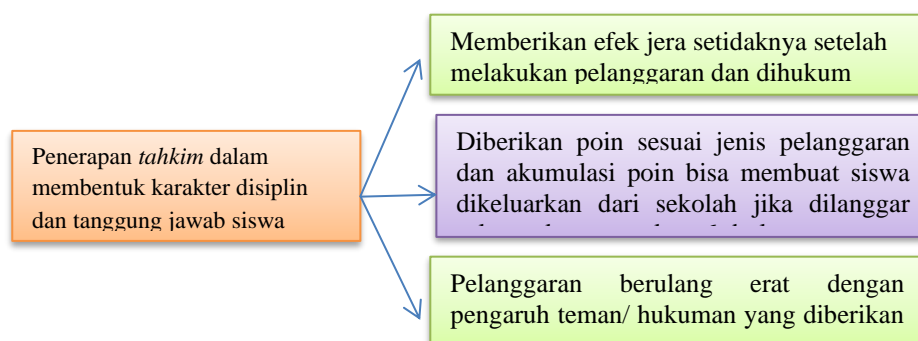


Gambar 3. Peran *Tahkim* dalam Membentuk Karakter

2. Penerapan *tahkim* dalam membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik

Penerapan *tahkim* dalam membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab adalah memberikan efek jera pada peserta didik yang melakukan pelanggaran tata tertib pesantren. Setidaknya itu dirasakan sesaat setelah peserta didik melakukan pelanggaran dan mendapatkan *tahkim* atau hukuman. Meskipun di lain kesempatan peserta didik yang sama dimungkinkan melakukan pelanggaran kembali baik itu pelanggaran yang berbeda atau justru sama dengan pelanggaran yang telah dilakukan sebelumnya. Pelanggaran berulang erat kaitannya dengan pengaruh teman. Seperti yang diungkap

dalam wawancara terpisah dengan 4 siswa yang kerap melakukan pelanggaran tata tertib sekolah. Ada juga karena peserta didik merasa hukuman yang diberikan sebelumnya dirasa terlalu ringan sehingga tidak merasa begitu terbebani ketika melakukan pelanggaran tata tertib kembali. Berkaitan dengan efek jera agar peserta didik tidak melakukan pelanggaran berulang, dalam hal ini pihak Majelis Pengasuhan Santri (MPS) menerapkan poin sesuai jenis pelanggaran yang dilakukan peserta didik mulai dari poin terendah hingga maksimal 100 poin dengan sanksi dikeluarkan dari sekolah. Berikut deskripsinya : a) Pelanggaran ringan diberikan 1 sampai 25 poin tiap melanggar. Contoh: tidak menggunakan atribut lengkap, terlambat masuk kelas, kurang berlaku sopan dengan sesama, dan lainnya. b) Pelanggaran sedang diberikan 26-50 poin tiap melanggar. Contoh: tidak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, membolos sekolah. c) Pelanggaran berat diberikan 51-99 poin tiap melanggar. Contoh: keluar dari lingkungan pondok, merokok, mencuri, menonton video asusila. d) Pelanggaran sangat berat diberikan 100 poin tiap melanggar. Contoh: melakukan perbuatan asusila. Penerapan *tahkim* dalam membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik di MTS Ponpes Al-Fatah Natar diperoleh temuan pada diagram konteks sebagai berikut:

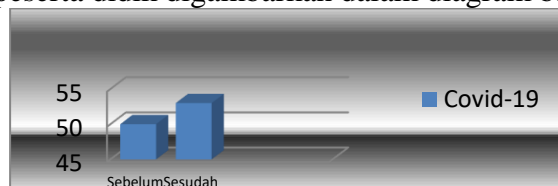


Gambar 5. Penerapan *Tahkim* dalam Membentuk Karakter

3. Kendala masa pandemi dalam penerapan *tahkim*.

Kendala masa pandemi dalam penerapan *tahkim* pada peserta didik adalah Majelis Pengasuhan Santri (MPS) tidak bisa menerapkan hukuman secara efektif karena harus tetap menjaga protokol kesehatan. MTS di Ponpes Al-Fatah Natar ini saat dilakukan penelitian masih melakukan pembelajaran tatap muka di masa pandemi dengan pembagian waktu pembelajaran menjadi dua sesi. Jam pagi (07.30 WIB - 10.30 WIB) dan jam siang (12.30 WIB -14.30 WIB). Lalu dilanjutkan dengan melakukan pembelajaran secara daring karena kasus penyebaran Covid-19 di Lampung Selatan cukup tinggi dan juga adanya instruksi untuk belajar secara daring dari Pemerintah Kabupaten Lampung Selatan. Kondisi pembelajaran saat tatap muka di situasi pandemi Covid-19 berdampak pada kurang berjalannya pemberian *tahkim* atau hukuman ketika peserta didik melakukan pelanggaran tata tertib sekolah. Mengingat pihak sekolah harus kembali mempertimbangkan faktor kesehatan dan keamanan peserta didik. Di kondisi pandemi saat pembelajaran tatap muka pada Februari-Maret 2020, surat perjanjian yang masuk ke Majelis Pengasuhan Santri (MPS) meningkat menjadi 53 surat perjanjian, padahal di data dua bulan sebelumnya di bawah angka 50 surat perjanjian dari total peserta didik MTs Ponpes Al-Fatah Natar sebanyak 578 peserta didik. Meningkat sekitar 8 persen selama masa pandemi. Diakui sekretaris Majelis Pengasuhan Santri (MPS), dalam situasi Covid-19 dimana pemberlakuan *tahkim* tidak bisa seleluasa saat

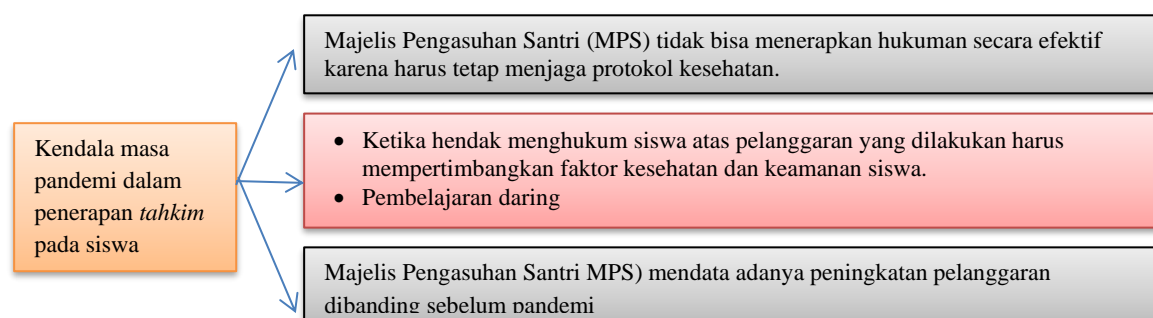
sebelum pandemi terjadi, Penjelasan mengenai surat perjanjian atas pelanggaran yang dilakukan peserta didik digambarkan dalam diagram batang berikut ini :



Gambar 4. Data MPS Peserta Didik MTs Ponpes Al-Fatah Natar
Sumber : Majelis Pengasuhan Santri MTs Al-Fatah Natar

Saat situasi pandemi, siswa yang melakukan pelanggaran sebatas membuat surat perjanjian tanpa dibarengi hukuman tindakan nyata. Beberapa hukuman seperti peserta didik diminta melakukan amal soleh membersihkan kamar mandi, membersihkan lingkungan sekolah, dan lainnya, yang biasanya dilakukan beberapa peserta didik, atau mencukur rambut peserta didik yang gondrong, untuk sementara tidak diberlakukan secara langsung oleh pihak sekolah. Dengan alasan keamanan peserta didik di kondisi yang rawan penyebaran Covid-19. Sehingga *tahkim* atau hukuman yang diberikan sangat terbatas agar penerapan protokol kesehatan dan mengedepankan menjaga kebersihan diri dapat dioptimalkan. *Tahkim* yang diberikan sebatas peserta didik ditegur secara lisan hingga membuat perjanjian tertulis tidak mengulangi lagi perbuatannya ditandatangani orangtua dan juga Amir MPS dan juga menulis ayat Alqur'an berikut maknanya. Apabila pelanggaran yang dilakukan terkategori berat atau sangat berat, anak akan dikembalikan terlebih dahulu ke orangtua dan menjalani masa skorsing dengan lama waktu tertentu. Sepanjang Maret-Mei 2020, ada 1 data pelanggaran berat dan yang dilakukan siswa karena menonton video asusila dan dikembalikan ke orangtua. Saat ini siswa tersebut kembali menjalani proses pembelajaran secara daring dan masih dalam tahap pengawasan orangtua dan sekolah. Kondisi pandemi juga menyulitkan dalam evaluasi ketertiban peserta didik saat proses pembelajaran dilakukan secara daring mulai April-Mei 2020. Karena peserta didik tidak terpantau secara langsung dan kegiatan pembelajaran hanya dilaporkan secara daring baik melalui grup *WhatsApp* kelas maupun *email*.

Bahkan diakui pihak sekolah ditemui ketidakefektifan proses pembelajaran daring karena tempat tinggal peserta didik tidak didukung kondisi jaringan internet yang memadai bahkan tak jarang terhambat akibat dampedan orangtua yang kurang sehingga penggarapan tugas sekolah kurang berjalan optimal. kembali melakukan pelanggaran dilihat dari meningkatnya jumlah surat perjanjian yang dibuat peserta didik saat melakukan pelanggaran. Kendala penerapan *tahkim* di masa pandemi pada peserta didik di MTs Ponpes Al-Fatah Natar diperoleh temuan pada diagram konteks sebagai berikut:



Gambar 6. Kendala Masa Pandemi dalam Penerapan *Tahkim* pada Peserta didik

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian tentang penerapan *tahkim* dalam membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik MTS Ponpes Al-Fatah Natar di masa pandemi, dapat disimpulkan sebagai berikut: 1. Peran *tahkim* dalam membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik sudah berjalan dengan baik. *Tahkim* yang sudah diatur dalam tata tertib menjadi acuan untuk mendisiplinkan peserta didik. Peserta didik juga diberikan *tahkim* atau hukuman yang mendidik ketika melakukan pelanggaran. Ini sejalan dengan penekanan nilai disiplin dan tanggung jawab seperti yang dicetuskan *Indonesian Heritage Foundation* (IHF), bahwa peserta didik didorong untuk menginternalisasi hakikat keberadaan Tuhan dan segenap ciptaan-Nya seiring proses pembelajaran yang dilaluinya di sekolah melalui tingkah laku dan perbuatan yang berlandaskan disiplin dan tanggung jawab. Bahkan saat menjalani *tahkim* itu sendiri peserta didik secara langsung maupun tidak langsung terus belajar memperbaiki akidah, ibadah, dan akhlak. Diiringi internalisasi nilai karakter lain yang lebih kompleks seperti kejujuran, hormat dan santun, pantang menyerah, dan lainnya. 2. Penerapan *tahkim* dalam membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik memberikan efek jera pada peserta didik yang melakukan pelanggaran tata tertib usai menjalani hukuman. 3. Kendala masa pandemi dalam penerapan *tahkim* pada peserta didik adalah Majelis Pengasuhan Santri (MPS) tidak bisa menerapkan hukuman secara efektif karena harus tetap menjaga protokol kesehatan. Belum lagi saat proses pembelajaran dilakukan secara daring sesuai kebijakan Pemerintah Kabupaten Lampung Selatan, menyulitkan dalam evaluasi ketertiban peserta didik saat proses pembelajaran dilakukan secara daring saat penelitian dilakukan pada April-Mei 2020. Karena peserta didik tidak terpantau secara langsung dan kegiatan pembelajaran hanya dilaporkan secara daring baik melalui grup *WhatsApp* kelas maupun *email*.

Berdasarkan kesimpulan, penelitian ini dapat memberikan saran sebagai berikut, perlu adanya kesadaran yang benar-benar timbul dari dalam diri peserta didik dan terinternalisasi dengan baik mengenai bagaimana ia mampu menerapkan disiplin dan tanggung jawab dimanapun berada tidak sebatas di lingkungan sekolah, dalam hal ini dukungan orangtua sangat dibutuhkan untuk memaksimalkan pembentukan karakter pada anaknya. Sehingga pandemi Covid-19 tidak menjadi penghambat untuk berperilaku disiplin dan bertanggung jawab karena itu menandakan karakter tersebut sudah melekat dalam diri peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Chowdury, Mohammad. (2016). *Emphasizing Morals, Values, Ethics, And Character Education In Science Education And Science Teaching*. The Malaysian Online Journal of Educational Science 2016 (Volume 4 - Issue 2). Diakses 15 Februari 2020.
- Faizah, Nurul. (2019). *Pembentukan Karakter Peserta didik melalui Disiplin Tata Tertib Sekolah di SMA Negeri 2 Klaten*. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan. ISBN: 9788-602-53231-4-0. <https://core.ac.uk/download/pdf/230710430.pdf>. Diakses pada 16 September 2020. Diakses 15 Februari 2020.
- Goldsmith- Conley, E. (1999). *School culture before character education: A model for change. Action in Teacher Education*. 20 (4), 48 – 58. doi: 10.1080/01626620.1999.10462934.
- Ihf.or.id. *9 Pilar Karakter*. <https://ihf.or.id/id/pilar-karakter/>. Diakses 3 Januari 2021.
- Lickona, Thomas. (2012). *Educating for Character : Mendidik untuk Membentuk Karakter*. Bumi Aksara : Jakarta.
- Moleong, Lexy. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- MTs Ponpes Al-Fatah. (2019). *Tata Tertib Santri Nomor 024/Tatib/Sf.H/ VI/2-19*. Lampung Selatan: Ponpes Al-Fatah Natar.
- Muslich, M. (2011). *Pendidikan karakter menjawab tantangan krisis multidimensional*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Rokhman, Fatur. Ahmad Syaifudin dan Yuliati. (2013). *Character Education For Golden Generation 2045 (National Character Building for Indonesian Golden Years)*. Procedia - Social and Behavioral Sciences, Semarang State University, Indonesia 141 (2014) 1161 – 1165. https://www.researchgate.net/publication/276482060_Character_Education_for_Golden_Generation_2045_National_Character_Building_for_Indonesian_Golden_Years. Diakses 10 April 2020.
- Salim, Moh Haitami. (2013). *Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sidi, Purnomo. (2014). *Krisis karakter dalam perspektif teori struktural fungsional. Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*. Vol. 2, No. 1, 2014. <https://doaj.org/article/80f53b55960e4b60b2a93a461305446e>. Diakses 20 Februari 2020.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Voaindonesia.com. (2020). *Lebih 4.600 Anak Alami Kekerasan Tahun 2020*. <https://www.voaindonesia.com/a/lebih-4-600-anak-alami-kekerasan-tahun-2020/5521190.html>. Diakses 25 September 2020.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dalam Pembahasan Konflik Sosial dan Integrasi Masyarakat di Kelas XI SMA Muhammadiyah Enrekang

Suparman^{1*}, Putriyani S²

¹Pendidikan Nonformal, ²Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Enrekang, Jalan Jendral Sudirman Nomor 17 Enrekang Sul-Sel Indonesia.

*Email: suparmanpps25@gmail.com¹, putriyani49@gmail.com²

Abstrak: Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Enrekang. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yaitu siklus I sebanyak 4 kali pertemuan dan siklus II sebanyak 4 kali pertemuan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 35 orang siswa yang terdiri dari 20 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan memberikan tes hasil belajar sosiologi pada siswa di setiap akhir siklus, data tentang proses belajar mengajar diambil melalui lembar observasi dan angket respon terkait pelaksanaan tindakan selama pembelajaran berlangsung. Data yang telah terkumpul dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, hal ini ditandai dengan meningkatnya skor rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 61,94 dengan standar deviasi 5,94 dan pada siklus II skor rata-rata menjadi 71,89 dengan standar deviasi 5,89 dengan skor maksimal 100,00. Sedangkan secara kuantitatif, terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa yaitu ditandai dengan meningkatnya kehadiran siswa, keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, semakin banyak siswa yang memperhatikan penjelasan guru, semakin banyak siswa yang mengajukan pertanyaan dan mengerjakan soal dengan benar, semakin banyaknya siswa yang mampu memecahkan masalah, semakin berkurangnya siswa yang meminta bimbingan dan meminta dijelaskan tentang suatu konsep serta semakin berkurangnya siswa yang memperhatikan hal-hal diluar jam pelajaran.

Kata kunci: Hasil belajar siswa, *Contextual teaching and learning*, Sosiologi

PENDAHULUAN

Kemajuan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak tertentu terhadap sistem pengajaran. Pandangan mengenai konsep pengajaran terus menerus mengalami perkembangan sesuai dengan kemajuan ilmu dan teknologi. Disisi lain, metode dan pendekatan diterapkan oleh guru umumnya masih merupakan metode ceramah atau eksploitasi, sehingga kecenderungan dewasa ini untuk kembali pada pemikiran bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan alamiah. Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajarinya bukan mengetahuinya. Pembelajaran yang berorientasi pada target penugasan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang.

Model pembelajaran sosiologi yang terdapat dalam buku pelajaran sosiologi perlu diperkaya dengan model-model lain yang memberi nuansa baru, sehingga dapat meningkatkan kompetensi komunikasi siswa. Selama ini model pembelajaran kurang

menantang siswa, terutama gaya belajar yang monoton sehingga tidak membangkitkan kreativitas siswa, masalah yang paling menonjol dikalangan siswa khususnya pada pelajaran sosiologi, yang terasa sulit untuk dimengerti yakni menyangkut penguasaan materi sosiologi tentang konsep-konsep yang terdapat di dalam ilmu sosiologi. Kenyataan ini menunjukkan adanya suatu komponen belajar mengajar yang belum sesuai yang diharapkan dalam pencapaian proses pembelajaran.

Kenyataan di atas juga mengharuskan bahwa pembelajaran sosiologi harus dilakukan secara intensif, sehingga kesan yang berkembang di masyarakat bahwa mata pelajaran sosiologi merupakan mata pelajaran yang sangat susah karena apabila tidak dapat dihilangkan maka hasil belajar sosiologi akan terus mengalami penurunan, seperti yang dialami oleh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Enrekang.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru bidang studi sosiologi pada sekolah tersebut diperoleh informasi bahwa hasil belajar sosiologi siswa di kelas tersebut tergolong rendah yaitu dengan rata-rata 5,1 pada tahun ajaran 2019/2020. Hal ini disebabkan karena siswa kurang mampu menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan kondisi yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penurunan hasil belajar sosiologi juga dikarenakan penyajian materi sosiologi selama ini masih monoton dan membosankan sehingga siswa kurang berminat belajar sosiologi, dengan demikian siswa menjadi bosan karena tidak adanya dinamika, inovasi, kreativitas, dan siswa belum dilibatkan secara aktif sehingga guru sulit mengembangkan atau meningkatkan pembelajaran agar benar-benar berkualitas.

Pembelajaran kontekstual dapat dikatakan sebagai pendekatan pembelajaran yang menunjukkan kondisi alamiah dari pengetahuan melalui hubungan di dalam dan di luar ruang kelas, suatu pendekatan pembelajaran kontekstual juga menjadikan pengalaman menjadi relevan dan berarti bagi siswa dalam membangun pengetahuan yang akan mereka terapkan dalam pembelajar seumur hidup. Pendekatan pembelajaran kontekstual menyajikan suatu konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Dalam konteks tersebut, siswa perlu mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, dalam status apa mereka dan bagaimana mencapainya, mereka sadar bahwa apa yang mereka pelajari berguna bagi kehidupannya. Dengan demikian, mereka memposisikan diri sebagai dirinya sendiri yang memerlukan suatu bekal untuk masa depannya. Dengan pembelajaran berbasis kontekstual diharapkan akan mempermudah dalam memahami dan memperdalam sosiologi serta meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Sehingga pendekatan pembelajaran kontekstual merupakan strategi yang cocok diterapkan dalam mengatasi masalah rendahnya hasil belajar sosiologi siswa dalam proses belajar sosiologi. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa.

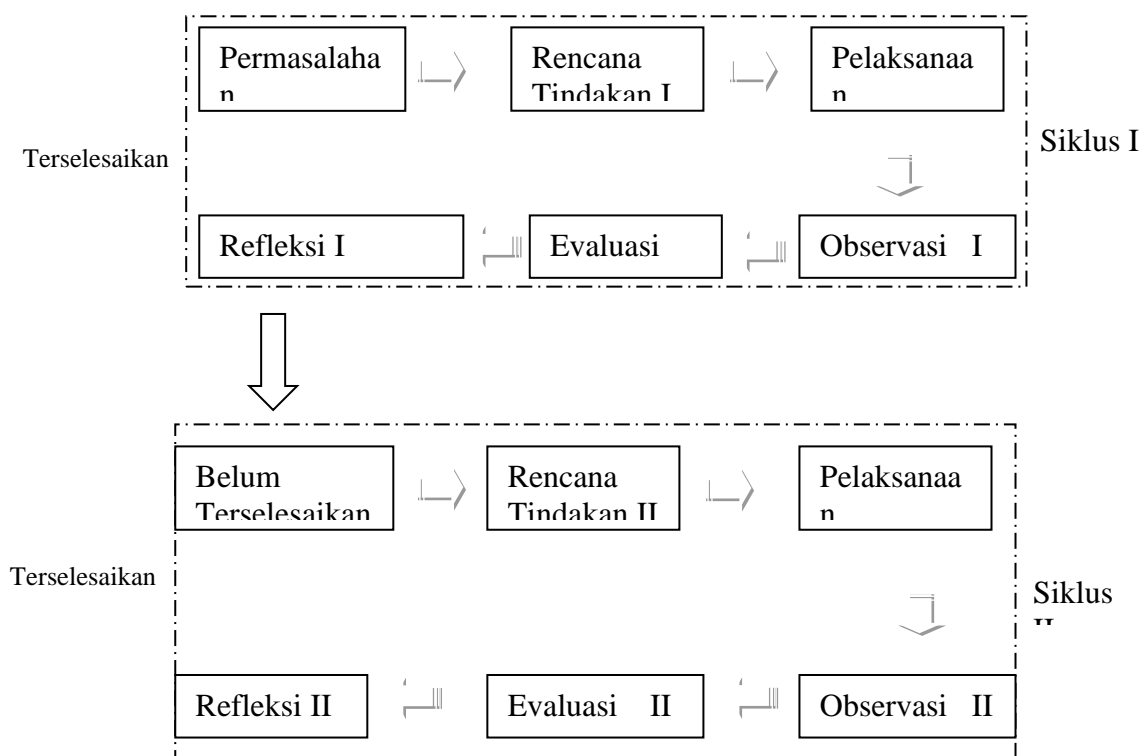
Dalam penelitian ini dipilih pembahasan konflik sosial dan integrasi masyarakat karena selain masih rendahnya hasil belajar pokok bahasan ini, pertentangan sosial dan integrasi masyarakat juga merupakan materi yang sifatnya kontekstual. Materi pertentangan sosial dan integrasi masyarakat memungkinkan siswa untuk belajar menemukan dan memecahkan masalah secara kreatif kemudian mendiskusikannya secara berkelompok.

METODE

Berisi jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, target/sasaran, subjek **Jenis penelitian yang digunakan adalah** Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan tahapan-tahapan pelaksanaan meliputi: Perencanaan, Pelaksanaan tindakan, Observasi, dan Refleksi.

Waktu dan tempat penelitian, Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah Enrekang kelas XI dengan jumlah siswa 35 orang siswa pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa prosedur yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dimana siklus I dan siklus II merupakan rangkaian yang saling berkaitan, dalam arti pelaksanaan siklus II merupakan kelanjutan dan perbaikan dari siklus I.

Prosedur penelitian yaitu dilaksanakan dalam dua siklus, dimana siklus I dan siklus II merupakan rangkaian yang saling berkaitan, dalam arti pelaksanaan siklus II merupakan kelanjutan dan perbaikan dari siklus I. Prosedur pelaksanaan penelitian ini dapat dilihat dalam model berikut:



Instrument penelitian yaitu berupa tes hasil belajar Sosiologi, pedoman wawancara, dan angket. Tes hasil belajar sosiologi siswa dibuat pada akhir setiap siklus untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, Pedoman wawancara, yakni sejumlah daftar pertanyaan dalam melakukan tanya jawab dengan informan untuk mendapatkan keterangan yang dibutuhkan, dan angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai pelaksanaan tindakan.

Teknik pengumpulan data yaitu Observasi yaitu teknik penelitian dengan mendatangi lokasi penelitian, mengadakan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti, Interview yaitu mendapatkan data dengan mengadakan tanya jawab langsung dengan responden yaitu beberapa siswa SMA Muhammadiyah

Enrekang, Angket yaitu sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang hal-hal yang ingin diketahui dan Dokumentasi yaitu penulis mengumpulkan bahan yang berhubungan dengan materi kajian berupa dokumen tertulis tentang nilai ujian siswa.

Teknik analisis Data yaitu data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data mengenai hasil belajar sosiologi siswa dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif yang terdiri atas rata-rata (*mean*), rentang (*range*), median, standar deviasi, nilai maksimum, dan nilai minimum yang diperoleh siswa pada tiap siklus. Sedangkan hasil observasi akan dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan data kategori. Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori keberhasilan dalam penilaian mengacu pada tehnik kategori nilai hasil belajar menurut Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah yaitu sebagai berikut:

Nilai	Kategori
85 – 100	Sangat tinggi
65 – 84	Tinggi
55 – 64	Sedang
34 – 54	Rendah
0 – 34	Sangat rendah

Adapun rumus untuk menghitung nilai rata-rata yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\sum x.f}{n}$$

Dan untuk menghitung standar deviasi maka digunakan rumus yaitu :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f (X - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa penggunaan pendekatan *contextual teaching and learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat terjadi karena pendekatan *contextual teaching and learning*, merupakan suatu konsep belajar, guru menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan mereka sehari-hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Pendekatan *contextual teaching and learning* merupakan pendekatan yang memungkinkan siswa untuk menguatkan, memperluas, menerapkan pengetahuan dan keterampilan akademik mereka dalam berbagai tatanan kehidupan baik disekolah maupun diluar sekolah. Proses pembelajaran dengan pendekatan *contextual teaching and learning* yang melibatkan siswa secara aktif diharapkan dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pembahasan pelaksanaan tiap siklusnya adalah sebagai berikut:

1. Pembahasan siklus I

Berdasarkan hasil tes, sebelum penulis melakukan penelitian, hasil belajar siswa belum memenuhi harapan. Hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata kelas sebesar 61,94 dengan nilai tertinggi 78,00 dan nilai terendah 50,00 serta standar deviasi 5,94. Bertolak dari kondisi awal tersebut dilakukan penelitian tindakan kelas untuk mengoptimalkan hasil belajar melalui penerapan pendekatan *contextual teaching and learning* dalam proses pembelajaran pada pembahasan konflik sosial dan integrasi masyarakat. Pada awal pembelajaran guru memberikan apersepsi dan motivasi yang berhubungan dengan materi yang akan dibahas agar siswa lebih siap menghadapi bahan pelajaran dan mempunyai rasa ingin tahu yang kuat terhadap materi yang akan dibahas. Kegiatan pendahuluan tersebut diikuti dengan kegiatan inti. Kegiatan inti dalam proses pembelajaran yang dilakukan adalah guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa, kemudian guru membagikan tugas, setelah itu siswa secara berkelompok mengerjakan tugas tersebut. Kemudian masing-masing kelompok mendiskusikan hasil tugasnya. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil pengamatannya kemudian diadakan *sharing* klasikal dan refleksi. Kegiatan penutup dalam pembelajaran ini berupa diskusi dan menarik simpulan dari materi yang telah dipelajari dengan bimbingan guru. Dalam kegiatan ini siswa diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang kurang dipahami siswa, sedangkan guru menyatukan kerangka berfikir siswa dengan menjelaskan bagian-bagian yang penting. Dalam kegiatan pengamatan pada saat belajar, diharapkan siswa dapat menggunakan pengetahuan awalnya untuk membangun pengetahuan baru. Pada kegiatan pengamatan, siswa akan mengalami proses induktif (berdasar fakta nyata) sehingga siswa dapat membangun makna, kesan dalam memori atau ingatannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Dimiyati (2002: 45) yang mengatakan bahwa dalam belajar melalui pengalaman langsung, siswa tidak sekedar mengamati tetapi harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan dan bertanggung jawab terhadap hasilnya. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Nurhadi (2002: 105) yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar mengajar.

Dalam kegiatan diskusi akan menciptakan aktivitas bertanya yang berguna untuk menggali informasi yang dimiliki siswa, mengecek pemahaman, dan membangkitkan respon siswa. Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berfikir siswa. Bertanya adalah suatu strategi yang digunakan secara aktif oleh siswa untuk menganalisis dan mengeksplorasi gagasan-gagasan (Nurhadi 2004: 45). Dalam kegiatan diskusi siswa saling melengkapi hasil temuannya antara satu kelompok dengan kelompok lain. Selain itu, untuk menyamakan konsep antara siswa yang satu dengan siswa yang lain dan antara guru dengan siswa dengan memperhatikan keterlibatan dan keaktifan siswa. Proses pembelajaran pada siklus I dengan penerapan pendekatan *contextual teaching and learning* diperoleh rata-rata hasil belajar siswa 61,94, dengan perolehan ketuntasan belajar tersebut berarti belum memenuhi target. Ini disebabkan dari keaktifan siswa yang kurang optimal selain itu guru masih kurang bisa mengelola kelas. Siswa masih enggan bertanya pada guru jika mengalami kesulitan.

2. Pembahasan siklus II

Pada siklus II proses pembelajaran melalui pendekatan *contextual teaching and learning* berlangsung lancar. Berdasarkan observasi pelaksanaan siklus II diperoleh bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 71,89, dengan nilai tertinggi 85,0 dan nilai terendah 60,0 serta standar deviasi 5,89. Jika dibandingkan dengan hasil belajar pada siklus I dan sebelum tindakan hasil belajar tersebut mengalami peningkatan. Hal ini berarti pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari meningkat. Meningkatnya pemahaman siswa tersebut dipengaruhi oleh meningkatnya kinerja guru dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Kinerja guru selama proses pembelajaran siklus II termasuk dalam kriteria sangat baik. Melalui teguran yang tegas, guru dapat mengendalikan siswa yang ramai sehingga kondisinya lebih kondusif. Guru juga memotivasi siswa supaya aktif bertanya, mengajukan pendapat, dan menjawab pertanyaan dari guru. Selain itu, guru berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lain untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa yang masih tampak bingung terhadap materi. Hal ini menyebabkan seluruh kelompok merasa diperhatikan sehingga keaktifan siswa meningkat.

Dalam proses pembelajaran terjadi peningkatan jumlah siswa yang aktif mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan mereka juga sudah melakukan kegiatan belajar dengan tertib dan tepat waktu. Terlihat kerjasama kelompok juga menunjukkan peningkatan. Peningkatan banyaknya siswa yang terlibat aktif selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator yang menunjukkan motivasi siswa untuk belajar meningkat. Selain diadakan tes sebagai evaluasi, pada akhir pembelajaran siklus II, siswa juga diberi kuesioner pengamatan minat siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, yang berhubungan dengan pendekatan *contextual teaching and learning*. Ternyata tanggapan siswa secara umum cukup baik. Siswa merasa tertarik mengikuti pelajaran dan menyukai suasana kelas. Kondisi demikian dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajarnya. Penggunaan pendekatan *contextual teaching and learning* dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Melalui pembelajaran demikian, siswa tidak mengalami kesulitan dan merasa bahwa materi sosiologi bukanlah pelajaran yang membosankan. Uraian di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I sampai siklus II setelah diterapkannya pembelajaran melalui pendekatan *contextual teaching and learning*.

Peningkatan hasil belajar sosiologi SIMPULAN / CONCLUSION

siswa, yang ditunjukkan oleh skor rata-rata hasil belajar sosiologi pada setiap siklus, yaitu 61,94 pada Siklus I yang meningkat menjadi 71,89 pada Siklus II dari skor maksimal 100. Tingkat pencapaian ketuntasan belajar secara individual, ditandai dengan persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus. Pada siklus I persentase siswa yang tuntas hasil belajarnya adalah 25,71%. Dan pada siklus II siswa yang tuntas hasil belajarnya adalah 82,86%. Pendekatan *contextual teaching and learning* dalam pembelajaran sosiologi dapat memberikan perubahan terhadap aktivitas siswa yang ditandai dengan adanya peningkatan frekuensi kehadiran siswa, keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, semakin banyaknya siswa yang mampu merumuskan masalah, semakin banyak siswa yang bertanya, mengacungkan tangan dan menjawab soal-soal dengan benar di papan tulis. Karena terjadi peningkatan kualitas hasil dan kualitas proses maka pendekatan *contextual teaching and learning* dalam pembelajaran sosiologi pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Enrekang cukup efektif untuk meningkatkan kualitas belajar sosiologi.

DAFTAR RUJUKAN

- Fakhrul Rijal. (2015). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Contextual Teaching And Learning Pada Konsep Tumbuhan Hijau di Kelas V Min Tungkob Aceh Besar*. 1(1), 1–20.
- Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Firosalia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(April).
- Muizaddin, R., & Santoso, B. (2016). Model Pembelajaran Core Sebagai Sarana Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Core Learning Model For Improving Student Learning Outcomes). *Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 224–232.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Studia Didaktika*, 11(1), 9–16.
- Panjaitan, D. J. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Pembelajaran Langsung. *Matematics Paedagogic*, 1(1), 83–91.
- Panjaitan, D. J. (2018). Peningkatan Pemahaman Dan Aplikasi Konsep Melalui Pendekatan Contextual Teaching And Learning. *Matceducation Nusantara*, 1(1), 52–59.
- Sjukur, S. B. (2012). Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat Smk. *Pendidikan Vokasi*, 2(November 2012), 368–378.
- Suminah, Imam Gunawan, S. M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan Behavior Modification. *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 221–230.
- Syabhana, A. (2012). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Smp Melalui Pendekatan Contextual Teaching And Learning. *Edumatica*, 02(April), 45–57.

Pendidikan Karakter Melalui Kuliah Kerja Nyata Tematik Citarum Harum

Supriyono*, Rika Sartika, Imas Kurniawaty

Departemen Pendidikan Umum, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudhi no 229 Bandung, Indonesia

* e-mail: supriyono@upi.edu, rikasartika@upi.edu, dan i.kurniawaty@upi.edu

Abstrak: Sungai Citarum menjadi salah satu dari sungai di dunia dengan tingkat pencemaran tertinggi. Berbagai faktor yang sangat kompleks menjadi penyebab terjadinya pencemaran. Tujuan penelitian ini yaitu membuat desain pendidikan karakter melalui kuliah kerja nyata Citarum Harum. Karakter yang dimaksud yaitu karakter yang diperlukan mahasiswa dalam Percepatan Pengendalian Pencemaran dan Kerusakan Daerah Aliran Sungai Citarum. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *research and development* (RnD). Metode ini digunakan untuk mengembangkan desain pendidikan karakter melalui kuliah kerja nyata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain pendidikan karakter melalui kuliah nyata sangat efektif untuk membentuk karakter mahasiswa yang dibutuhkan dalam penanganan Sungai Citarum. Karakter yang dibutuhkan mahasiswa dalam mendukung program Citarum Harum melalui kuliah kerja nyata yaitu 1) karakter Religius, 2) Tanggung Jawab, 3) Jujur, 4) Hormat, 5) Sopan-santun, 6) Kasih Sayang, 7) Peduli, 8) Kerjasama, 9) Percaya Diri, 10) Kreatif, 11) Kerja Keras, 12) Pantang Menyerah, 13) Adil, 14) Kepemimpinan, 15) Rendah Hati, 16) Toleransi, 17) Cinta Lingkungan, dan 18) Professional.

Kata Kunci: Pendidikan, Karakter, Kuliah Kerja Nyata

PENDAHULUAN

Citarum adalah sungai terpanjang dan terbesar di Tatar Pasundan Provinsi Jawa Barat. Sungai dengan nilai sejarah, ekonomi, dan sosial ini, sejak tahun 2007 menjadi salah satu dari sungai dengan tingkat pencemaran tertinggi di dunia. Predikat itu diberikan Blacksmith Institute, sebuah organisasi nirlaba yang berbasis di New York dan Green Cross, Swiss. Di akhir tahun 2017, Tim Survei Kodam III Siliwangi mencatat sebanyak 20.462 ton sampah organik dan anorganik dibuang ke Sungai Citarum. Air sungai semakin jorok dengan tambahan 35,5 ton per hari tinja manusia dan 56 ton per hari kotoran ternak. Tidak hanya kotor, sungai sepanjang 300 kilometer ini juga sangat beracun. Hasil uji klinis Balai Besar Pengawasan Obat dan Makanan (BBPOM) Bandung pada air dan ikan, ditemukan berbagai zat yang berbahaya, seperti Merkuri, Coliform, Besi, Mangan, Timbal, Sulfur, dan Klor. Zat kimia tersebut sangat berbahaya jika masuk ke dalam tubuh manusia. Kualitas air di Sungai Citarum kini mengalami penurunan salah satunya akibat logam berat yang berasal dari limbah industri yang masuk ke perairan (Rachmaningrum, 2015).

Melihat kondisi tersebut, maka Presiden Joko Widodo mengeluarkan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 15 tahun 2018 tentang Percepatan Pengendalian Pencemaran dan Kerusakan Daerah Aliran Sungai Citarum. Sebagai upaya untuk melakukan percepatan Pengendalian Pencemaran dan Kerusakan DAS Citarum secara terpadu dibentuk Tim Pengendalian Pencemaran dan Kerusakan DAS Citarum, yang dalam Peraturan Presiden ini disebut Tim DAS Citarum. Tim DAS Citarum terdiri dari Pengarah dan Satuan Tugas (Satgas) yang berada di bawah dan bertanggung jawab

kepada Presiden. Salah satu diantara anggota pengarah yang terdiri dari para menteri yaitu Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi. Dukungan moril dan materiil dari Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi yaitu memfasilitasi riset dan keikutsertaan akademisi dalam inovasi pengendalian DAS Citarum, serta Kuliah Kerja Nyata Tematik. Dalam upaya pengendalian DAS Citarum, maka perguruan tinggi melalui kebijakannya melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Tematik Citarum Harum oleh mahasiswanya. Melalui kordinasi dan pembagian tanggung jawab akan segera menyelesaikan masalah yang pelik di daerah aliran Sungai Citarum (Imansyah, 2012).

Sebagai perguruan tinggi yang ikut berkontribusi dalam percepatan pengendalian pencemaran dan kerusakan DAS Citarum, maka perguruan tinggi harus memiliki grand desain dan program khusus dalam membina karakter mahasiswa. Pembinaan karakter mahasiswa dimaksudkan untuk siap melaksanakan tugas-tugas di lapangan. Tujuan pendidikan karakter seharusnya diletakan ke dalam kerangka gerak dinamis dialistis, berupa tanggapan individu atas inplus natural (fisik dan psikis), sosial, kultural yang melingkupinya untuk dapat menempa diri menjadi sempurna sehingga potensi-potensi yang ada dalam dirinya berkembang secara penuh (Abdjan, 2011). Grand desain untuk pembentukan karakter mahasiswa di perguruan tinggi harus terencana, sistematis, komprehensif, dan terintegrasi dalam lingkup kegiatan kurikuler, ko-kurikuler, dan ekstrakurikuler. Bisa saja terjadi dalam kegiatan mahasiswa tersebut (melalui kegiatan kurikuler, ko-kurikuler, dan ekstrakurikuler) memiliki muatan pembinaan karakter, namun kegiatan tersebut tidak menjadi sebagai sebuah desain dan program yang terencana dengan target dan tujuan tertentu. Pada kondisi seperti ini perubahan karakter mahasiswa yang terbentuk tidak dapat diukur karena memang tidak dilakukan proses evaluasinya, sehingga kegiatannya tidak dapat dijadikan sebagai sebuah program pembentukan karakter bagi mahasiswa. Secara teoritis semua kegiatan mahasiswa di perguruan tinggi baik dalam lingkup kegiatan kurikuler, ko-kurikuler, maupun kegiatan ekstrakurikuler dapat dijadikan sebagai sarana dalam membina karakter mahasiswa. Oleh Karena itu, semua komponen civitas akademika tentu harus memiliki visi, misi, pola ilmiah pokok, terencana dan kebijakan strategis, pola pikir, nilai-nilai dan sikap, serta pola tindakan dengan dasar komitmen yang sama untuk mewujudkan roh atau jiwa dan nilai-nilai keutamaan dalam iklim pendidikan karakter di lembaga (Sumantri, 2011). Akan menjadi program yang handal apabila kegiatan kurikuler, ko-kurikuler, dan ekstrakurikuler secara terintegrasi dan komprehensif dijadikan sebagai sarana pembinaan karakter mahasiswa. Tiga unsur penting dalam pendidikan karakter yaitu *knowing the good, loving the good, dan doing the good*.

Penelitian mengenai karakter sudah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Sebagaimana penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Imam Setyawan mengenai "Peran Kemampuan Empati Pada Efikasi Diri Mahasiswa Peserta Kuliah Kerja Nyata PPM POSDAYA" menghasilkan bahwa Keyakinan diri mahasiswa menjadi kuat dalam melaksanakan tugas-tugas dalam KKN PPM POSDAYA sebagai wadah penguatan fungsi-fungsi keluarga secara terpadu. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukan bahwa karakter dapat dibentuk melalui kegiatan kuliah kerja nyata yang dilakukan oleh mahasiswa. Pembaharuan dari penelitian ini yaitu karakter yang dibentuk melalui kegiatan kuliah kerja nyata berdasarkan pada jenis kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa di lapangan. Karakter yang dimaksud ini digunakan untuk mempersiapkan mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan percepatan pengendalian pencemaran dan kerusakan daerah aliran Sungai Citarum.

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik merupakan kegiatan yang terjadwal secara akademik di Universitas Pendidikan Indonesia. Oleh karena itu, pembentukan karakter kepada mahasiswa memiliki nilai strategis jika dilakukan melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik. Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik merupakan salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa secara interdisipliner, institusional, dan kemitraan sebagai salah satu wujud dari tridharma perguruan tinggi. Program pengabdian kepada masyarakat dipandang oleh Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) sebagai program yang wajib dilaksanakan, baik oleh dosen maupun oleh mahasiswa, dengan berlandaskan pada prinsip-prinsip: (1) kompetensi akademik; (2) kewirausahaan; dan (3) profesional; sehingga dapat menghasilkan program pengabdian kepada masyarakat yang bermutu, relevan, dan sinergis dalam meningkatkan pemberdayaan masyarakat (Yadi Ruyadi, 2010). Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik adalah program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik dengan fokus yang spesifik dengan ciri: (1) relevan dengan program pembangunan daerah atau pemerintah pusat; (2) relevan dengan kebutuhan masyarakat; dan (3) relevan dengan visi, misi, renstra, kepakaran, dan IPTEKS yang dimiliki UPI. Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik ini didasarkan kepada prinsip-prinsip pendidikan, yaitu Ing Ngarso Sung Tulodo, Ing Madya Mangun Karso, dan Tut Wuri Handayani.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan untuk membangun pernyataan pengetahuan berdasarkan dari perspektif konstruktif (seperti, memaknai yang bersumber dari pengalaman individu, nilai-nilai sosial dan sejarah, dengan memiliki tujuan untuk membangun teori atau pola pengetahuan tertentu), atau berdasarkan perspektif partisipatori (Cresweel, 2012). Peneliti dalam melakukan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif karena data yang akan di peroleh berbentuk deskripsi, uraian dan gambaran apa adanya di lapangan dan tidak berkaitan dengan angka-angka. Metode deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran atau sesuatu pada masa sekarang” (Nazir, 2005). Alasan peneliti menggunakan metode deskriptif agar mendapatkan data yang mendalam sampai peneliti menemukan data penelitian hingga titik jenuh.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan selama delapan bulan yaitu diawali dari bulan April s.d November 2020. Pelaksanaan penelitian di lakukan di Lembaga Penelitian dan Pengebadian Kepada Masyarakat Universitas Pendidikan Indonesia. Selain itu penelitian juga dilakukan di tempat pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia yaitu di Desa Marga Asih Kecamatan Marga Asih Kabupaten Bandung Barat.

Subjek Penelitian

Sebagai subjek dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia yang mengontrak Kuliah Kerja Nyata. Selain itu, sebagai subjek penelitian yang lainnya dipilih pengelola Kuliah Kerja Nyata dari Pusat Pemberdayaan Masyarakat, Kewirausahaan, dan Pengembangan Kuliah Kerja Nyata LPPM Universitas Pendidikan Indonesia.

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan data primer di tempat penelitian. Sedangkan data sekunder didapat melalui kajian literatur dari buku-buku yang mendukung kajian masalah.

Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan berbagai cara diantaranya:

a. Studi Pustaka (*literature review*)

Studi pustaka yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan penelusuran informasi kepustakaan yang menggambarkan pandangan-pandangan terdahulu maupun sekarang tentang topic penelitian pada jurnal-jurnal, buku-buku, maupun dokumen lainnya.

b. Observasi (*observation*)

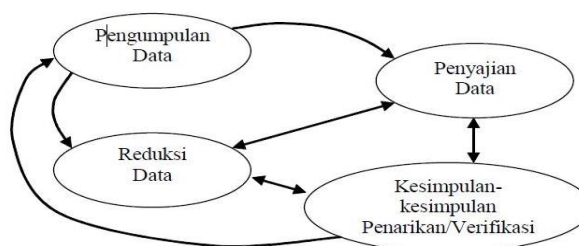
Model observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah model observasi non-sistematis dimana peneliti secara langsung memburu dan terlibat dengan masyarakat untuk melakukan pengamatan tentang fenomena-fenomena yang dijadikan obyek penelitian.

c. Wawancara

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur (*structured interview*) dan tidak terstruktur (*unstructured interview*). Wawancara terstruktur menggunakan instrumen berupa pedoman wawancara yang dibuat sebelum melakukan wawancara. Adapun wawancara tidak terstruktur tidak menggunakan pedoman baku dimana peneliti akan bertanya, mendengarkan, merasakan, dan merekam semua yang dikatakan nara sumber secara natural/informal (Neuman, 2006). Wawancara dilakukan pada 28 responden yang terdiri dari 5 staff Pusat Pemberdayaan Masyarakat, Kewirausahaan, dan Pengembangan Kuliah Kerja Nyata Universitas Pendidikan Indonesia, dan 23 mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Tematik Citarum Harum.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif, dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Langkah-langkah analisis ditunjukkan pada gambar berikut:



Sumber: Diadaptasi dari Sugiyono (2011, hlm. 331)

Gambar 1. Komponen dalam Analisis Data (*interaktif model*)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian semua kegiatan mahasiswa di perguruan tinggi baik dalam lingkup kegiatan kurikuler, ko-kurikuler, maupun kegiatan ekstrakurikuler dapat dijadikan sebagai sarana dalam membina karakter mahasiswa. Seperti halnya program kuliah kerja nyata tematik dengan tema *citarum harum* melalui kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa akhirnya memunculkan karakter-karakter yang harus dimiliki oleh mahasiswa. Secara historis dan sosio-kultural pembangunan bangsa dan pembangunan karakter (*nation and character building*) merupakan komitmen nasional yang telah lama tumbuh dan berkembang dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara (Yadi Ruyadi, 2010). Mengenai hal tersebut, secara konstitusional sesungguhnya sudah tecermin dari Fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional yaitu “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, demokratis cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab” (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Berdasarkan hal tersebut dapat juga disebutkan bahwa (1) karakter merupakan hal sangat esensial dalam berbangsa dan bernegara, hilangnya karakter akan menyebabkan hilangnya generasi penerus bangsa; (2) karakter berperan sebagai “kemudi” dan kekuatan sehingga bangsa ini tidak terombang-ambing; (3) karakter tidak datang dengan sendirinya, tetapi harus dibangun dan dibentuk untuk menjadi bangsa yang bermartabat. Selanjutnya, ditegaskan bahwa pembangunan karakter bangsa harus difokuskan pada “...tiga tataran besar, yaitu (1) untuk menumbuhkan dan memperkuat jati diri bangsa, (2) untuk menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), dan (3) untuk membentuk manusia dan masyarakat Indonesia yang berakhlak mulia dan bangsa yang bermartabat.

Pendidikan karakter pada anak harus ditanamkan sejak dini melalui pendidikan di keluarga untuk pembentuk akhlak yang mulia. Melalui pendidikan di tingkat sekolah maka seorang anak akan mendapatkan pendidikan karakter. Penanaman karakter pada mahasiswa di perguruan tinggi sangat penting sebagai kelanjutan pendidikan karakter di keluarga dan sekolah. Oleh karena itu, sekarang ini dalam kurikulum pendidikan nilai-nilai karakter lebih dikedepankan dalam pembelajaran. Akan tetapi hingga sekarang ini sayangnya praktik pendidikan yang masih mengagung-agungkan ranah kognitif saja dan mengabaikan ranah afektif serta psikomotor seringkali ditemukan. Padahal dengan demikian pembelajaran yang tersebut sangat bertentangan dengan kerangka yuridis pendidikan nasional. Hasil dari proses pembelajaran hanya akan melahirkan mahasiswa berpengetahuan luas secara akademik akan tetapi memiliki karakter atau akhlak yang tidak baik. Jika karakter tertanam pada diri seseorang secara otomatis maka akan berakhlak mulia (Raharjo, 2010).

Mahasiswa yang seharusnya memiliki kematangan dalam bersikap karna pendidikan yang sudah diperolehnya sejak di tingkat sekolah sampai perguruan tinggi justru menunjukkan sikap yang bertolak belakang. Terjadinya penyelewengan dan kejahatan menunjukkan rendahnya karakter warga negara (Sajadi, 2019). Hampir 75% mahasiswa baik di Perguruan Tinggi Negeri atau Swasta menggunakan busana yang tidak patut ketika kuliah. Cara Berperilaku dan Komunikasi mahasiswa dengan Dosen

seringkali menggunakan Bahasa gaul yang membuat tidak nyaman (Sumber: Kompasiana.com, 16 maret 2016). Hal tersebut menunjukkan bahwa, masalah kemerosotan moral sudah melanda kalangan mahasiswa. Masalah terbesar yang sedang dihadapi bangsa ini adalah masalah moral (Syarbini, 2014). Diperlukan sebuah penguatan karakter melalui pendidikan sehingga kedepannya pendidikan akan menghasilkan orang-orang yang profesional dibidangnya sekaligus memiliki akhlak mulia.

Internalisasi nilai kesantunan pada mahasiswa di perguruan tinggi sangat penting sebagai bagian dari pembentukan ahlak mulia mahasiswa. Internalisasi nilai kesantunan di perguruan tinggi tidak cukup dilakukan melalui kegiatan kurikuler tetapi juga harus dilakukan melalui kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler. Salah satu kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) adalah Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik, karena merupakan program wajib yang harus diikuti oleh mahasiswa.

1. Hakikat Membangun Karakter

Karakter adalah mustika yang membedakan manusia dengan binatang. Manusia tanpa karakter adalah manusia yang sudah membinatang. Orang-orang yang berkarakter kuat dan baik secara individual maupun secara sosial ialah mereka yang memiliki akhlak, moral dan budi pekerti yang baik. Menurut Coon, (Zubaedi, 2012) mendefinisikan karakter sebagai suatu penilaian subjektif terhadap kepribadian seseorang yang berkaitan dengan atribut kepribadian yang dapat atau tidak dapat diterima oleh masyarakat. Karakter merupakan keseluruhan disposisi kodrati dan disposisi yang telah dikuasai secara stabil yang mendefinisikan seorang individu dalam keseluruhan tata perilaku psikis yang menjadikannya tipikal dalam cara berpikir dan bertindak. Menurut Ekowarni, (Zubaedi, 2012) pada tatanan mikro karakter diartikan sebagai (a) kualitas dan kuantitas reaksi terhadap diri sendiri, orang lain, maupun situasi tertentu; dan (b) watak, akhlak dan ciri psikologis.

Sebagai aspek kepribadian karakter merupakan cerminan dari kepribadian secara utuh dari seseorang: mentalitas sikap dan perilaku, Secara universal berbagai karakter dirumuskan sebagai nilai hidup bersama berdasarkan atas pilar kedamaian (*peace*), menghargai (*respect*), kerjasama (*cooperation*) kebebasan (*freedom*), kebahagiaan (*happiness*), kejujuran (*honesty*), kerendahan hati (*humility*), kasih sayang (*love*), tanggung jawab (*responsibility*), kesederhanaan (*simplicity*), toleransi (*tolerance*) dan persatuan (*unity*). Karakter (*character*) mengacu pada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*) dan keterampilan (*skills*).

Membangun karakter diakui jauh lebih sulit dan membutuhkan waktu yang lebih lama. Situasi dan kondisi karakter bangsa yang sedang memprihatinkan telah mendorong pemerintah untuk mengambil inisiatif untuk memprioritaskan pembangunan karakter bangsa. Pembangunan karakter bangsa dijadikan arus utama pembangunan nasional. Hal ini mengandung arti bahwa setiap upaya pembangunan harus selalu diarahkan untuk memberi dampak positif terhadap pengembangan karakter.

Menurut pendapat (Gege Raka, 2011) bahwa dari sudut pandang pembangunan bangsa faktor yang dapat dijadikan dasar pertimbangan dalam menentukan prioritas pengembangan karakter adalah (1) kebutuhan menjaga keutuhan bangsa; (2) kebutuhan untuk membangun masyarakat berakhlak mulia; (3) kebutuhan untuk menjadi bangsa yang maju; (4) Kebutuhan untuk meningkatkan kemakmuran bangsa secara berkelanjutan; dan (5) kebutuhan untuk menegakan keadilan. Proses pembentukan karakter pada seseorang dipengaruhi oleh faktor khas yang ada dalam diri orang yang

bersangkutan yang sering disebut faktor endogen dan oleh faktor lingkungan atau yang sering disebut faktor eksogen. Perlu diingat bahwa faktor endogen boleh dikatakan sebagai faktor yang berada di luar jangkauan masyarakat. Segala sesuatu yang berada dalam pengaruh kita, baik sebagai individu maupun bagian dari masyarakat adalah faktor lingkungan (eksogen). Secara normatif, pembentukan atau pengembangan karakter yang baik memerlukan kualitas lingkungan yang baik pula. Sekian banyak faktor lingkungan yang berperan dalam pembentukan karakter yaitu keluarga, media masa, lingkungan sosial dan sekolah (Gege Raka, 2011).

Karakter masyarakat Indonesia sebelum kemerdekaan terbilang sangat kuat, hal tersebut dapat terlihat dari perjuangan para pahlawan dalam mencapai kemerdekaan. Semangat persatuan, rela berkorban dan tidak putus asa merupakan karakter yang dimiliki oleh para pahlawan sehingga hanya bermodalkan senjata bambu runcing dapat membuat penjajah keluar dari tanah air Indonesia. Sekarang ini masyarakat Indonesia tidak sekuat pada masa lalu, sudah sangat rapuh. Semangat juang bangsa ini nyaris hilang ditelan berbagai godaan dan kepentingan sesaat. Menurut (Gege Raka, 2011) kondisi karakter bangsa Indonesia saat ini dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Kebiasaan korupsi yang sulit diberantas.

Negara Indonesia masih dikategorikan sebagai salah satu negara yang terkorup diwilayah Asia Pasifik. Semua orang tau bahwa kebiasaan korupsi merupakan manifestasi nyata dari akhlak yang rusak. Namun, banyak orang yang tetap saja melakukan tindakan tercela tersebut. Menjadi sangat mencemaskan bahwa sikap yang menerima korupsi sebagai hal yang tidak bisa dihindari, serta sirnanya perasaan bersalah dan rasa malu pada mereka yang melakukan tindakan korupsi.

2. Lemahnya kedisiplinan

Hal yang sangat memprihatinkan, lebih dari setengah abad sesudah negara Indonesia merdeka, pendidikan kita belum mampu menghasilkan warganegara Indonesia yang mampu mentaati peraturan. Lebih mencemaskan lagi, ketidaktaatan itu semakin meluas dan makin dianggap sebagai hal yang biasa.

3. Melemahnya jiwa keindonesiaan

Kaum muda Indonesia makin menonjolkan kepentingan daerahnya daripada kepentingan bangsa. Masyarakat Indonesia seperti kehilangan cita-cita bersama yang bisa mengikatnya sebagai bangsa yang kokoh, masyarakat kita lebih menonjolkan cita-cita golongan untuk mengalahkan golongan lain.

4. Menurunnya kemampuan untuk menerima dan menghargai perbedaan

Aktualisasi semangat Bhinneka Tunggal Ika yang ada di Pancasila belum dapat dilakukan secara optimal. Hal tersebut terlihat dari semakin banyaknya tindakan kekerasan atau pemaksaan kehendak yang dilakukan oleh suatu kelompok terhadap kelompok lain yang dianggap berbeda, apalagi jika kelompok yang berbeda ini dinilai lebih lemah.

5. Kurangnya rasa keterdesakan

Sudah banyak wacana mengenai pentingnya perubahan yang disampaikan oleh para pejabat, namun perubahan yang diharapkan tidak kunjung terwujud atau dirasakan berjalan terlambat. Salah satu penyebab terjadinya keadaan seperti ini adalah kurangnya rasa keterdesakan.

6. Kesenjangan antara yang diketahui dan yang dilakukan

Banyak orang yang tau tentang perilaku dan sikap yang baik, namun melakukannya dalam kehidupan sehari-hari sebaliknya. Jadi, ada kesenjangan antara yang dikatakan dengan yang dilakukan.

Melihat fenomena yang terjadi seperti di atas, maka secara khusus nilai yang harus dikembangkan berdasarkan (Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Kurikulum, 2009:9-10) yaitu:

Tabel 1. Nilai dan Deskripsi Nilai Karakter

Nilai	Deskripsi
1. Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleransi terhadap pelaksanaan ibadah agama lain dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2. Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan
3. Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya
4. Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan
5. Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya
6. Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki
7. Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas
8. Demokratis	Cara berfikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain
9. Rasa ingin tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat dan didengar
10. Semangat Kebangsaan	Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya
11. Cinta tanah air	Cara berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, social, budaya, ekonomi dan politik bangsa
12. Menghargai prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang
13. Bersahabat/komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerja sama dengan orang lain
14. Cinta damai	Sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya
15. Gemar membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.

Nilai	Deskripsi
16. Peduli lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam disekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi
17. Peduli sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin member bantuan kepada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan
18. Tanggungjawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan negara dan Tuhan YME

Pengembangan nilai-nilai karakter tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan. Dengan demikian, dalam pengembangan nilai-nilai karakter dapat menambah ataupun mengurangi sesuai dengan kebutuhan, tujuan dan targetan dalam suatu masyarakat atau lembaga-lembaga tertentu.

1. Konsep Dasar KKN Tematik

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa. Oleh karena itu, UPI sejak tahun 1975 telah menetapkan KKN sebagai program kurikuler yang wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa UPI sebagai syarat menjadi seorang sarjana. Sejalan dengan dinamika yang terjadi baik pada tingkat masyarakat, pemerintah daerah, pemerintah pusat dan dunia global, maka dewasa ini program KKN UPI diarahkan menjadi KKN Tematik Berbasis Pendidikan.

Program pengabdian kepada masyarakat dipandang oleh UPI sebagai program yang wajib dilaksanakan, baik oleh dosen maupun mahasiswa dengan berlandaskan pada prinsip-prinsip:

1. Kompetensi;
2. Kewirausahaan;
3. Profesional;

Sehingga dapat menghasilkan program pengabdian kepada masyarakat yang bermutu, relevan, dan sinergis dalam meningkatkan pemberdayaan masyarakat.

Pemberdayaan masyarakat adalah upaya untuk membangun daya masyarakat dengan mendorong, memotivasi, dan membangkitkan kesadaran akan potensi yang dimilikinya serta berupaya untuk mengembangkan dan memandirikannya. Masyarakat harus didorong untuk dapat menyelenggarakan, menikmati, dan bertanggung jawab sendiri terhadap pembangunannya. Pemberdayaan masyarakat adalah inti terciptanya *sustainable development* yang dapat memberi manfaat pada semua warga masyarakat termasuk generasi mendatang secara adil dan merata.

Sejalan dengan era otonomi daerah, masyarakat dituntut untuk berperan sebagai subyek pembangunan. Pemerintah kabupaten/kota diharapkan menjadi fasilitator dan motor pembangunan. Semua itu memerlukan upaya yang dapat meningkatkan sumber daya manusia di daerah. Di sinilah peran kunci UPI sesuai dengan visi dan misinya membangun sumber daya manusia melalui pendidikan. Berkembangnya masyarakat Indonesia, baik secara sosial, ekonomi, politik, maupun aspek-aspek lainnya, memerlukan pembinaan melalui proses pendidikan yang terencana, konsisten dan berkelanjutan. Dalam konteks inilah salah satu wujud kiprah UPI membangun masyarakat secara terus-menerus dengan memperluas dan membangun model-model program pengabdian kepada masyarakat yang berbasis pendidikan.

Pada hakikatnya pendidikan berlangsung seumur hidup dari sejak dalam kandungan, kemudian melalui seluruh proses dan siklus kehidupan manusia. Oleh karena itu, secara hakiki pembangunan pendidikan merupakan salah satu bagian yang sangat vital dan fundamental untuk mendukung upaya-upaya pembangunan dibidang lainnya, mengingat secara hakiki upaya pembangunan pendidikan adalah untuk membangun potensi manusia yang kelak akan menjadi pelaku pembangunan di berbagai bidang pembangunan lainnya.

Program pengabdian kepada masyarakat hakikatnya adalah upaya memberdayakan dan membelajarkan masyarakat. program ini amat nyata dalam upaya mencerdaskan kehidupan masyarakat dalam arti yang luas yang mencakup cerdas dalam seluruh aspek kehidupan masyarakat. program pengabdian kepada masyarakat adalah aplikasi kebakaran SDM dan IPTEKS yang dimiliki UPI dalam mengidentifikasi dan memecahkan masalah-masalah pembangunan. Program pengabdian kepada masyarakat merupakan kegiatan pemanfaatan hasil IPTEKS dalam upaya memenuhi permintaan dan atau memprakarsai modernisasi atau madanisasi kehidupan masyarakat.

Pengabdian kepada masyarakat merupakan pengamalan IPTEKS yang dilakukan oleh perguruan tinggi secara melembaga melalui metode ilmiah langsung kepada masyarakat yang membutuhkannya dalam upaya mensukseskan pembangunan dan mengembangkan manusia pembangunan dengan efek ganda yaitu meningkatnya kecerdasan dan kesejahteraan masyarakat, meningkatnya *income generating* berbasis nirlaba bagi UPI dan memberikan siklus *feed back* bagi peningkatan kualitas, relevansi, keterkaitan dan saling menguatkan tridharma perguruan tinggi, yaitu: pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.

Upaya yang telah dilakukan oleh semua pihak termasuk Pemda Provinsi Jawa Barat sudah merupakan upaya yang sungguh-sungguh dalam meningkatkan peran masyarakat melalui pemberdayaan masyarakat. Oleh karena itu, sebenarnya peta permasalahan pemberdayaan masyarakat sudah dipahami dan ditemukan penyebabnya. Namun, untuk sampai menjadikan masyarakat sebagai subyek pembangunan tentunya masih dihadap oleh banyak faktor kendala baik secara internal, eksternal, mikro, makro maupun oleh hal-hal yang nun teknis dan politis. Oleh karena itu pemberdayaan masyarakat memerlukan gerakan masyarakat yang melibatkan semua komponen masyarakat termasuk perguruan tinggi. perguruan tinggi di Jawa Barat baik jumlah maupun kualitasnya sangat memadai, perguruan besar dan ternama cukup banyak terdapat di Jawa Barat. Dengan memberdayakan perguruan tinggi dalam pemberdayaan masyarakat tentunya akan lebih memberikan kontribusi yang bermakna.

Sejak lima tahun terakhir pengembangan program KKN yang dilakukan oleh UPI diarahkan kepada program KKN Tematik berbasis pendidikan untuk memberdayakan masyarakat. KKN Tematik adalah program KKN dengan fokus yang spesifik yang didasarkan kepada tiga hal, yaitu: (1) Relevan dengan program pembangunan daerah atau pemerintah pusat; (2) Relevan dengan kebutuhan masyarakat; dan (3) Relevan dengan visi, misi, renstra, kebakaran, dan IPTEKS yang dimiliki UPI. Walaupun sebagai kegiatan kurikuler wajib, KKN memiliki dimensi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang harus direncanakan sedemikian rupa, sehingga dapat dijadikan sebagai program untuk memberdayakan masyarakat. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya perlu menggunakan asas pendekatan pemberdayaan masyarakat, yaitu dari, oleh dan untuk masyarakat. sehingga KKN Tematik UPI memiliki dua fungsi utama yaitu: fungsi pembelajaran dan fungsi pemberdayaan masyarakat. Fungsi pembelajaran memiliki arti Kuliah Kerja Nyata ini sebagai wahana bagi mahasiswa untuk belajar hidup di tengah

masyarakat dan mengidentifikasi masalah serta memberikan solusinya dengan pendekatan ilmiah. Sementara itu, fungsi pemberdayaan masyarakat memiliki arti bahwa program KKN dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan dalam mendorong masyarakat untuk mampu memecahkan masalah-masalahnya secara mandiri (Ruyadi, dkk. 2011). Pemberdayaan masyarakat akan membuat masyarakat lebih mandiri (Haris, 2014).

PENUTUP

Kuliah Kerja Nyata yang dilakukan oleh mahasiswa dapat dijadikan sebagai sarana pembentukan karakter. Karakter yang harus dikuatkan pada mahasiswa sebagai peserta kuliah kerja nyata tematik Citarum Harum yaitu 1) karakter Religius, 2) Tanggung Jawab, 3) Jujur, 4) Hormat, 5) Sopan-santun, 6) Kasih Sayang, 7) Peduli, 8) Kerjasama, 9) Percaya Diri, 10) Kreatif, 11) Kerja Keras, 12) Pantang Menyerah, 13) Adil, 14) Kepemimpinan, 15) Rendah Hati, 16) Toleransi, 17) Cinta Lingkungan, dan 18) Professional. Penguatan karakter kepada mahasiswa dapat dilakukan melalui kegiatan diklat mahasiswa sebelum mereka terjun ke masyarakat.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdjan. (2011). *Pembinaan Karakter Siswa melalui Mata Pelajaran PKn. Studi Kasus di SMK 1 Kota Ternate*. Bandung: Tesis.
- Cresweel. (2012). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gege Raka, d. (2011). *Pendidikan Karakter di Sekolah dari Gagasan ke Tindakan*. . Jakarta: PT Gramedia.
- Haris, A. (2014). Memahami Pendekatan Pemberdayaan Masyarakat. *Jupiter*, 13(2).
- Imansyah, M. F. (2012). Studi umum permasalahan dan solusi das citarum serta analisis kebijakan pemerintah. *Sosioteknologi*.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2009). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Kurikulum.
- Nauman. (2006). *Social Research Methods, Qualitative and Quantitative Approach*,. AS.
- Nazir, M. (2005). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Rachmaningrum, M. (2015). Konsentrasi Logam Berat Kadmium (Cd) pada Perairan Sungai Citarum Hulu Segmen Dayeuhkolot-Nanjung. *Reka Lingkungan* .
- Raharjo, S. B. (2010). Pendidikan karakter sebagai upaya menciptakan akhlak mulia. *Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Sumantri. (2011). *Pendidikan Karakter Nilai inti Bagi Upaya Pembinaan Kepribadian Bangsa: Penghargaan dan Penghormatan 70 tahun Prof. Dr. H. Endang Sumantri, M.Ed.* . Bandung: Widya Aksara Press.
- Syarbini, A. (2014). *Model Pendidikan Karakter Dalam Keluarga*. Alex Media Kamputido.
- Sajadi, D. (2019). Pendidikan karakter dalam perspektif Islam. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 16-34.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia*.
- Yadi Ruyadi, dkk. (2010). *Model Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi (Penguatan PKn, Layanan BK dan KKN Tematik di Universitas Pendidikan Indonesia)*. . Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.



Zubaedi. (2012). *Desain Pendidikan Karakter Konsep dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Efektifitas Pembelajaran Biologi Menggunakan Media Video Pembelajaran Melalui Grup *Whatsapp* Kelas Di Masa Transisi Pandemi *Covid-19*

Suwatri^{1*}, Herpratiwi¹, Dewi Lengkana²

¹Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

²Magister Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

* e-mail: suwatri.bio01@gmail.com

Abstrak: Pandemi COVID-19 telah merubah sistem pembelajaran dan memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran melalui grup whatsapp kelas dinilai kurang efektif jika hanya mengirimkan slide materi dan gambar pembelajaran saja. Media video pembelajaran dinilai cukup efektif membantu dalam proses pembelajaran melalui grup whatsapp. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektifitas dari pembelajaran Biologi menggunakan media video pembelajaran melalui grup whatsapp kelas di masa transisi pandemi COVID-19. Metode penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen, dengan populasinya adalah siswa kelas XII MIPA SMA N 2 Gedongtataan, sampel penelitian adalah kelas XII MIPA 1 berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrolnya adalah XII MIPA 2 berjumlah 29 siswa. Tehnik pengumpulan data dengan menggunakan tes hasil belajar Biologi siswa melalui *link googleform*. Data hasil penelitiannya diperoleh rata-rata penilaian harian kelas eksperimen pada KD 3.3 adalah 72,8 dan KD 3.4 adalah 76,1, sedangkan ketuntasan penilaian harian pada KD 3.3 mencapai 20 siswa dan KD 3.4 mencapai 25 siswa. Pembelajaran Biologi dengan mengirimkan video pembelajaran melalui grup whatsapp kelas dinilai efektif untuk rata-rata hasil belajar siswa dan ketuntasan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Efektifitas, Video Pembelajaran, Pandemi COVID-19

PENDAHULUAN

Upaya mengendalikan penyebaran pandemi COVID-19, pada pertengahan Maret 2020, pemerintah memutuskan untuk menghentikan sementara kegiatan belajar di sekolah. Sekolah dianggap sebagai salah satu media yang berpotensi memperluas penyebaran COVID-19 karena adanya interaksi secara langsung antara murid, guru, dan orang tua dengan jarak yang dekat. Pada awalnya, kebijakan penutupan sekolah ini akan diberlakukan selama dua minggu. Namun, angka penularan pandemi di berbagai daerah yang terus meningkat memaksa sekolah untuk menerapkan kegiatan belajar dari rumah (BDR) yang terus diperpanjang. Penerapan BDR yang berkepanjangan ini membuat beberapa guru yang pada awalnya berpikir bahwa penutupan sekolah hanya akan dilakukan dalam waktu singkat mengalami kesulitan karena tidak memiliki persiapan yang memadai.

Mengacu pada Surat Edaran Kemendikbud Nomor 40 Tahun 2020 Tentang "Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (COVID-19)*", Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud), Nadiem Makarim, mengambil sejumlah kebijakan untuk menghadapi pandemi. Kebijakan tersebut di antaranya adalah penghapusan Ujian Nasional; perubahan sistem Ujian Sekolah; perubahan regulasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB); dan penetapan

belajar dari rumah (pembelajaran daring). Dari beberapa kebijakan tersebut, penetapan pembelajaran daring adalah kebijakan yang paling menuai pro dan kontra di masyarakat.

Berbagai upaya ditempuh pemerintah Indonesia untuk menekan penyebaran virus COVID-19 yang sangat cepat ini termasuk *lockdown*, sehingga mayoritas kegiatan di beberapa lembaga baik formal maupun non formal, baik lembaga komersil maupun jasa dirumahkan, tak terkecuali lembaga pendidikan. Langkah ini ditempuh untuk menghindari kerumunan yang merupakan salah satu penyebab utama penyebarannya.

Lembaga pendidikan termasuk sekolah mau tidak mau harus beradaptasi, dimana kegiatan belajar mengajar tidak lagi dilakukan secara tatap muka (*luring*), namun lebih menekankan pada pembelajaran jarak jauh (*daring*) yang cenderung memanfaatkan teknologi khususnya teknologi informasi sebagai medianya. Namun pada kenyataannya pembelajaran daring tidak semudah membalikkan telapak tangan, karena banyak dihadapkan oleh berbagai persoalan. Seperti keterbatasan siswa dan orang tua dalam menggunakan dan mengakses media pembelajaran daring baik berupa laptop maupun *smartphone*, lemahnya jaringan telekomunikasi (*signal*), pembekakan biaya kuota, ditambah lagi keluhan-keluhan orang dalam mendampingi dan mengawasi putra putrinya dalam pembelajaran daring, karena tidak semua orang tua siswa memiliki waktu luang dan latar belakang pendidikan yang tinggi.

Guru adalah *soko* utama pendidikan, kompetensi pedagogik, profesional, kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial adalah sebuah keniscayaan. Di masa pandemi COVID-19 tantangan melaksanakan tanggungjawab keempat kompetensi tersebut. Guru seyogyanya lebih siap beradaptasi dengan segala kondisi. Guru memiliki peran ganda yakni bertanggungjawab pendidikan peserta didiknya, di sisi lain guru adalah kepala keluarga. Guru dihadapkan dengan berbagai persoalan, mulai dari sulitnya beradaptasi dengan teknis pembelajaran daring, turunnya motivasi belajar siswa, kurangnya kerjasama orang tua siswa sampai dengan membengkaknya biaya kuota. Meski dalam himpitan persoalan yang dihadapi, guru dituntut harus tetap profesional, kompetensi guru harus terus ditingkatkan demi keberlangsungan proses pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri. Tetunya ini menjadi tantangan besar bagi guru. Pemerintah memberikan bantuan kuota belajar untuk guru sebagai sarana mengajar secara *daring* meski tidak sepenuhnya sejak awal pandemi. Setidaknya, sedikit meringankan beban kuota.

Semenjak pemerintah mengeluarkan kebijakan agar sekolah-sekolah meminta siswanya untuk belajar dari rumah sebagai upaya untuk pencegahan pandemic COVID-19 mulai tanggal 16 Maret 2020 yang pada akhirnya sekolah-sekolah terutama SMA Negeri 2 Gedongtataan menerapkan metode pembelajaran siswa secara daring. Proses pembelajaran di SMA N 2 Gedongtataan selama pandemi 90 % memanfaatkan Whatsapp Grup kelas dan 10 % menggunakan *google classroom*.

Pembelajaran secara daring yang diterapkan di SMA Negeri 2 Gedongtataan adalah dengan menggunakan fasilitas gawai/android melalui pembuatan Grup Whatsapp kelas yang dibuat oleh para wali kelas. Di SMA N 2 Gedongtataan ini terdapat 11 kelas, yang tetap berada digrup kelas tersebut selain siswa dan wali kelas yaitu guru BK dan Wakil-wakil Kepala sekolah agar semua aktifitas grup terpantau oleh pihak manajemen sekolah. Sementara guru-guru mata pelajaran akan masuk ke grup kelas melalui link yang telah disiapkan jika tiba waktu jam pelajarannya dan akan keluar dari grup kelas jika selesai jam pelajarannya, begitu seterusnya. Pihak manajemen sekolah akan memberikan pengumuman ataupun jadwal pelajaran melalui grup kelas tersebut. Guru – guru akan memberikan pelajaran melalui grup kelas dengan berbagai metode dan cara yang bisa

digunakan seperti tanya jawab melalui chat dan voice note, mengirimkan video pembelajaran, gambar, slide power point pembelajaran. Bapak ibu guru mengirimkan tugas-tugas juga melalui grup whatsapp kelas dan hasilnya diminta siswa mengirimkan secara jaringan pribadi/japri ke bapak ibu guru yang berkaitan. Untuk penilaian harian para guru menggunakan *googleform*.

Proses pembelajaran melalui grup whatsapp kelas yang paling banyak dilakukan oleh bapak ibu guru untuk beberapa sekolah yang ada di kabupaten Pesawaran terutama SMA Negeri 2 Gedongtataan. Dalam proses pembelajaran ini guru mengawali dengan mengucapkan salam lalu siswa diminta menjawab salam sebagai tindak lanjut pengecekan kehadiran siswa. Guru memperkenalkan materi pembelajaran disertai tujuan pembelajaran dan tagihan apa yang harus diselesaikan oleh siswa. Guru memberikan proses pembelajaran ada yang mengirimkan slide pembelajaran, gambar, dan diakhir dengan tanya jawab seputar materi yang telah diberikan dan pemberian tugas yang harus diselesaikan oleh siswa. Dalam proses pembelajaran ini guru cenderung bersifat dominan, siswa dituntut untuk menyelesaikan semua tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Mata pelajaran Biologi adalah mata pelajaran yang cakupan materinya cukup luas, tidak hanya sekedar hafalan tetapi juga sampai pada tingkat analisis dan pemahaman tingkat tinggi. Diawal pandemi COVID-19 proses pembelajaran Biologi dengan mengirimkan slide materi dan gambar, ternyata dalam pelaksanaannya kurang efektif dimana setelah diadakan penilaian harian pada KD 3.1 dan KD 3.2 ternyata hasil belajar rata-ratanya adalah 63,4 dan 64,8 di kelas XII MIPA 1, sedangkan jumlah siswa yang tuntas pada KD 3.1 ada 14 siswa dan pada KD 3.2 ada 12 siswa. Di kelas XII MIPA 2 penilaian harian KD 3.1 dan KD 3.2 ternyata hasil belajar rata-ratanya adalah 62,7 dan 65,2, sedangkan jumlah siswa yang tuntas pada KD 3.1 ada 11 siswa dan pada KD 3.2 ada 13 siswa.

Proses pembelajaran secara jarak jauh dengan hanya mengirimkan slide materi dan gambar melalui grup whatsapp kelas dimasa transisi pandemi COVID-19 membuat pembelajaran ini tidak maksimal karena keterbatasan waktu, pemahaman siswa tetap kurang, siswa banyak yang tidak aktif dalam menjawab pertanyaan guru, kurangnya motivasi siswa, sehingga dalam proses pembelajaran yang akhirnya berdampak nilai rata-rata hasil belajar siswa rendah dan banyak yang yang tidak tuntas.

Peneliti mencoba dan meyakini jika proses pembelajaran Biologi melalui grup whatsapp akan lebih afektif untuk penyampaian materinya jika guru membuat video pembelajaran yang kemudian dikirimkan ke grup whatsapp kelas untuk dibuka oleh siswa kapan saja dan dimana saja sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk (Arsyad, 2004:36 dalam Rusman dkk 2011:218). Video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak (Sadiman, 2008:74).

Menurut Heinich (Russel 1993:188 dalam Rusman dkk 2011:218) video dapat diartikan sebagai berikut:

The primary meaning of video is the display of pictures on a television type screen (the latin word video literally means "I see" Any media format that employs a cathode-ray screen to present the picture portion of the message can be referred to as video.

Apabila diterjemahkan dapat diartikan sebagai tampilan dari berbagai gambar dalam sebuah televisi atau sejenis layar. Dalam bahasa latin video diartikan sebagai "Saya lihat

(*I see*)". Setiap format media yang menggunakan sinar katoda untuk menampilkan bagian gambar dari sebuah pesan dapat dikategorikan sebagai video. Jadi disimpulkan video adalah gambar gerak yang terdapat serangkaian alur dan menampilkan pesan dari bagian sebuah gambar untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Menurut peneliti sebelumnya menyatakan ada pengaruh penerapan video terhadap hasil belajar siswa sehingga video dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran dalam rangka mendukung keberhasilan penerapan kurikulum 2013 (Agustiningih, 2015).

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah efektifitas dari pembelajaran Biologi menggunakan video pembelajaran melalui grup whatsapp kelas dimasa transisi pandemi COVID-19 di SMA Negeri 2 Gedongtataan dilihat dari hasil rata-rata kelas hasil belajar siswa dan ketuntasan belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas dari pembelajaran Biologi menggunakan video pembelajaran melalui grup whatsapp kelas dimasa transisi pandemi COVID-19 di SMA Negeri 2 Gedongtataan dilihat dari rata-rata kelas hasil belajar siswa dan hasil ketuntasan belajar siswa.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Eksperimen. Metode penelitian ini dipandang sesuai, karena merupakan metode yang digunakan untuk menggambarkan atau mengungkapkan keadaan yang sebenarnya tentang efektifnya penggunaan media video pembelajaran pada proses pembelajaran Biologi dimasa transisi pandemi COVID-19 melalui grup whatsapp untuk mencapai rata-rata hasil belajar siswa dan ketuntasan belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil Tahun pelajaran 2020/2021 di SMA Negeri 2 gedongtataan Kabupaten Pesawaran Provinsi Lampung. Oleh karena masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas pembelajaran Biologi menggunakan video pembelajaran melalui grup whatsapp dimasa pandemi COVID-19 untuk mencapai ketuntasan belajar siswa dan rata-rata hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Gedongtataan, maka bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen, karena bersifat menyeluruh dan tidak membedakan mana kelas yang muridnya cerdas dan mana yang tidak. Sampel pada penelitian ini adalah kelas eksperimen dari kelas XII MIPA 1 yang berjumlah 30 siswa dan kelas kontrol dari kelas XII MIPA 2 berjumlah 29 siswa.

Data dari hasil penelitian ini adalah hasil tes penilaian harian Biologi pada Kompetensi Dasar 3.3 dan Kompetensi dasar 3.4 kelas XII MIPA Semester Ganjil tahun Pelajaran 2020-2021. Metode tes digunakan untuk mendapatkan data nilai hasil belajar siswa, setelah dilakukan pembelajaran dengan mengirimkan video pembelajaran Biologi melalui grup whatsapp kelas pada Kompetensi Dasar 3.3 dan 3.4.

Hasil belajar siswa melalui tes penilaian harian dicari rata-rata hasil belajar siswa pada KD 3.3 dan KD 3.4, dan menentukan jumlah siswa yang tuntas belajar pada KD 3.3 dan KD 3.4.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini Proses pembelajaran dilakukan melalui grup whatsapp kelas ketika jadwal pelajaran Biologi, guru akan masuk ke grup kelas whatsapp yang linknya sudah dikirim oleh wali kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajarannya dan mengirimkan video pembelajaran Biologi untuk dibuka dan dipahami oleh siswa. Dengan mengirimkan video pembelajaran ini siswa bisa membuka video tersebut secara berulang-ulang kapan saja dan dimana saja sehingga pemahaman siswa akan jauh lebih baik dan terbentuk pembelajaran yang lebih bermakna sesuai yang dikatakan oleh David Ausubel seorang ahli psikologi pendidikan yang menyatakan bahwa bahan pelajaran yang dipelajari harus “bermakna” (*meaningfull*). Menurut Cheppy Riyana (2007:6) media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis dan mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur.

Setelah selesai dua pertemuan dalam proses pembelajaran secara online dengan cara mengirimkan video pembelajaran pada KD 3.3 dilakukan penilaian harian dan penilaian harian KD 3.4 setelah melalui dua pertemuan juga. Penilaian harian dilakukan dengan mengirimkan link soal menggunakan aplikasi *googleform* ke grup whatsapp kelas. Hasil penilaian harian dianalisis oleh guru untuk dilihat rata-rata hasil belajar siswa dan jumlah siswa yang tuntas dalam belajar pada KD 3.3 dan KD 3.4.

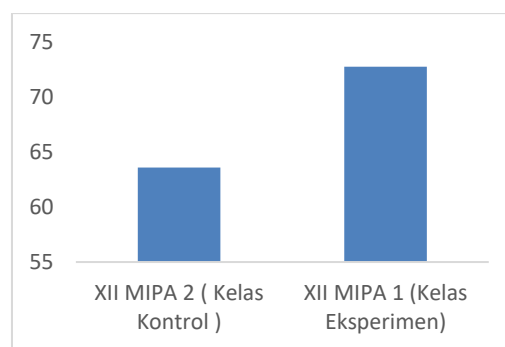
Ketuntasan belajar siswa yang dilihat dari hasil penilaian harian siswa pada KD 3.3 dan KD 3.4 mengacu pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Kriteria Ketuntasan minimal mata pelajaran Biologi di kelas XII semester ganjil pada KD 3.3 dan 3.4 yang berada pada batas nilai 70 ini ditentukan berdasarkan intake siswa, kompleksitas materi dan daya dukung di sekolah. Setelah siswa menyelesaikan proses pembelajaran pada KD 3.3 dan 3.4 maka akan diadakan penilaian harian. Hasil penilaian harian akan mengukur tingkat keberhasilan siswa yang mencapai dan melampaui ketuntasan dalam belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran Biologi melalui grup whatsapp dimasa transisi pandemi COVID-19 efektif untuk mencapai ketuntasan belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Jika dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil penilaian harian setiap kompetensi dasar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat perbedaan dan selisih yang cukup signifikan. Hal ini dibuktikan dengan Tabel 1 Rata-rata nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, dan Tabel 2 jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata nilai dan ketuntasan belajar siswa pada KD 3.3 dan KD 3.4 juga digambarkan dalam bentuk grafik per KD.

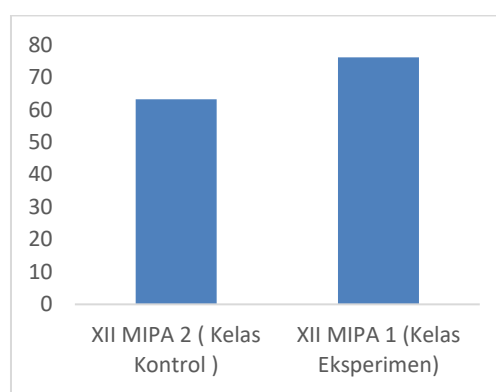
Tabel 1. Rata-rata Hasil Belajar siswa

No	Kelas	Rata-Rata Penilaian Harian	
		KD.3.3	KD.3.4
1	XII MIPA 2 (Kelas Kontrol)	63,6	63,2
2	XII MIPA 1 (Kelas Eksperimen)	72,8	76,1

Pada tabel 1 terlihat nilai rata-rata hasil belajar penilaian harian siswa kelas kontrol pada KD 3.3 adalah 63,6 dan pada KD 3.4 adalah 63,2, Sedangkan pada kelas eksperimen terlihat nilai rata-rata hasil belajar penilaian harian siswa pada KD 3.3 adalah 72,8 dan pada KD 3.4 adalah 76,1.



Gambar 1. Grafik rata-rata hasil penilaian harian belajar siswa KD 3.3



Gambar 2. Grafik rata-rata hasil penilaian harian belajar siswa KD 3.4

Dari gambar 1 dan gambar 2, grafik rata-rata hasil penilaian harian belajar siswa pada KD 3.3 dan KD 3.4 antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terlihat nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

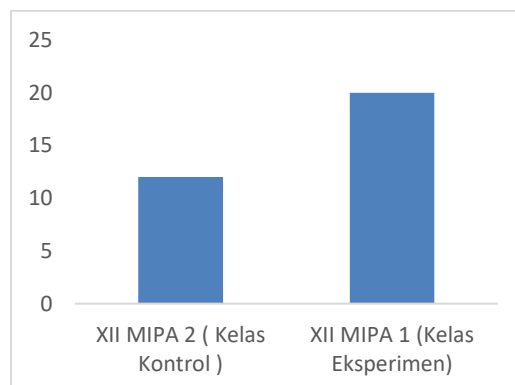
Dengan melihat rata-rata hasil belajar melalui penilaian harian KD 3.3 dan KD 3.4 berdasarkan tabel dan gambar grafik tersebut disimpulkan bahwa hasil belajar dengan mengirimkan video pembelajaran Biologi melalui grup whatsapp kelas di masa transisi pandemi COVID-19 di SMA Negeri 2 Gedongtataan lebih tinggi dibandingkan dengan yang belajar hanya mengirimkan slide materi dan gambar melalui grup whatsapp kelas.

Tabel 2. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar

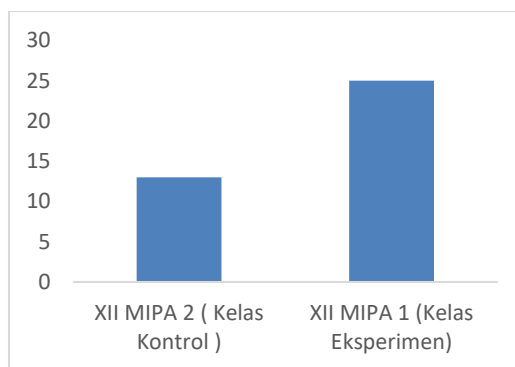
No	Kelas	Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar	
		KD 3.3	KD 3.4
1	XII MIPA 2 (Kelas Kontrol)	12	13
2	XII MIPA 1 (Kelas Eksperimen)	20	25

Pada tabel 2 terlihat hasil penilaian harian kelas kontrol pada KD 3.3 yang mencapai ketuntasan 12 siswa dan penilaian harian pada KD 3.4 yang mencapai ketuntasan 13 siswa, Sedangkan hasil penilaian kelas eksperimen pada KD 3.3 terdapat

20 siswa yang mencapai ketuntasan dan pada KD 3.4 terdapat 25 siswa yang mencapai ketuntasan.



Gambar 3. Grafik Ketuntasan Belajar KD 3.3



Gambar 4. Grafik Ketuntasan Belajar KD 3.4

Dari gambar 3 dan gambar 4, grafik ketuntasan hasil belajar siswa pada KD 3.3 dan KD 3.4 antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terlihat jumlah siswa yang tuntas pada kelas eksperimen lebih banyak dibandingkan dengan kelas kontrol.

Dari tabel dan gambar diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran Biologi melalui grup whatsapp dimasa pandemi COVID-19 di SMA Negeri 2 Gedongtataan lebih efektif karena jumlah siswa yang tuntas dalam belajar lebih banyak dibandingkan dengan yang proses pembelajarannya hanya menggunakan kiriman slide materi dan gambar melalui grup whatsapp saja.

Minimnya penguasaan siswa akan mata pelajaran Biologi dimasa pandemi COVID-19 karena keterbatasan waktu, kurang diterapkannya metode dan media pembelajaran yang efektif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata penilaian harian hasil belajar siswa di kelas eksperimen pada Kompetensi Dasar sebelum dilakukannya uji coba penelitian yaitu KD 3.1 adalah 63,4 dan KD 3.2 adalah 64,8, Sedangkan jumlah siswa yang mengalami ketuntasan hasil belajar pada KD 3.1 adalah 14 siswa dan pada KD 3.2 adalah 12 siswa. Sedangkan pada kelas kontrol dikarenakan proses pembelajarannya hanya dengan mengirimkan slide dan gambar pembelajaran Biologi pada setiap KD yang diberikan, terlihat rata-rata penilaian hasil

belajar dari KD 3.1, KD 3.2, KD 3.3 dan KD 3.4 berkisar pada rentang kurang lebih 63 dan jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar tidak mencapai 50%.

Pada saat proses pembelajaran dengan mengirimkan video pembelajaran ini siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran, hal ini dapat tergambarkan ketika diadakan proses tanya jawab melalui voice note di grup whatsapp pembelajaran. Pada saat tanya jawab melalui voice note guru memberikan beberapa pertanyaan terkait yang disampaikan melalui video pembelajaran, lalu siswa menjawab pertanyaan dari guru tersebut melalui chat dan voice note. Banyaknya siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru dengan benar menandakan siswa tersebut sudah membuka video yang dikirimkan oleh guru. Video yang diberikan dan dikirimkan oleh guru tersebut bisa dibuka dan disimak kembali setelah pembelajaran sesuai jadwal selesai, sehingga dengan demikian pemahaman siswa akan materi Biologi yang diberikan oleh guru lewat video pembelajaran lebih dipahami dan berkesan untuk pembelajaran yang bermakna. Susilana (2009:21) menyebutkan bahwa video disebut juga gambar hidup (motion picture) yaitu, serangkaian gambar yang meluncur secara cepat, dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan seperti nyata. Video merupakan media yang menyajikan pesan secara audio visual dan gerak yang dapat memberikan pesan impresif bagi orang yang melihat.

Kendala dalam pembelajaran melalui whatsapp yang ditemukan dalam penelitian ini diantaranya adalah adanya siswa yang tidak memiliki kuota internet ketika jadwal pembelajaran berlangsung. Dengan mengirimkan video pembelajaran ini siswa bisa membukanya setelah siswa mengisi kuota internetnya dan bisa mengikuti proses pembelajaran yang telah berlangsung sehingga kendala ini dapat diatasi.

Video pembelajaran Biologi yang diberikan oleh guru adalah video pembelajaran hasil karya guru sendiri. Materi Biologi di kelas XII bukan hanya sekedar hafalan tetapi terdapat materi-materi pembelajaran yang menuntut pemahaman yang lebih tinggi. Jika guru hanya mengirimkan slide pembelajaran saja akan terjadi kesulitan bagi siswa dalam memahaminya ditambah lagi minat membaca siswa yang rendah. Dengan video buatan guru ini, guru akan lebih mengetahui bagian materi mana yang perlu penjelasan lebih mendalam sesuai dengan kondisi siswa.

Dengan memberikan video pembelajaran Biologi melalui grup whatsapp ini dinilai peneliti lebih efektif, dengan mangacu pada pembelajaran darurat dimasa pandemi COVID-19. Pembelajaran dimasa pandemi COVID-19 tidak menuntut target kurikulum harus tercapai, guru harus menyesuaikan dengan kondisi siswa, kondisi perekonomian orang tua siswa, lingkungan siswa dan sekolah serta fasilitas sekolah yang ada. Sekolah menekankan proses pada siswa tetap berjalan walau tidak semaksimal kondisi normal.

Inovatif pembuatan media video pembelajaran Biologi diperlukan untuk membantu guru dalam menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi Biologi yang sangat kompleks. Sementara itu, seiring dengan pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi, baik perangkat keras (*Hardware*) maupun perangkat lunak (*Software*), akan membawa perubahan bergesernya peranan guru, termasuk guru Biologi sebagai penyampai pesan/ informasi. Guru tidak bisa lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi bagi kegiatan pembelajaran para siswanya. Akan tetapi siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber, salah satunya adalah dari video pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran ini sebagai alat bantu media bukan sepenuhnya mengganti peran guru dalam mengajar. Dalam upaya lebih memperdalam

dan lebih memahami mata pelajaran Biologi pada kondisi pandemi COVID-19 saat ini, maka guru harus menerapkan suatu metode yang membuat siswa senang, tidak membosankan serta memotivasi dalam belajarnya, salah satunya adalah dengan menggunakan media. Siswa diberi suatu media pembelajaran yaitu menggunakan video pembelajaran yang memadukan antara audio dan visual.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Biologi menggunakan media video pembelajaran melalui grup whatsapp kelas dimasa transisi pandemi COVID-19 lebih efektif dengan didapatkan data sebagai berikut:

- 1) Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi yang pembelajarannya dengan cara mengirimkan video pembelajaran melalui grup whatsapp dimasa pandemi COVID-19 dari pada kelas kontrol.
- 2) Jumlah siswa lebih banyak mencapai ketuntasan yang pembelajarannya dengan cara mengirimkan video pembelajaran melalui grup whatsapp dimasa pandemi COVID-19 dari pada kelas kontrol.

Penelitian ini bisa dijadikan alternatif pembelajaran bagi guru-guru mata pelajaran lainnya yang pembelajaran dimasa pandemi COVID-19 menggunakan grup whatsapp kelas yaitu dapat membuat dan menggunakan media video pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustiningsih. (2015). *“Video” Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar*. PGSD FKIP Universitas Jember. Vol. 4, No. 1, hal 55-68.
- Andri anugrahana. (2020). *Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar*. PGSD Universitas Sanata Dharma. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 10 No. 3.
- Arief Sadiman. (2008). *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Buana, D. R. (2020). *Analisis Perilaku Masyarakat Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Virus Corona (Covid-19) dan Kiat Menjaga Kesejahteraan Jiwa*. Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i, 7(3), 217-226.
- Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Dokumen Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19)* dalam format PDF ini ditandatangani oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim pada tanggal 24 Maret 2020.
- <https://www.pikiran-rakyat.com/internasional/pr-01738545/update-virus-corona-di-dunia-13september-2020-kasus-positif-covid-19-dekati-angka-29-juta-orang-dikutip-tanggal-13September-2020-11>. *Media pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- <http://fai.almaata.ac.id/potret-pendidikan-dan-guru-di-masa-pandemi-covid-19/dikutip-tanggal-21-januari-2021>.
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada.

- Saukah, A. & Waseno, M.G. (Eds.). (2002). *Menulis Artikel untuk Jurnal Ilmiah* (Edisi ke-4, cetakan ke-1). Malang: UM Press.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susilana, R. & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Trianto. (2007). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Surabaya: Kencana Prenada Media Group.

Implementasi Merdeka Belajar Pada Pembelajaran PPKn Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Kartasura Pada Masa Pandemi Covid 19 Antara Tantangan Dan Peluang

Suyahman

Program Studi PPKn, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Veteran
Bangun Nusantara Sukoharjo
e-mail: suyahman.suyahman@yahoo.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi merdeka belajar pada pembelajaran PPKn siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kartasura pada masa pandemic covid 19 antara tantangan dan peluang. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, dengan subjek penelitiannya guru PPKn dan siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kartasura, dan objeknya adalah merdeka belajar, dan pembelajaran PPKn. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara dengan menggunakan google form dan wa , serta dokumentasi. Validitas data dilakukan dengan triangulasi sumber dan metode. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis interaktif terdiri dari 3 langkah yaitu; reduksi data, display data dan verifikasi data. Hasil penelitian : berdasarkan hasil wawancara dengan guru PPKn kelas VII di SMP Negeri 1 Kartasura yang dilakukan dari tanggal 5 – 10 Nopember 2020 dengan menggunakan google form diperoleh informasi: guru kurang memahami konsep merdeka belajar baik secara kontekstual maupun substansial, gaya mengajar guru monoton, penguasaan materi guru kurang, metode dan media kurang variatif, dalam pembelajaran PPKn cenderung tekstual bukan kontekstual. Kemudian hasil wawancara dengan siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kartasura yang dilakukan pada tanggal 20-25 Nopember 2020 dengan aplikasi google form diperoleh informasi: guru tidak paham konsep merdeka belajar, pembelajaran PPKn dilaksanakan secara konvensional, guru tidak menguasai materi, pembelajaran berpusat pada guru. Simpulannya bahwa implementasi merdeka belajar pada pembelajaran PPKn siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kartasura pada masa pandemic covid 19 antara tantangan dan peluang dilakukan kurang maksimal. Karena itu perlu dilakuakn penelitian untuk menemukan pokok masalah dan memberikan solusinya.

Kata kunci: Merdeka Belajar dan pembelajaran PPKn

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan alat untuk mencapai kebahagiaan dan kesejahteraan bagi seluruh umat manusia, pendidikan yang berkualitas akan mencerminkan masyarakat yang maju damai dan mengarah pada sifat-sifat yang konstruktif.(Hasmori et al., 2011) Pendidikan juga menjadi roda penggerak sehingga kebudayaan dan kebiasaan dari tiap-tiap zaman menjadi berubah mengikuti perubahan yang di peroleh dari pendidikan itu sendiri. (Rostitawati, 2014) Maka ketika ingin mencapai kehidupan yang lebih baik tentunya pendidikanlah yang merupakan jawabannya, karena dari pendidikan melahirkan hal-hal yang kreatif, inovatif dalam menapaki setiap perkembangan zaman.

Pendidikan memiliki peran penting dalam mewujudkan manusia yang beradab dan berbudaya. Melalui pendidikan juga muncul saling menghargai dan menghormati

harkat dan martabat manusia sebagai makhluk kodrat ciptaan tuhan yang maha esa dengan kedudukan sebagai makhluk individu dan makhluk social (Hidayat, 2012).

Esensi pendidikan formal diaplikasikan melalui terciptanya proses pembelajaran yang terencana, terarah, kontinu dan berkelanjutan. Proses pembelajaran tercipta karena adanya interaksi antara guru dengan peserta didik yang didukung dengan komponen pembelajaran lainnya secara terpadu saling melengkapi satu dengan lainnya dalam upaya tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Selama ini proses pembelajaran dilakukan secara tatap muka dengan jadwal yang sudah tersusun secara rapi sehingga peserta didik melakukannya secara rutin. Namun demikian pada masa pandemic covid 19 terjadi paradigm baru dalam proses pembelajaran dari bertatap muka menjadi pembelajaran secara daring/online. Esensi dari pembelajaran daring yaitu proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet dengan memilih aplikasi yang sudah tersedia.(Dewi, 2020) Dalam pembelajaran daring ini sangat diharapkan baik guru maupun peserta didik memahami TI serta berbagai aplikasi yang nantinya dipilih dan digunakan dalam proses pembelajaran. Maksud utama dilaksanakan kebijakan pembelajaran daring pada masa opandemi covid 19 yaitu untuk memutus mata rantai penularan virus covid 19.(Sadikin & Hamidah, 2020).

Pembelajaran daring pada dasarnya merupakan pncejawantahan dari realisasi merdeka belajar. Merdeka belajar usulan Nadiem, memiliki maksud bahwa guru merdeka memiliki makna unit pendidikan atau sekolah guru dan muridnya mempunyai kebebasan untuk berinovasi, belajar dengan mandiri, dan kreatif. Bisa dikatakan ini adalah otonomi pendidikan. Sehingga, seluruh anak didik Indonesia memiliki ragam cara belajarnya masing-masing. Merdeka Belajar adalah bagaimana guru, siswa, dan serta orangtua saling belajar untuk bersinergi dalam proses pembelajaran.”(Kemendikbud, 2019) Merdeka Belajar adalah kontekstual, dimana pembelajaran tidaklah terpatok pada dinas ataupun kurikulum yang kaku semata, namun tetap mencapai esensi dari pembelajaran itu sendiri.(Saleh, 2020) Merdeka Belajar adalah bebas berekspresi, dimana guru dan siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mengutarakan pemikirannya, dimana guru bukanlah sumber utama dalam pembelajaran, siswa bukanlah kertas kosong.(Rini Mastuti, Syarif Maulana, Muhammad Iqbal, Annisa Ilmi Fariad, Arpan Arpan, Ahmad Fauzul Hakim Hasibuan, Alexander Wirapraja, Didin Hadi Saputra, Sugianto Sugianto, Jamaludin Jamaludin, Fatimah Nur Arifah, Windawati Pinem, Agung Purnomo, Lenny Menara S, 2020)” Merdeka belajar itu siswa bebas dari tugas dan PR, Merdeka Belajar itu siswa belajar dan paham pembelajaran secara mandiri (Mustaghfiroh, 2020).

Dari beberapa pandangan tentang merdeka belajar di atas maka dalam penelitian ini makna merdeka belajar yaitu: guru bebas mengajar dan siswa bebas belajar secara fleksibel dengan mengutamakan kemandirian belajar siswa. Dalam merdeka belajar siswa bebas belajar apa saja , dimana saja, dan kapan saja tidak tersekat dengan ruang kelas, pakaian seragam serta tata tertib sekolah yang mengganggu merdeka belajar siswa.(Houtman, 2020) (Dharma et al., 2020).

Pada jenjang pendidikan formal seperti SMP misalnya realisasi merdeka belajar tetap mengacu pada kurikulum namun demikian posisi guru bukanlah satu satunya nara sumber artinya peserta didik dapat mencari nara sumber lainnya secara bebas. Idealnya dalam pelaksanaan merdeka belajar guru jangan terlalu banyak membeni pesera didik dengan memberikan tugas yang terlalu banyak sebaliknya guru harus mengembangkan proses pembelajaran dengan menganalisis kasus yang riil yang lagi menjadi trend baik

di media massa maupun di lingkungan tempat tinggal peserta didik (Nofri Hendri, 2017).

Merdeka belajar diterapkan untuk semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran PPKn. Implementasi merdeka belajar pada pembelajaran PPKn bermakna dimana guru dengan mengacu pada KI dan KD cukup menyampaikan point-pointnya untuk pengembangannya iserahkan sepenuhnya pada setiap peserta didik. Idealisme ini memang tidak mudah dilakukan peserta didik, akan tetapi jika guru mampu menunjukkan kisi-kisi pengembangan hal ini menjadi pegangan bagi setiap peserta didik untuk mencari referensi yang berkaitan dengan KI dan KD yang disampaikan oleh guru (Baro'ah, 2020).

Pada dasarnya implementasi merdeka belajar dalam pembelajaran PPKn sangat dilematis. Hal ini disebabkan penekanan mata pelajaran PPKn berada pada ranah sikap meskipun tidak mengabaikan 2 ranah yang lainnya yaitu pengetahuan dan keterampilan. Persoalan yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan merdeka belajar pada mata pelajaran PPKn sangat kompleks. Namun demikian karena ini merupakan kebijakan pemerintah dalam hal ini kebijakan kemdikbud maka mau tidak mau harus dilakukan oleh guru PPKn. Yang terpenting adalah guru memiliki kompetensi bagaimana menyajikan materi pelajaran yang diformulasikan dalam KI dan KD dengan baik dan kontekstual (Arifin & Muslim, 2020).

Fokus penelitian ini ada pada bagaimana Implementasi merdeka belajar pada pembelajaran PPKn bagi siswa kelas VII di SMP negeri 1 Kartasura tetap berjalan meskipun kurang optimal. Artinya bahwa secara material dapat disajikan dengan baik, prinsip kemandirian siswa dapat diwujudkan, posisi guru bukan satu satunya sumber belajar terwujud, siswa belajar kapan saja, dimana saja terwujud. Hanya sayangnya aspek sikap yang diinginkan kurang dapat diwujudkan secara maksimal.

Berdasarkan kenyataan tersebut maka pokok permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan: bagaimana Implementasi merdeka belajar pada pembelajaran PPKn bagi siswa kelas VII di SMP negeri 1 Kartasura pada masa pandemic covid 19 tahun pelajaran 2020-2021 antara tantangan dan peluang?. Tujuan penelitiannya adalah untuk mendeskripsikan Implementasi merdeka belajar pada pembelajaran PPKn bagi siswa kelas VII di SMP negeri 1 Kartasura pada masa pandemic covid 19 tahun pelajaran 2020-2021 antara tantangan dan peluang.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Mukhtar (2013: 10) metode penelitian **deskriptif kualitatif** adalah sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu. Menurut Sukmadinata, 2005 Dasar penelitian kualitatif merupakan konstruktivisme yang berasumsi bahwa kenyataan itu berdimensi jamak, interaktif dan suatu pertukaran pengalaman sosial yang diinterpretasikan oleh setiap individu. Peneliti kualitatif percaya bahwa kebenaran ialah dinamis dan dapat ditemukan hanya melalui penelaahan terhadap orang-orang melalui interkasinya dengan situasi sosial mereka Menurut Sugiyono, 2005 Penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Dengan demikian arti atau pengertian penelitian kualitatif tersebut merupakan penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek. Alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci.

Metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut Kirk dan Miller Mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristilahannya. Dari berbagai pandangan di atas, dalam penelitian ini penelitian deskriptif kualitatif dimaknai sebagai suatu penelitian dengan menganalisis kondisi saat ini yang diproyeksikan ke depan lebih baik sesuai dengan pemberian solusi yang memiliki daya dukung yang tepat.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP negeri 1 Kartasura pada tahun pelajaran 2020-2021, dan waktu penelitian mulai dari tanggal 12 September sampai dengan 12 Desember 2020. Subjek penelitiannya adalah Guru PPKn siswa kelas VII sebanyak 3 guru serta siswa kelas VII sebanyak 32 siswa.

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara untuk guru secara langsung sedangkan untuk peserta didik dilakukan secara tidak langsung yaitu menggunakan aplikasi google form. Instrumen yang digunakan yaitu pedoman wawancara untuk guru serta pedoman wawancara untuk peserta didik. Metode pengumpulan lainnya yaitu dengan dokumentasi dengan menggunakan linst dokumen yang berkaitan dengan kontens yang diteliti. Validitas data dilakuakn dengan menggunakan triangulasi metode dan sumber. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis kualitatif yang terdiri dari 3 langkah yaitu reduksi data, display data dan verifikasi data (Lexy J. Moleong, 2019).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PPKn kelas VII di SMP Negeri 1 Kartasura yang dilakukan dari tanggal 5 – 10 Nopember 2020 secara langsung diperoleh informasi: guru kurang memahami konsep merdeka belajar baik secara kontekstual maupun substansial, gaya mengajar guru monoton, penguasaan materi guru kurang, metode dan media kurang variatif, dalam pembelajaran PPKn cenderung tekstual bukan kontekstual, guru merasa menjai satu stunya nara sumber, guru terlalu banyak memberikan tugas, guru kurang memberikan kebebasan peserta didik berkreasi, guru kurang mendidihkan kemandirian bagi peserta didik. Kemudian hasil wawancara dengan siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kartasura yang dilakukan pada tanggal 20-25 Nopember 2020 dengan aplikasi google form diperoleh informasi: guru tidak paham konsep merdeka belajar, pembelajaran PPKn dilaksanakan secara konvensional, guru tidak menguasai materi, pembelajaran berpusat pada guru, guru memandang siswa peserta didik hanya sebagai objek, guru terlalu banyak memberikan tugas, guru kurang menghargai pendapat peserta didik yang berbeda.

Dalam hal tantangan yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan merdeka belajar pada pembelajaran PPKn pada masa pendemi covid 19 bagi siswa kelas VII di SMP negeri 1 Kartasura, ketiga guru memberikan jawaban yang hamper sama yaitu; tantangan yang dihadapi sangat kompleks, gfuru memandang peserta didik belum mandiri, penguasaan IT dan aplikasi, memilih dan menerapkan metode dan media yang tetap sesuai dengan materi ajar, upaya untuk menggairahkan belajar siswa sangat sulit, memotivasi siswa untuk menyampaikan pendapatnya.

Peluang bagi guru dalam mengimplementasikan merdeka belajar pada pembelajaran PPKn pada masa pendemi covid 19 bagi siswa kelas VII di SMP negeri 1 Kartasura ketiga guru memberikan pandangan hamper sama yaitu bahwa merdeka

belajar mendidik peserta didik untuk mandiri, memberikan kesempatan peserta didik untuk bebas belajar, memberikan kesempatan peserta didik untuk berkreasi, dapat menjadi wahana untuk mengembangkan potensi, bakat dan minat setiap peserta didik.

Dimensi Merdeka Belajar yang Perlu Diterapkan **Meneguhkan komitmen** adalah modal awal merdeka belajar, apa tujuan sebagai pendidik, maka harus bisa membedakan cara dengan tujuan. (Abidah et al., 2020) Rangka, akreditasi, ujian, seleksi adalah cara yang saat ini seringkali menjadi tujuan dan prioritas utama diatas tujuan pendidikan nasional dan misi pribadi kita masing-masing saat memilih menjadi pendidik.

Guru yang merdeka belajar adalah **guru yang mandiri**. Mandiri adalah proses yang kita gerakan. Mandiri dalam arti sesungguhnya adalah memegang kendali. Pendidik yang merdeka belajar **terus melakukan refleksi**. Refleksi itu sebuah proses yang sangat tidak nyaman dan penuh resiko. **Komitmen, mandiri, refleksi**. Tiga kata, tiga dimensi **merdeka belajar**, namun kompleksitas pendidikan yang sangat interdisiplin, membuatnya tidak mudah diwujudkan (Yamin & Syahrir, 2020).

Upaya untuk mengubah ekosistem pendidikan butuh dana lebih besar, melibatkan lebih banyak pemangku kepentingan dan membutuhkan waktu lebih panjang terkadang tanpa bukti nyata keberhasilan. Tak heran pendidikan selalu dikatakan penting, tapi tidak pernah menjadi prioritas. Tak heran sebagian dari kita frustrasi. Tak heran sebagian memilih keluar dari sistem, memilih “exit” bukan “voice”. Tapi guru di komunitas guru belajar yakin bahwa satu-satunya cara untuk mewujudkan merdeka belajar adalah memilih berdaya dengan bersuara lebih keras.

Komunitas guru belajar tidak bisa sendirian. Melawan miskonsepsi tentang pendidikan, hanya bisa dilakukan bersama-sama. Pendidik adalah kita semua, guru, orangtua, peneliti, kepala sekolah, pemimpin komunitas dan organisasi, ketua komite, pejabat pemerintah daerah dan pemerintah pusat. Praktik baik melalui proses belajar terus menerus di setiap tempat, yang hanya bisa tercapai dengan kemerdekaan belajar. Refleksi Diri Guru merdeka bukan soal menunggu orang lain, merdeka belajar adalah percaya bahwa apa yang di lakukan adalah apa yang nantikan-nantikan.

Ciri guru merdeka belajar (Kristanto, 2020) adalah komitmen pada tujuan, mandiri terhadap cara belajar, dan melakukan refleksi. Apakah anda setuju dengan pernyataan tersebut, dan apa alasannya? bahwa saat ini masih banyak guru yang belum merdeka belajar, terutama dalam masa BDR. Guru masih terkungkung oleh format laporan yang dikirim oleh pengawas untuk memantau keterlaksanaan BDR selama masa pandemi, merdeka itu bukan berarti bebas mau semauanya melakukan apa yang disukai, dan tujuan utama BDR selama masa pandemi bukan sekedar menuntaskan materi tetapi bagaimana anak tetap belajar dan melakukan aktivitas bermakna.

Berdasarkan data hasil penelitian baik yang diperoleh dari 3 guru PPKn kelas 7 maupun data hasil wawancara dengan sebanyak 32 peserta didik dapat diberikan penjelasan sebagai berikut;

1. Implementasi merdeka belajar pada pemebelajaran PPKn bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 1 kaartasura pada masa pandemic covid 19 belum dilaksanakan sesuai dengan esensi dan substansi merdeka belajar baik bagi guru maupun bagi peserta didik
2. Problematika yang diahdapi guru maupun peserta dalam mengimplementasi merdeka belajar pada pemebelajaran PPKn bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 1 kaartasura pada masa pandemic covid 19 sangat kompleks.

3. Target nilai karakter dalam mengimplementasi merdeka belajar pada pembelajaran PPKn bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 1 kaartasura pada masa pandemic covid 19 tidak dapat optimal
4. Target aspek yang dicapai dengan mengimplementasi merdeka belajar pada pembelajaran PPKn bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 1 kaartasura pada masa pandemic covid 19 ada pada aspek pengetahuan
5. Peluang dengan mengimplementasi merdeka belajar pada pembelajaran PPKn bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 1 kaartasura pada masa pandemic covid 19 cukup banyak diantaranya adalah kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi, minat dan bakat secara bebas, peserta didik dapat mengembangkan daya kreasi dalam mengikuti proses pembelajaran PPKn.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengimplementasi merdeka belajar pada pembelajaran PPKn bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 1 kaartasura pada masa pandemic covid 19 antara tantangan dan peluang yaitu tantangan yang dihadapi sangat kompleks baik bagi guru maupun bagi peserta didik, sedangkan peluang bagi guru adalah dengan merdeka belajar guru dapat menempatkan diri sebagai guru merdeka belajar artinya bahwa guru harus mengakui potensi, minat, bakat dari setiap peserta didik untuk dikembangkan secara bebas, dan peluang bagi peserta didik adalah dapat mengembangkan potensi, minat dan abkat secara bebas dan mandiri.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidah, A., Hidaayatullah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of “Merdeka Belajar.” *Studies in Philosophy of Science and Education*. <https://doi.org/10.46627/sipose.v1i1.9>
- Arifin, S., & Muslim, M. (2020). Tantangan Implementasi Kebijakan “Merdeka Belajar, Kampus Merdeka” Pada Perguruan Tinggi Islam Swasta di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*.
- Baro'ah, S. (2020). Kebijakan Merdeka Belajar Sebagai Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Tawadhu*.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Dharma, E., Betty Sihombing STIE Sultan Agung, H., & Sultan Agung, S. (2020). MERDEKA BELAJAR: KAJIAN LITERATUR. In *UrbanGreen Conference Proceeding Library*.
- Hasmori, A. A., Sarju, H., Norihan, I. S., Hamzah, R., & Sukr Saud, M. (2011). Pendidikan , Kurikulum Dan Masyarakat : Satu Integrasi. *Journal of Edupres*.
- Hidayat, A. (2012). Pengelolaan Pendidikan (Konsep, Prinsip, dan Aplikasi dalam Mengelola sekolah dan Madrasah). *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Houtman. (2020). Merdeka Belajar Dalam Masyarakat 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang 10 Januari 2020*.
- Kemendikbud. (2019). Merdeka Belajar. In *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*.

- Kristanto, Y. D. (2020). Covid-19, Merdeka Belajar, dan Pembelajaran Jarak Jauh. *Https://Creativecommons.Org/Licenses/By/4.0/*.
- Lexy J. Moleong, D. M. A. (2019). Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi). *PT. Remaja Rosda Karya*. <https://doi.org/10.1016/j.carbpol.2013.02.055>
- Mustaghfiroh, S. (2020). Konsep “Merdeka Belajar” Perspektif Aliran Progressivisme John Dewey. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.248>
- Nofri Hendri. (2017). MERDEKA BELAJAR; ANTARA RETORIKA DAN APLIKASI. *Seminar Nasional: Jambore Konseling 3*.
- Rini Mastuti, Syarif Maulana, Muhammad Iqbal, Annisa Ilmi Faried, Arpan Arpan, Ahmad Fauzul Hakim Hasibuan, Alexander Wirapraja, Didin Hadi Saputra, Sugianto Sugianto, Jamaludin Jamaludin, Fatimah Nur Arifah, Windawati Pinem, Agung Purnomo, Lenny Menara S, N. S. V. (2020). *TEACHING FROM HOME: dari Belajar Merdeka menuju Merdeka Belajar*. Yayasan Kita Menulis.
- Rostitawati, T. (2014). Konsep pendidikan john dewey. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK*. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Saleh, M. (2020). Merdeka Belajar di Tengah Pandemi Covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*.
- Sugiyono. (2005). Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukmadinata. Nana Syaodih. (2005). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). PEMBANGUNAN PENDIDIKAN MERDEKA BELAJAR (TELAAH METODE PEMBELAJARAN). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. <https://doi.org/10.36312/jime.v6i1.1121>

Pembelajaran Online Di Masa Darurat Pandemi Covid-19 Menurut Persepsi Mahasiswa

Trisnarningsih, Risma M. Sinaga, Sudjarwo

Program Studi MPIPS FKIP, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1,
Bandar Lampung
trisna.ningsih@fkip.unila.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pelaksanaan pembelajaran *online* pada masa Pandemi Covid 19 dan permasalahan yang dirasakan menurut persepsi mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan alat pengumpul data kuesioner dalam format *Google form* yang diisi secara *online*. Sampel penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi yang ditentukan secara *purposive sampling* yaitu sebanyak 125 orang. Analisis data diolah menggunakan statistik non parametrik pada program SPSS Versi 23. Hasil penelitian ini menemukan bahwa alat yang banyak digunakan mahasiswa dalam pembelajaran *online* adalah Laptop dengan jaringan internet Telkomsel, sebagian besar diakses dari rumah mereka. Sebagian besar mahasiswa menyatakan pembelajaran *online* menyenangkan, sesuai jadwal, pemahaman materi cukup baik, dan mudah diakses. Peran dosen secara keseluruhan baik, responsif dan kondusif.

Kata kunci: pembelajaran *online*, persepsi mahasiswa, pandemi Covid 19

PENDAHULUAN

Sudah satu tahun berselang wabah Covid 19 belum juga ada tanda-tanda akan berakhir. Bahkan menurut informasi dari berbagai media elek-tronik seperti televisi, saat ini justru sedang berada di gelombang kedua dimana terjadi peningkatan kasus orang yang terpapar Covid-19. Penyebaran Covid 19 yang begitu cepat dan sangat mematikan itu telah berdampak luas terhadap semua aspek kehidupan. Dampak serius Covid-19 tidak hanya di bidang kesehatan, tetapi juga dirasakan di bidang pendidikan. Perserikatan Bangsa Bangsa atau PBB menyatakan bahwa salah satu sektor yang terdampak adanya wabah ini adalah dunia Pendidikan (Purwanto dkk, 2020:1). Hal tersebut membuat beberapa negara memutuskan untuk menutup sekolah maupun perguruan tinggi sebagai upaya untuk mencegah penyebaran Covid 19.

Di bidang pendidikan, terjadi perubahan perilaku dalam pembelajaran, dari semula dilaksanakan secara tatap muka (*offline*) menjadi pembelajaran daring (dalam jaringan) atau *online* (Herliandry, dkk.,2020; Irhandayaningsih, 2020; Mustakim, 2020). Pembelajaran daring dinilai Pemerintah sebagai satu-satunya solusi untuk memastikan keberlangsungan proses pembelajaran dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi tetap berjalan (Arizona dkk., 2020; Kusnayat dkk., 2020). Surat Keputusan Bersama 4 Menteri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di masa Pandemi Covid-19 telah mengatur mengenai sistem pembelajaran yang harus dipatuhi oleh semua lembaga. Hal ini dilakukan untuk menghindari tertularnya virus Covid -9 yang sifat penularannya melalui kontak dari manusia ke manusia. Semua pekerjaan dilakukan dari rumah (*Work From Home/WFH*) selama masa darurat pandemi Covid 19.

Universitas Lampung (Unila) sebagai salah satu perguruan tinggi negeri di Provinsi Lampung mulai menerapkan pembelajaran *online* berdasarkan Surat Edaran Rektor Unila No. 2224/UN26/-TU/2020 tentang Bekerja dari Rumah bagi Dosen dan Tenaga Kependidikan tertanggal 23 Maret 2020 yang berakhir pada tanggal 27 Maret 2020. Kemudian diperpanjang sampai dengan 29 Mei 2020 berdasarkan Surat Edaran Rektor Unila No. 2333/UN26/-TU/-2020 tentang Perpanjangan Periode Pencegahan dan Penyebaran Infeksi Covid 19 tertanggal 27 Maret 2020, karena kondisi penyebaran Covid 19 yang semakin luas dan belum menunjukkan adanya tanda-tanda akan berakhir, Akibat dari larangan ini, pembelajaran *online* dilaksanakan sampai akhir semester Genap 2020/2021. Pembelajaran daring di Unila difasilitasi oleh aplikasi *online* yaitu Sistem Kegiatan Akademik Terpadu (Siakadu), sementara di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) tersedia program *Blended Learning* (sudah dilaksanakan sebelum darurat Covid 19).

Pelaksanaan perkuliahan daring diterapkan oleh setiap dosen melalui media yang berbeda-beda tergantung kepada kesepakatan antara dosen dengan mahasiswa dan sangat tergantung kepada penguasaan media tersebut oleh para dosen. Namun, di minggu awal pelaksanaannya, banyak keluhan yang dirasakan oleh dosen dan mahasiswa. Dosen merasakan kesulitan dalam mengakses aplikasi internet seperti *virtual class*, *google classroom*, dan Siakadu. Sementara di kalangan mahasiswa, merasa sangat terbebani dengan banyaknya tugas yang diberikan oleh setiap dosen, boros kuota internet, sehingga memaksa mereka keluar rumah untuk membeli pulsa, padahal seharusnya diam di rumah.

Sampai saat ini pembelajaran *online* masih diterapkan, namun belum banyak diketahui bagaimana pelaksanaannya di lapangan? Bagaimana proses pembelajarannya berlangsung dan bagaimana menurut persepsi mahasiswa? Artikel ini menyajikan hasil penelitian tentang Pembelajaran *Online* di masa darurat pandemi Covid-19 menurut persepsi mahasiswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode survei terbatas secara *online*. Lokasi penelitian pada Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penelitian dilakukan selama 5 bulan pada Bulan Juni sampai Bulan Oktober 2020. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi angkatan 2018 dan 2019 yang berstatus sebagai mahasiswa aktif. Jumlah sampel mahasiswa yang diambil ditentukan berdasarkan jumlah kuesioner yang dikembalikan, yaitu sebanyak 125 orang. Penentuan lokasi dan populasi penelitian dilakukan secara purposif sampling dengan pertimbangan kemudahan dalam menghubungi mahasiswa untuk mendapatkan data penelitian yang diperlukan.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan angket yang dikirimkan ke mahasiswa melalui media *WhatsApp* (WA). Angket Persepsi Mahasiswa tentang Pembelajaran *Online* disusun oleh peneliti, terdiri atas 5 indikator, yaitu: 1) proses perkuliahan, 2) kompetensi dosen, dan 3) waktu perkuliahan, dan 4) masalah yang dihadapi mahasiswa. Kelima indikator tersebut dirumuskan ke dalam 22 pernyataan. Setiap pernyataan diberi 5 alternatif jawaban menggunakan model skala Linkert dan diberi skor, yaitu : sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Mahasiswa diminta mengisi angket tersebut, kemudian mengirimkan kembali form yang telah diisi melalui aplikasi *WhatsApp*.

Data diolah secara digital menggunakan program *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS) Versi 23 dan dianalisis dengan statistik non parametrik, yaitu Tabel Frekuensi Tunggal dan diinterpretasi secara kualitatif dan dinarasikan.

HASIL & PEMBAHASAN

Identitas Mahasiswa

a. Aspek Demografi

Aspek demografi, umur dan jenis kelamin merupakan identitas terpenting dalam memahami eksistensi seseorang di masyarakat. Aspek tersebut dapat digunakan untuk berbagai kepentingan seperti dalam penentuan suatu program kerja. Merujuk hasil penelitian diperoleh mahasiswa berjenis kelamin perempuan lebih banyak 65,6% dari pada mahasiswa berjenis kelamin laki-laki 34,5%. Mereka berada pada kelompok umur 20-22 tahun sedikit lebih banyak dari pada kelompok umur di bawahnya 18-19 tahun. Terendah berumur 18 tahun dan tertinggi berumur 22 tahun dengan rata-rata umur 19,24 tahun. Kondisi umur ini menunjukkan bahwa mahasiswa berada pada umur menjelang berakhirnya usia remaja (24 tahun).

Dari aspek daerah asal mahasiswa, didapati sebagian besar 92,8% atau 118 mahasiswa berasal dari Provinsi Lampung, hanya 7,2% atau 7 mahasiswa yang berasal dari luar Provinsi Lampung Mahasiswa yang berasal dari luar Provinsi Lampung yaitu berasal dari empat provinsi di Pulau Sumatera dan tiga provinsi di Pulau Jawa (Tabel 1). Sementara mahasiswa yang berasal dari Provinsi Lampung terbanyak dari Kota Bandar Lampung 26,4%, kemudian dari Kabupaten Lampung Selatan 11,2% dari Kabupaten Lampung Tengah 8,8%, dan dari Kabupaten Pringsewu dan Kabupaten Tanggamus masing-masing 7,2%. Selebihnya dalam persentase yang kecil berasal dari kabupaten lainnya di Provinsi Lampung.

Tabel 1. Aspek Demografi Mahasiswa Peserta Pembelajaran Daring

Variabel Demografi	Kriteria	Jumlah (f)	Persentase (%)
Jenis kelamin	Laki-laki	43	34,4
	Perempuan	82	65,6
	Jumlah	125	100,0
Umur	18-19	62	49,6
	20-22	63	50,4
	Jumlah	125	100,0
Asal Provinsi	1. Lampung	118	92,8
	2. Luar P. Lampung (DKI Jakarta, Banten, Sumatera Selatan, Bengkulu, Jambi, Sumatera Utara, Jawa Barat)	7	7,2
	Jumlah	125	100,0

Sumber: Data Primer, 2020

b. Latar Belakang Sosial Ekonomi Orangtua Mahasiswa

Para mahasiswa berasal dari latar belakang sosial ekonomi (pendidikan dan pekerjaan) orangtua yang beragam. Dari aspek pendidikan ayah dan ibu mahasiswa,

tergolong cukup baik, dimana persentase terbesar 48,0% berpendidikan sekolah menengah atas (SMA), dan cukup banyak 24,0% berpendidikan tamat perguruan tinggi (D3=8 orang, S1= 42orang, S2=9 orang, S3=1 orang). Sementara orangtua ayah dan ibu yang hanya tamat pendidikan dasar (SD dan SMP) jumlahnya sama, namun ayah lebih banyak yang hanya tamat SD 16,0% dari pada ibu 13,6%.

Data ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang menjadi responden dalam penelitian ini mempunyai orangtua yang cukup baik pendidikannya. Kondisi pendidikan yang cukup baik ini diharapkan dapat memberi dukungan dan menyemangati anak-anaknya dalam menyelesaikan pendidikannya.

Aspek sosial ekonomi lain yang sangat penting selain pendidikan adalah pekerjaan orangtua, karena pekerjaan menjadi sumber nafkah dan sekaligus sumber kesejahteraan keluarga. Bekerja diartikan sebagai kegiatan untuk menghasilkan uang dan atau barang dalam waktu tertentu menurut pengakuan seseorang.

Kegiatan mencari nafkah dalam penelitian ini tidak dilakukan oleh kedua orangtua mahasiswa, hanya ayah yang seluruhnya bekerja, kecuali 4 ayah (2 orang tidak bekerja dan 2 orang sudah almarhum). Sebaliknya, orangtua mahasiswa (ibu) sebagian besar 75,2% tidak bekerja, mereka bekerja pada pekerjaan domestik rumahtangga yang tidak menghasilkan uang dan atau barang.

Tabel 2. Aspek Sosial Ekonomi Mahasiswa Peserta Pembelajaran Daring

Variabel Sosial Ekonomi	Ayah		Ibu	
	f	%	f	%
1. Pendidikan				
SD	20	16,0	17	13,6
SMP	15	12,0	18	14,4
SMA	60	48,0	60	48,0
D3/S1/S2/S3	30	24,0	30	24,0
Jumlah	125	100,0	125	100,0
2. Pekerjaan				
1. Petani	32	25,6	1	0,8
2. Wiraswasta	23	18,4	5	4,0
3. PNS	21	16,8	13	10,4
4. Buruh	21	16,8	2	1,6
5. Karyawan swasta	9	7,2	-	-
6. Pensiunan	6	4,8	2	1,6
7. Pedagang	4	3,2	-	-
8. Lain-lain (Sopir, Polri, Guru honorer, Penjaga Sekolah, Tempat Penitipan Anak)	5	1,6	2	0,8-
9. Tidak Bekerja	2	1,6	94	75,2
10. Almarhum	2	1,6	-	-
Jumlah	125	100,0	125	100,0

Sumber: Data Primer, 2020

Fakta bahwa ayah harus bekerja, merupakan pandangan hidup masyarakat kita, bahwa pencari nafkah utama itu adalah alaki-laki (ayah) dikemukakan oleh Fakih,

sedangkan ibu tidak wajib bekerja (mencari nafkah). Fakih (2008) menyatakan bahwa perbedaan gender yang melahirkan ketidakadilan dapat dilihat melalui berbagai manifestasi, di antaranya adalah gender dan beban kerja. Stereotipe bahwa perempuan memiliki sifat memelihara, rajin, dan cocok menjadi ibu rumah tangga menyebabkan pekerjaan domestik rumah tangga menjadi tanggung jawab perempuan. Pada keluarga miskin, beban ini harus ditanggung oleh perempuan sendiri.

Penelusuran lebih lanjut terhadap jenis pekerjaan yang dilakukan orangtua mahasiswa, diperoleh persentase terbesar ayah bekerja sebagai petani 25,6%. Selain itu, 3 jenis pekerjaan yang banyak dilakukan ayah berturut-turut adalah wiraswasta 18,4%, Pegawai Negeri Sipil (PNS) dan Buruh dalam persentase yang sama 16,8. Gambaran tentang pekerjaan orangtua mahasiswa ini menunjukkan bervariasinya sumber-sumber nafkah keluarga yang dilakukan oleh orangtua mahasiswa.

Terkait dengan proses perkuliahan daring (dalam jaringan) yang dilaksanakan selama masa Pandemi Covid 19 pada Semester Genap 2019/2020, sumber keuangan keluarga berperan sangat penting. Karena perubahan sistem perkuliahan secara mendadak (revolusioner) ini memerlukan fasilitas belajar yang memadai untuk dapat mengakses jaringan internet diperlukan ketersediaan kuota pulsa yang cukup agar dapat terhubung dengan sumber belajar. Pemenuhan terhadap fasilitas belajar yang dimiliki mahasiswa disajikan pada uraian berikut.

Fasilitas Pembelajaran Online Mahasiswa

a. Alat yang digunakan Mahasiswa dalam Pembelajaran Online

Fasilitas atau alat yang digunakan mahasiswa selama pembelajaran daring terbanyak 49,6% adalah Laptop, kemudian Handphone (HP) 43,2%. Tidak cukup banyak yang menggunakan kombinasi antara Laptop dengan HP dan hanya 0,8% atau 1 (satu) mahasiswa yang menggunakan Komputer Personal (Tabel 4.3). Hampir seluruh 96,8% mahasiswa belajar di rumahnya masing-masing dan dalam persentase yang kecil masing-masing 1,6% atau 2 orang belajar di tempat kost dan di tempat terbuka, diduga karena sulit mengakses sinyal. Laptop juga banyak digunakan oleh mahasiswa dalam pembelajaran *online* ditemukan dalam penelitian (Rosali, 2020; Anggrawan, 2019).

Tabel 4.3 Alat dalam Pembelajaran Daring

No	Alat yang digunakan	Jumlah	%
1	Laptop	62	49,6
2	HP	54	43,2
3	Laptop & HP	8	6,4
4	Komputer PC	1	0,8
	Jumlah	125	100,0

Sumber: Data Primer, 2020

b. Fasilitas Internet yang Digunakan Mahasiswa dalam Pembelajaran Online

Penelusuran terhadap jaringan internet yang digunakan mahasiswa dalam pembelajaran daring penelitian ini menemukan bahwa Telkomsel adalah jenis jaringan yang paling banyak digunakan 27,2% atau 34 orang. Penggunaan operator seluler yang lebih banyak dari pada operator indihome ini juga ditemukan dalam penelitian (Damayanthi, 2020: 200; Sadikin & Hamidah, 2020: 219). Indihome sebagai provider yang menyediakan akses internet dengan televisi tidak banyak terpasang di rumah mahasiswa, hanya 5,6% atau 7 orang yang memiliki. Kedua jenis jaringan ini menurut

pengguna memiliki akses internet yang baik, tidak putus-putus, sehingga internetannya lancar, namun, dari aspek biaya, keduanya relatif sedikit lebih mahal.

Tabel 4.4 Fasilitas Internet yang digunakan Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring

No	Jenis Jaringan	f	%
1	Terkomsel	34	27,2
2	Indosat	23	18,4
3	Paket Tri	18	14,4
4	Paket XL	18	14,4
5	Smarfren	14	11,2
6	Axis	11	8,8
7	Indihome	6	4,8
8	Indihome & Telkomsel	1	0,8
	Jumlah	125	100,0

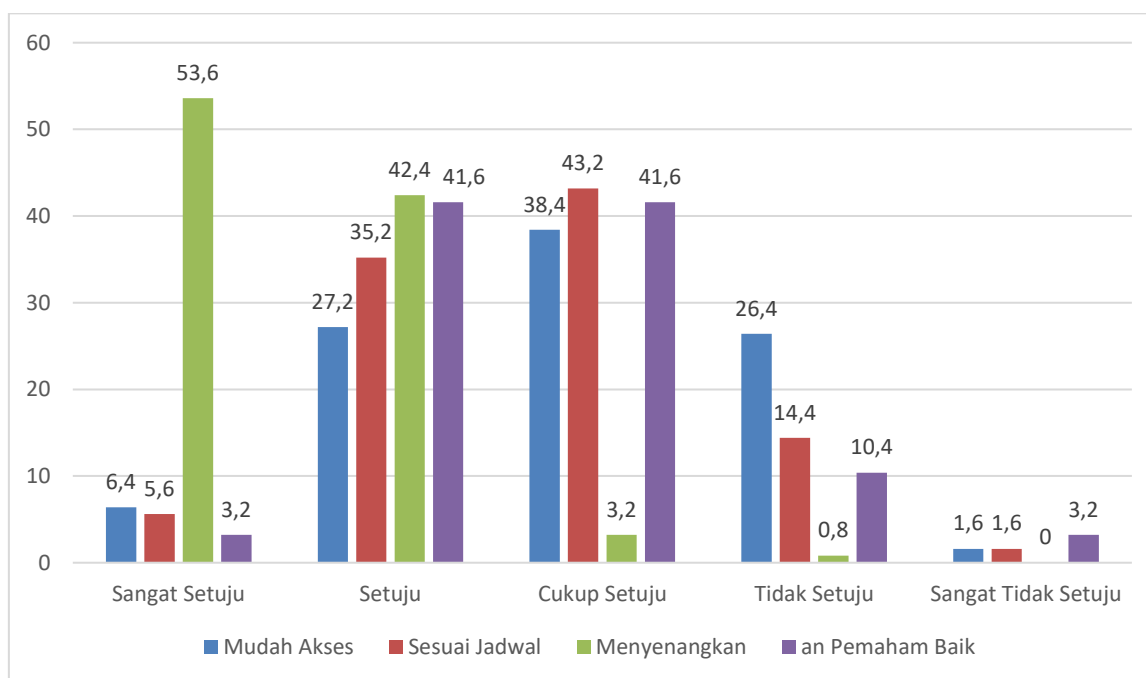
Sumber: Data Primer, 2020

PEMBAHASAN

Persepsi Mahasiswa Tentang Pembelajaran Online

a. Proses Pembelajaran Online Menurut Persepsi Mahasiswa

Persepsi mahasiswa tentang pembelajaran *online* pada bagian ini dikaji dari aspek kemudahan dalam mengakses internet, kesesuaian waktu *online* dengan jadwal perkuliahan, pelaksanaan *online* yang menyenangkan, dan tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan.



Gambar 1. Persepsi Mahasiswa tentang Proses Pembelajaran Online

Penelusuran terhadap kemudahan akses dalam pembelajaran *online*, penelitian ini menemukan sebagian besar 72,0% menyatakan cukup setuju, setuju, dan sangat setuju, persentase terbesar cukup setuju 38,4%. Hal yang sama dinyatakan oleh mayoritas mahasiswa 35,0% ditemukan dalam penelitian Saragih dkk. (2020: 186.) Mahasiswa

yang mengalami kesulitan mengakses internet cukup banyak, hampir sepertiga jumlahnya 28,0%. Padahal untuk dapat mengikuti perkuliahan dengan baik dalam pembelajaran daring atau dapat disebut juga pembelajaran jarak jauh (PJJ), persyaratan yang paling mendasar adalah kemudahan dalam mengakses internet. Kesulitan dalam mengakses internet ini, misalnya susah masuk, sinyal putus-putus, dan suara tidak jelas (untuk materi dalam bentuk video). Hal ini lebih lanjut membuat mahasiswa ketinggalan bergabung dan akan berpengaruh terhadap kemampuan mereka dalam memahami materi.

Kemudian apakah pembelajaran daring sudah dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan oleh program studi pada awal semester genap? Ternyata menurut persepsi mahasiswa belum semua pembelajaran daring yang diikutinya dilaksanakan sesuai dengan jadwal tersebut, hal ini dinyatakan oleh 16,0% mahasiswa. Namun, lebih banyak mahasiswa yang menyatakan sudah sesuai jadwal 84,0%. Waktu pembelajaran daring yang sesuai dengan jadwal yang sudah ditetapkan fakultas juga ditemukan dalam penelitian Jamaluddin dkk (2020: 5) yang dinyatakan oleh 86,0% mahasiswa. Selain itu, mayoritas mahasiswa 41,0% menyatakan pembelajaran daring dilaksanakan tepat waktu (Saragih, dkk., 2020: 186). Perbedaan persepsi mahasiswa ini menjadi bahan pertanyaan lebih lanjut, khususnya untuk mahasiswa yang menyatakan tidak sesuai jadwal, apakah mereka benar-benar ikut kuliah, sehingga hanya sekedar mengira-ngira saja. Sementara yang menyatakan sudah sesuai jadwal, apakah mereka menjawab dengan jujur? Terlepas dari semua itu, temuan ini menjadi bahan koreksi untuk pelaksanaan pembelajaran daring yang masih akan diterapkan pada Semester Ganjil 2020/2021.

Pembelajaran harus berlangsung dengan menyenangkan, baik daring maupun luring (luar jaringan). Dalam pembelajaran daring ini, hampir seluruh mahasiswa 99,2% menyatakan menyenangkan, hanya ada satu mahasiswa yang tidak setuju. Belum diketahui alasan atau bentuk tidak menyenangkan pembelajaran daring yang seperti apa yang dimaksud tersebut. Pembelajaran daring yang dirasakan menyenangkan dan nyaman juga ditemukan dalam penelitian Sadikin & Hamidah (2020: 219). Pembelajaran dari rumah ini membuat mahasiswa tidak merasakan tekanan psikologis dari teman sebayanya yang biasa mereka alami ketika pembelajaran tatap muka. Ketiadaan penghambat fisik serta batasan ruang dan waktu menyebabkan peserta didik lebih nyaman dalam berkomunikasi (Sun dkk., 2008). Lebih lanjut, pembelajaran secara daring menghilangkan rasa canggung yang pada akhirnya membuat mahasiswa menjadi berani berekspresi dalam bertanya dan mengutarakan ide secara bebas.

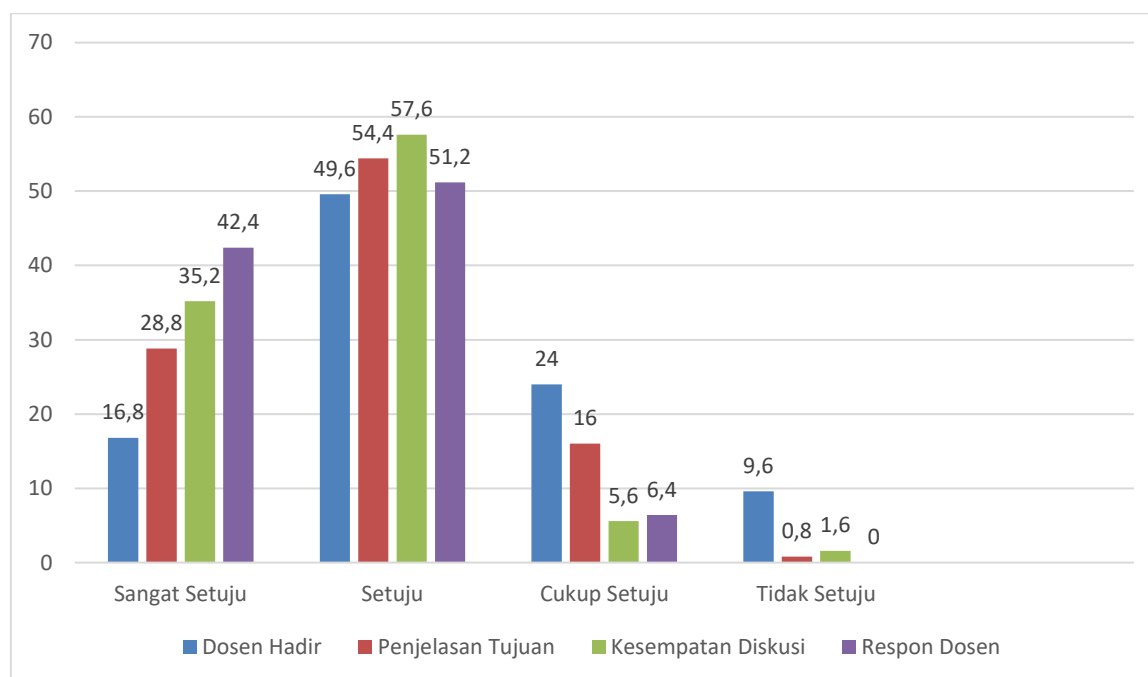
Semua aspek yang diuraikan di atas pada akhirnya berpengaruh terhadap pemahaman materi pembelajaran. Terkait hal ini, penelitian ini mendapatkan sebagian besar 86,4% mahasiswa menyatakan mempunyai tingkat pemahaman yang baik terhadap materi perkuliahan. Pemahaman materi yang baik juga ditemukan dalam penelitian terdahulu (Saifuddin, 2017). Sementara selebihnya 13,6% menyatakan tidak baik. Hal ini juga ditemukan dalam penelitian (Damayanthi, 2020: 203; Sadikin & Hamidah, 2020: 219). Belum dikaji lebih lanjut penyebab mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Diduga hal ini berkaitan dengan kesulitan akses, sehingga mahasiswa tidak dapat mengikuti pembelajaran daring dengan lengkap.

Secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran daring yang dilaksanakan sudah tergolong baik, sebagaimana hal ini juga ditemukan dalam penelitian sebelumnya oleh (Lestari & Jaka, 2017; Saragih dkk., 2020).

Peran Dosen Dalam Pembelajaran Daring Menurut Persepsi Mahasiswa

Dosen merupakan salah satu komponen utama dalam proses pembelajaran, kehadirannya masih sangat dibutuhkan. Pada bagian ini disajikan peran yang dilakukan dosen selama proses pembelajaran daring meliputi: 1) kehadiran sampai selesai, 2) penjelasan arah dan tujuan pembelajaran, 3) memberi kesempatan mahasiswa berdiskusi, dan 4) memberi respon kepada mahasiswa yang bertanya.

Pembelajaran biasanya dimulai setelah dosen hadir di dalam ruang kuliah. Demikian juga dalam pembelajaran daring. Karena itu, kehadiran dosen menjadi sangat penting dan sering terjadi pembelajaran tidak berlangsung karena dosen tidak hadir dan tidak meninggalkan pesan, meskipun sebenarnya dosen sudah memberikan rencana perkuliahan dalam bentuk Kontrak Perkuliahan. Namun, Kontrak Perkuliahan ini sering kali tidak dipelajari mahasiswa, sehingga mereka seperti kehilangan arah materi apa yang harus dipelajari ketika dosen tidak hadir.



Gambar 2. Persepsi Mahasiswa tentang Peran Dosen Selama Pembelajaran Online

Penelusuran terhadap kehadiran dosen selama pembelajaran daring dalam penelitian ini diperoleh bahwa sebagian besar 90,4% persepsi mahasiswa menyatakan dosen menemani sampai pembelajaran selesai, 9,6% menyatakan tidak setuju. Dosen juga menjelaskan arah dan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan menurut persepsi mahasiswa yang dinyatakan oleh hampir seluruh mahasiswa 99,2%.

Selain itu, persepsi yang baik terhadap dosen juga ditemukan tentang perannya dalam pembelajaran yang selalu memberi kesempatan mahasiswa untuk bertanya dan berdiskusi yang dinyatakan oleh sebagian besar mahasiswa 98,4%. Bahkan semua pertanyaan yang disampaikan oleh mahasiswa direspon seluruhnya dengan baik oleh dosen menurut persepsi mahasiswa. Penelitian yang dilakukan Saragih dkk. (2020: 186) juga menemukan bahwa mayoritas responden setuju bahwa dosen selalu menemani ketika pembelajaran secara daring hingga selesai (42%), menjelaskan arah dan tujuan pembelajaran daring (50%), memberikan kesempatan mahasiswa untuk bertanya dan berdiskusi (61%), serta memberikan respon terhadap pertanyaan yang muncul selama

perkuliahan secara daring (56%).

Kehadiran dosen selama pembelajaran berlangsung dan penjelasan materi yang diberikan sangat penting. Karena akan memudahkan pemahaman mahasiswa tentang materi yang dipelajari. Hal ini juga ditemukan dalam penelitian Sadikin dan Hamidah (2020). Penelitian ini menemukan bahwa dosen sudah berperan baik dalam pembelajaran *online* menurut persepsi mahasiswa. Dosen selaku manajemen dan pemimpin dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap *outcome* yang diharapkan dan ini merupakan suatu tantangan, sebagaimana hal ini dinyatakan dalam Teori Konektivitas bahwa pengetahuan dapat disistribusikan melalui jaringan informasi dan dapat disimpan di dalam format digital. *Connectivism* berkaitan dengan pengembangan kognisi. yang dikemukakan oleh Siemen (2005).

SIMPULAN

Mengacu pada uraian di atas dari penelitian tentang persepsi mahasiswa tentang pembelajaran daring dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Secara demografi dan sosial ekonomi, mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi yang menjadi responden dalam penelitian ini sebagian besar 65,6% berjenis kelamin perempuan, berumur antara 18-22 tahun, dan sebagian besar 92,8% berasal dari Provinsi Lampung. Latar belakang sosial (pendidikan) kedua orangtua tergolong cukup baik, 72,0% tamat pendidikan SMA ke atas. Pekerjaan orangtua (ayah) mahasiswa sangat beragam, terbanyak 25,6% sebagai petani, wiraswasta 18,4%, PNS dan Buruh masing-masing 16,8%. Orangtua (ibu) sebagian besar tidak bekerja 75,2%, sedangkan ibu yang bekerja terbanyak 10,4% sebagai PNS guru.
2. Dalam pembelajaran daring, alat yang banyak digunakan mahasiswa adalah Laptop 49,6% dan HP 43,2%. Provider (jaringan internet) yang banyak digunakan mahasiswa adalah Telkomsel 27,2% dan Indosat 18,2%. Sebagian besar 96,8% mahasiswa mengakses internetnya dari rumah mereka.
3. Persepsi mahasiswa tentang proses pembelajaran daring terbanyak 99,2% menyatakan menyenangkan, pemahaman terhadap materi pembelajaran baik 86,4%, sesuai jadwal 84,0%, dan mudah diakses 72,0%.
4. Persepsi mahasiswa tentang peran dosen dalam pembelajaran daring secara keseluruhan baik, semua mahasiswa 100,0% menyatakan dosen merespon semua mahasiswa yang bertanya, dosen memberi kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi 92,8%, dosen hadir sampai selesai pembelajaran 90,4% mahasiswa, dan dosen menjelaskan tujuan pembelajaran 83,2% mahasiswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggrawan, A. (2019). Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka dan Pembelajaran Online Menurut Gaya Belajar Mahasiswa. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 18(2), 339-346. <https://doi.org/10.30812/matrik.v18i2.411>.
- Arizona, K., Abidin, Z., & Rumansyah, R. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1),64–70.<https://doi.org/10.29303/Jipp.V5i1.111>.
- Damayanthi, Andriana. (2020). Efek-tivitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Perguruan Tinggi Keagamaan Katholik. *Edutech* 19(3), 2020

- .EDUTECH .Journal homepage : <http://ejournal.upi.edu/index.php/edutech/index>
uan Tinggi Keaga-maan Katolik.
- Fakih, Mansour. (2008). *Analisis Gender & Transformasi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. DOI:[https://doi.org/10.17509/e.v1i3.26978\(2020\)](https://doi.org/10.17509/e.v1i3.26978(2020)). Pembelajaran Pada Masa Pandemi COVID-19. *JTP – Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1),65–70. <https://doi.org/10.1009/jtp.v22i1.15286>
- Irhandayaningsih, A. (2020). Pengukuran Literasi Digital Pada Peserta Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19. *A nuva*, 4(2),231–240.
- Jamaluddin, Dindin, Teti Ratnasih, Heri Gunawan, Epa Paujiah. 2020. *Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru: Hambatan, Solusi Dan Proyeksi* . core.ac.uk.
- Kusnayat, A., Sumarni, N., Mansyur, S., Zaqiah, Q. Y., & Bandung, U.T. (2020). Pengaruh Teknologi Pembelajaran Kuliah Online Di Era COVID-19 Dan Dampaknya Terhadap Mental Mahasiswa. *Edu Teach : Jurnal Edukasi dan Tekno-logi Pembelajaran*, 1(2), 153–165.
- Lestari, Ema & Jaka Darma Jaya. (2017). Persepsi Mahasiswa Terhadap Proses Pembelajaran Berbasis Internet (Pra Elearning). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains PPS Unesa 2017*. Surabaya, 14 Januari 2017. ISBN: 978-602-73229-0-4
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi COVID-19 Pada Mata Pelajaran Matematika the Effectiveness of E-Learning Using Online Media During the COVID19.Pandemic in Mathematics. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1–12.
- Purwanto dkk. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychology, and Counselling*. Volume 2 No. 1.
- Rosali, Ely Satiyasih. (2020). Aktifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Geography Science Education Journal (GEOSEE)*. Volume 1 Nomor 1 Bulan Juni Tahun 2020. Website; <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/geosee/index>
- Sadikin, Ali dan Afreni Hamidah. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19 (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic). *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* ISSN 2580-0922 (online), ISSN 2460-2612 (print).Volume 6, Nomor 02, Tahun 2020, Hal. 214-224.
- Saifudin, Much. Fuad. (2017). E-Learning Dalam Persepsi Mahasiswa. *Jurnal Varia Pendidikan*. Vol. 29 No.. 2. Desember. Halaman 102-109. ISSN 0852-0976
- Saragih, Ordekor; F. Ari Anggraini Sebayang, Arman Bemby Sinaga, Muhammad Rasyid Ridlo. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran. Daring Selama Pandemi Covid-19. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*. Volume 7 No. 3, November 2020. E-ISSN: 2714-8483, P-ISSN: 2355-1003. [Journal.iain. Samarinda.ac.id](http://journal.iain.samarinda.ac.id).
- Siemen, G. (2005). Connectivisme: A learning theory for digital age. *International journal of Instructional Technology and Distance Learning*.(Vol2. No.1)
- Sun, P. C., Tsai, R. J., Finger, G., Chen, Y. Y., & Yeh, D. (2008). *What drives a successful eLearning? An empirical investigation of the critical factors influencing learner satisfaction*. *Computers and Education*. [https://doi.org/ 10.1016Zj.compedu.2006.11.007](https://doi.org/10.1016Zj.compedu.2006.11.007)

Optimalisasi Pembelajaran Daring Melalui Pemanfaatan Media Digital Pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Lampung Di Masa Pandemi

Trisya Septiana^{1*}, Khairudin²

¹Program Studi Teknik Informatika Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

²Jurusan Teknik Elektro Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

email: trisya.septiana@eng.unila.ac.id

Abstrak: Virus Corona yang masuk ke Indonesia di awal tahun 2020 mempengaruhi seluruh kegiatan manusia, terutama pada bidang pendidikan. Kegiatan yang semula direncanakan berjalan secara normal dengan sistem luring beralih ke sistem daring. Pelaksanaan proses pembelajaran ini pun secara otomatis berubah total dimulai dari media yang digunakan, cara penyampaian hingga pelaksanaannya. Perguruan Tinggi memastikan kegiatan pembelajaran tetap dilaksanakan sehingga menuntut dosen untuk dapat lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran secara daring. Pemanfaatan media digital dalam sistem daring merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama pada pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran daring. Hasil penelitian berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui kuisisioner dan wawancara didapatkan pemanfaatan media digital sangat efektif dalam membantu mahasiswa memahami materi perkuliahan dan pelaksanaan kegiatan lainnya seperti kuis ataupun ujian.

Kata Kunci: Virus corona, luring, Daring, Media digital, Inovatif

PENDAHULUAN

Pertengahan Maret 2020, Indonesia digegerkan dengan munculnya kasus pertama dimana terdapat warga negara Indonesia yang terjangkit Virus Corona setelah melakukan perjalanan dari luar negeri. Sejak saat itu lonjakan pasien positif terus terjadi dan semakin meningkat. Virus corona atau lebih dikenal dengan *Corona Virus Disease 2019* (COVID 19) merupakan jenis virus baru yang belum teridentifikasi sebelumnya dan melumpuhkan dunia kesehatan dan perekonomian (Yuliana, 2020). Penyebaran virus ini sangat cepat melalui cairan dari mulut dan hidung saat berbicara dan dapat hidup pada permukaan benda mati hingga berjam-jam. Penyebaran yang sangat cepat ini menyebabkan aktifitas manusia di luar ruangan dihentikan untuk sementara waktu yang lebih dikenal dengan *Work From Home*, begitu juga dengan aktifitas pendidikan yang beralih menjadi sistem daring yang dikuatkan dengan surat Edaran Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman Penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19) (Kemendikbud, 2020) yang sejalan dengan Surat Edaran Rektor Universitas Lampung No. 2021/UN26/TU/2020 tentang Protokol Darurat Pencegahan Penyebaran Infeksi COVID-19, maka pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara daring (Universitas Lampung, 2020).

Pelaksanaan pengajaran yang sesuai dengan beban kerja dosen seharusnya dilaksanakan secara luring, namun dikarenakan dampak pandemi COVID 19 menyebabkan semua pembelajaran dilakukan secara daring. Hal ini menjadi permasalahan yang cukup mendasar bagi dosen untuk memberikan pembelajaran agar

dapat terserap dan tercapai sesuai dengan rencana pembelajaran terutama bagi mahasiswa teknik Informatika dengan mata kuliah berbasis teknologi informasi. Pembelajaran daring ini menuntut seluruh tenaga pendidik harus mampu beradaptasi dengan regulasi baru terkait penyelenggaraan pendidikan di masa pandemi. Pembelajaran daring dilaksanakan secara *online* tanpa harus melakukan tatap muka secara langsung untuk menghindari kontak dengan banyak orang. Keseluruhan kegiatan pembelajaran baik pemberian materi, tugas, kuis dan ujian diwajibkan secara online dengan menggunakan aplikasi yang ada di perguruan tinggi maupun yang telah ada secara *online* (Ali, dkk, 2020).

Kebijakan penyelenggaraan pembelajaran secara daring yang disampaikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di masa pandemi ini menuntut tenaga pendidik dalam penggunaan media digital yang interaktif sebagai salah satu solusi dalam mendistribusikan perangkat perkuliahan diantaranya materi, tugas, kuis dan ujian (Oktafia, 2020).

Penggunaan media digital merupakan salah satu solusi dalam implementasi pembelajaran daring dengan memanfaatkan teknologi dalam pemilihan media digital yang digunakan. Dengan adanya teknologi mampu mengoptimalkan pembelajaran yang diberikan kepada mahasiswa yang telah terbiasa dengan teknologi digital.

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil TA 2020/2021 dengan mata kuliah Interaksi Manusia dan komputer yang diikuti oleh mahasiswa semester 3 di Program Studi Teknik Informatika. pelaksanaan perkuliahan dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan aplikasi meeting online, LMS dan media digital lainnya seperti aplikasi kuis online, video pembelajaran.

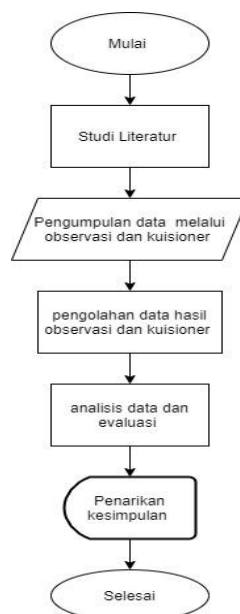
METODE

Deskriptif kualitatif merupakan metode yang dipilih dalam pelaksanaan penelitian ini. metode ini menggunakan data kualitatif yang didapatkan tanpa proses manipulasi kemudian dijabarkan secara deskriptif. Peneliti melaksanakan penelitian ini dengan tujuan untuk melihat efektifitas pembelajaran daring dengan memanfaatkan media digital seperti video pembelajaran, aplikasi online meeting, aplikasi kuis online selama proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil TA 2020/2021 dalam rentang waktu pada bulan september sampai dengan bulan desember 2020 dengan mata kuliah Interaksi Manusia dan komputer pada Program Studi Teknik Informatika. Mahasiswa Teknik Informatika semester III yang berjumlah 70 orang mahasiswa merupakan sumber data utama atau subyek penelitian yang terdiri 35 orang mahasiswa kelas A dan 35 orang mahasiswa kelas B dengan rincian 1 orang mahasiswa angkatan 2016, 5 orang mahasiswa angkatan 2017 dan 65 orang mahasiswa angkatan 2019.

Pelaksanaan pembelajaran daring mata kuliah Interaksi manusia dan komputer di Program studi Teknik Informatika ini merupakan mata kuliah berbasis based project. Mahasiswa dituntut dapat menyelesaikan 1 project yang telah direncanakan pada awal perkuliahan. Selama pelaksanaan perkuliahan juga dilakukan tatap muka secara daring melalui aplikasi meeting online, selain itu distribusi terkait pengumpulan tugas, pemberian materi melalui LMS dan form digital yang dapat diakses oleh mahasiswa. Materi yang disajikan berupa file materi dan video pembelajaran. Sedangkan untuk pelaksanaan kuis menggunakan aplikasi kuis online yaitu quizizz dan kahoor.

Penggunaan instrumen pada penelitian ini merupakan hal yang sangat penting untuk dapat melihat optimalisasi pemanfaatan media digital dalam pembelajaran daring

khususnya pada mata kuliah ini. Adapun instrumen yang digunakan melalui observasi dan kuisioner. Pengumpulan data dilaksanakan selama perkuliahan berlangsung dengan melakukan pengamatan langsung pada saat pertemuan daring melalui aplikasi meeting online dan kuisioner yang disebar melalui form digital sehingga dapat diakses oleh mahasiswa dalam rentang waktu yang diberikan. Tahapan penelitian ditampilkan pada gambar 1 berikut ini :



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Pada gambar 1 merupakan gambaran tahapan yang dilakukan pada penelitian ini. Penelitian dimulai dengan studi literatur tentang pembelajaran daring dan media digital selanjutnya melaksanakan pengumpulan data sehingga menghasilkan informasi yang mendukung penelitian ini melalui obeservasi dan kuisioner. Pada tahapan selanjutnya melakukan analisis dan evaluasi dari data yang didapatkan serta pada tahapan terakhir merupakan penarikan kesimpulan dalam optimalisasi pemanfaatan media digital pada pembelajaran daring selama pandemi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Persiapan sebelum dimulai perkuliahan

Dari 70 koresponden yang telah mengisi kuisioner sebanyak 72,9% menjawab telah membaca materi sebelum perkuliahan dimulai, dan sebanyak 27,1% menjawab belum membaca materi sebelum perkuliahan dimulai. Sedangkan dari materi, 70,8% menjawab telah mempunyai materi yang akan dipelajari sebelum perkuliahan dimulai, dan 29,2% menjawab belum memiliki materi sebelum perkuliahan dimulai.

2. Evaluasi Pembelajaran daring mata kuliah interaksi manusia dan komputer dengan pemanfaatan media digital secara keseluruhan

- a. Dari 45 koresponden sebanyak 53.3% (sama dengan 24 mahasiswa) menjawab telah efektif pelaksanaan perkuliahan secara daring pada mata kuliah ini.
- b. Dari hasil kuisioner yang telah diberikan, pemberian materi yang ada di LMS sebanyak 31,1% memilih sangat bermanfaat, dan 31.1% memilih bermanfaat dengan adanya pemberian materi yang terdapat pada LMS (vclass)

- c. Dari hasil kuisioner yang telah diberikan nilai tertinggi 33,3% reponden memilih bermanfaat dengan adanya video pembelajaran dan sebanyak 26,7% memilih cukup bermanfaat dengan pemberian video pembelajaran
- d. Saat ini platform daring yang banyak digunakan saat pembelajaran daring dengan presentasi tertinggi yaitu melalui whatsapp group, online meeting dan LMS(vclass)
- e. Dari hasil kuisioner yang deiberikan sebanyak 68.9% koresponden memilih penggunaan online meeting paling efektif dan 24.4% memilih memilih vclass sebagai alternatif pelaksanaan pembelajaran secara daring.
- f. Masalah yang sering muncul saat perkuliahan daring dilakukan adalah kendala jaringan internet dan kuota.

Pembahasan

Mahasiswa telah memiliki persiapan sebelum perkuliahan dimulai dengan membaca materi yang tersedia di LMS (Vclass Universitas Lampung), namun masih ada yang belum membaca materi sebelum perkuliahan. Kuis menjadi salah satu cara untuk melihat persiapan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan dan sangat bermanfaat apabila dilaksanakan di awal perkuliahan sehingga mahasiswa termotivasi untuk selalu belajar dan memiliki kemandirian dalam mencari dan membaca materi tidak hanya yang terdapat pada LMS namun juga referensi lainnya.

Pembelajaran daring merupakan suatu solusi yang diberikan pemerintah saat wabah pandemi meningkat di Indonesia. Dan alternatif yang diberikan saat perkuliahan daring adalah memanfaatkan media digital seperti penggunaan LMS, pemberian video pembelajaran, mengunggah materi atau modul pada LMS, pengerjaan kuis menggunakan media interaktif dan menggunakan online meeting seperti aplikasi ZOOM, webex dan google meet. Sehingga pelaksanaan pembelajaran daring khususnya untuk mata kuliah interaksi manusia dan komputer ini sudah efektif dilaksanakan dengan tetap menjalin komunikasi yang baik antara dosen dan mahasiswa melalui chat group kelas menggunakan aplikasi whatsapp. Namun masalah terbesar saat pelaksanaan pembelajaran daring ini adalah jaringan internet saat melakukan perkuliahan sehingga alternatif yang diberikan mahasiswa dapat belajar mandiri menggunakan LMS yang telah dilengkapi dengan materi, dan video pembelajaran. Saat pembelajaran daring dilaksanakan kreatifitas dosen sangat dibutuhkan agar suasana pembelajaran lebih interaktif dan kondusif, salah satu aktifitas yang dilakukan adalah memberikan ruang bagi mahasiswa untuk lebih aktif dengan melakukan diskusi dengan kelompok kecil melalui breakout room yang terdapat pada aplikasi zoom dan kemudian baru dilakukan diskusi pada kelompok besar yang disebut dengan pembelajaran dengan menggabungkan konsep pembelajaran sinkron menggunakan online meeting dengan pembelajaran mandiri yang asinkron dengan pemanfaatan media digital (flipped classroom).

SIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilaksanakan selama kurun waktu 4(empat) bulan dimulai dari bulan september sampai dengan Desember 2020 didapatkan kesimpulan diantaranya : aCOVID-19 menuntut tenaga pendidik/ Dosen lebih kreatif dan inovatif agar pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan rencana. Pelaksanaan pembelajaran harus tetap dijalankan melalui daring. Pembelajaran daring ini yang telah dilaksanakan pada mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer di Program Studi Teknik Informatika memanfaatkan media digital yang bertujuan mengoptimalkan

pembelajaran dan menghasilkan pembelajaran yang interaktif. Dengan adanya pemanfaatan media digital ini dapat menjadi salah satu solusi dalam membantu memudahkan pendistribusian materi, tugas, kuis dan media pembelajaran lainnya, memudahkan mahasiswa dalam memahami pe sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana,

DAFTAR RUJUKAN

- Yuliana. (2020). Corona Virus Diseases (Covid-19);Sebuah Tinjauan literatur. *Wellness and Healthy Magazine*[Online].Volume 2, No.2. p. 187-192.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Surat Edaran No. 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah DalamMasa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID 19).
- Universitas Lampung. (2020). Surat Edaran Rektor Universitas Lampung No : 2021/UN26/TU/2020 tentang Protokol Darurat Pencegahan Penyebaran Infeksi COVID-19.
- Ali S, Afreni H. (2020). Pembelajaran Daring di tengah Wabah Covid-19. *BIODIK:Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*[Online]. Vol. 6, No. 02, hal. 214-224.

Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Ditinjau dari Aspek *Explanation*

Vera Pratiwi, Sugeng Sutiarto

¹Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung,
Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

²Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung,
Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

*e-mail: verasyiidtiwaarits99@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan berpikir kritis siswa ditinjau dari aspek eksplanasi dalam pemecahan masalah teorema Pythagoras pada siswa SMP kelas VIII tahun pelajaran 2020/2021. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yang berbentuk survei. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bandar Lampung yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan tes. Berdasarkan tes kemampuan berpikir kritis siswa yang diamati, menunjukkan hasil yang bervariasi. Beberapa siswa memperoleh hasil tinggi sementara siswa yang lainnya memperoleh hasil sedang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa masih terdapat masalah pada indikator menyatakan hasil dan indikator menyajikan argumen. Masalah tersebut terbukti ketika siswa menghadapi kesulitan dalam menuliskan informasi yang dibutuhkan dan alasan penyelesaian masalah walaupun sebagian besar dari siswa tersebut sudah mengetahui solusi yang tepat. Indikator menyatakan hasil mencapai 59,11% dengan kategori sedang. Indikator menjelaskan prosedur mencapai 66,92% dengan kategori tinggi. Sedangkan indikator menyajikan argumen mencapai 42,97% dengan kategori sedang.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang penting dan menjadi dasar perkembangan ilmu lainnya. Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Depdikbud, 2006: 345). Hal ini dikarenakan pembelajaran matematika erat kaitannya dengan keterampilan berpikir. Keterampilan berpikir merupakan kemampuan yang sangat diperlukan dalam menangani berbagai tantangan dalam kehidupan. Keterampilan tersebut diantaranya kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah (Kalelioglu & Gulbahar, 2014).

Kemampuan berpikir kritis merupakan komponen penting untuk keterampilan abad ke-21 dan landasan untuk standar umum inti pembelajaran (Fortino, 2015). Mengajarkan siswa untuk berpikir kritis merupakan salah satu tujuan utama pendidikan (Kazempour, 2013; Kalelioglu & Gulbahar, 2014; Zubaidah, 2010). Seorang pendidik harus dapat menciptakan pembelajaran yang mampu melatih kemampuan berpikir kritis. Hal tersebut agar siswa dapat menemukan informasi belajar secara mandiri dan aktif menciptakan struktur kognitif pada siswa (Patonah, 2014).

Schafersman (1991:3) mendefinisikan berpikir kritis sebagai kegiatan berpikir dengan benar dalam memperoleh pengetahuan yang relevan dan reliabel. Berpikir kritis diartikan sebagai berpikir nalar, reflektif, bertanggungjawab, dan mahir berpikir. Pendapat yang sama diungkapkan oleh Ennis (1993:180) yang mengatakan bahwa berpikir kritis adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk

menentukan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan. Berdasarkan pandangan ini, terlihat bahwa seseorang yang berpikir kritis tidak langsung mempercayai apa yang dilakukan orang lain, sebelum dia mempertimbangkannya dengan penalaran yang logis, dan mencari informasi lain dalam memperoleh kebenaran yang paling rasional dari informasi tersebut.

Inti kemampuan berpikir kritis menurut Facione (1990:3) meliputi: *interpretation, analysis, inference, evaluation, explanation*, dan *self regulation*. Adapun aspek kemampuan berpikir kritis yang dikemukakan oleh Facione tersebut tidak secara khusus berlaku pada pembelajaran matematika melainkan berlaku secara umum. Begitu juga pada setiap indikator yang digunakan untuk mengetahui masing-masing aspek tersebut. Seseorang yang berpikir kritis tidak harus memenuhi semua aspek berpikir kritis sebagai kemampuan kognitif (Facione, 1990: 8). Untuk melihat kemampuan berpikir kritis dapat dipilih satu diantara beberapa aspek tersebut sesuai dengan fokus disiplin ilmu yang akan dikaji.

Terlihat dari uraian diatas bahwa kemampuan berpikir kritis sangat penting dan harus dicapai dalam pembelajaran matematika. Siswa diharapkan dapat memahami materi yang diberikan oleh guru, bukan hanya dapat menggunakan rumus yang diberikan (Depdikbud, 2014: 52). Kenyataannya dalam pembelajaran matematika belum semua menekankan pada kemampuan berpikir kritis. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dan observasi bersama guru matematika SMP Negeri 1 Bandarlampung. Hasil wawancara dan observasi terlihat bahwa kemampuan berpikir kritis ini belum diterapkan sepenuhnya. Hal tersebut terlihat dari instrumen penilaian, soal serta tugas yang diberikan, umumnya sebatas aspek kognitif. Soal yang diberikan sering berupa soal yang berbentuk pilihan ganda, sehingga tidak dapat digunakan untuk melihat proses berpikir siswa dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Pada saat guru memberikan masalah yang berbeda dari contoh soal, siswa sering mengalami kesulitan dalam menyelesaikannya. Kesulitan yang dialami siswa yaitu kurangnya pemahaman informasi pada soal. Dampaknya hasil penyelesaian tidak tepat serta tidak mengetahui alasan penyelesaian yang dilakukan. Hal ini terlihat dari hasil wawancara dan pra riset yang dilakukan pada tanggal 27 Januari 2021 di SMP Negeri 1 Bandarlampung.

Wawancara dilakukan terhadap salah seorang siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bandarlampung terkait kesulitannya dalam menyelesaikan persoalan matematika. Hal ini teridentifikasi bahwa saat menyelesaikan suatu persoalan matematika, siswa cenderung tidak mengetahui alasan pemilihan strategi yang akan digunakan. Siswa cenderung menghafal tahap penyelesaian dari contoh sebelumnya yang telah guru berikan. Dari hasil wawancara maupun observasi yang telah dilakukan baik kepada guru maupun siswa terlihat bahwa kemampuan berpikir kritis belum sepenuhnya diterapkan. Tidak dapat dipungkiri siswa mengalami kesulitan dalam memecahkan persoalan berbentuk essay yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis. Salah satu contoh pada materi teorema Pythagoras. Siswa cenderung menghafal rumus dan contoh tahapan penyelesaian yang guru berikan. Namun pada saat soal tersebut dimodifikasi dan membutuhkan penalaran lebih, siswa mengalami kesulitan dan pada akhirnya tahapan penyelesaian tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Sebanding dengan hasil wawancara, hasil pra riset yang menggunakan tes pun mengungkapkan hal yang sama. Hasil pra riset disini menggunakan tes berpikir kritis matematik (Hendriana dan Soemarmo, 2014:41) yang diujikan kepada lima orang siswa. Pada soal yang diberikan, siswa diminta mencari jarak terpendek dari materi teorema pythagoras dan menjelaskan alasannya. Siswa pertama dalam menyatakan hasil atau

informasi yang diperlukan kurang lengkap, langkah-langkah penyelesaian tidak tepat dan alasan yang diberikan tidak sesuai yang diharapkan. Sama halnya pada siswa kedua dan ketiga. Siswa tersebut dalam menyatakan hasil jawaban kurang lengkap, langkah-langkah penyelesaian tidak tepat dan alasan yang dikemukakan tidak sesuai yang diharapkan. Namun berbeda halnya dengan siswa keempat dan siswa kelima, mereka dapat menyatakan hasil dengan benar, langkah-langkah penyelesaian yang tepat serta alasan yang dikemukakan sesuai.

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang terjadi di lapangan. Hanya ada dua dari lima siswa yang benar dalam menyatakan hasil, menjelaskan prosedur dan menyajikan argumen sesuai masalah yang diberikan. Tiga siswa lainnya kurang tepat dalam menyatakan hasil serta langkah-langkah penyelesaiannya dan hanya memberikan alasan. Dari hasil tersebut, peneliti mengindikasikan ketiga siswa yang diujikan melalui pra riset memiliki kelemahan dalam menyatakan hasil, menjelaskan prosedur dan menyajikan argumen. Oleh karena itu, peneliti memilih satu diantara enam aspek berpikir kritis sebagai fokus yang akan dikaji yaitu aspek *explanation*. Hal ini dengan memperhatikan bahwa semua indikator dari aspek *explanation* yang disampaikan Facione (1990:8) yaitu menyatakan hasil, menjelaskan prosedur dan menyajikan argumen dapat dilihat dari penyelesaian persoalan matematika yang terlihat pada hasil pra riset.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas maka peneliti ingin menganalisis kemampuan berpikir kritis ditinjau dari aspek *explanation* dalam penyelesaian masalah terkait materi teorema Pythagoras di Kelas VIII SMP Negeri 1 Bandar Lampung. Secara khusus tujuan penelitian ini yaitu : (1) Mengetahui kemampuan siswa dalam menyatakan hasil dalam penyelesaian masalah teorema Pythagoras di Kelas VIII SMP Negeri 1 Bandar Lampung; (2) Mengetahui kemampuan siswa dalam menjelaskan prosedur dalam penyelesaian masalah teorema Pythagoras di Kelas VIII SMP Negeri 1 Bandar Lampung; (3) Mengetahui kemampuan siswa dalam menyajikan argumen dalam penyelesaian masalah teorema Pythagoras di Kelas VIII SMP Negeri 1 Bandar Lampung.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif berbentuk survei. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena apa adanya tanpa memanipulasi terhadap objek penelitian (Sukmadinata, 2015). Dalam penelitian ini, penelitian deskriptif yang dimaksud adalah penelitian deskriptif yang berusaha memberikan gambaran tentang kemampuan berpikir kritis siswa ditinjau dari aspek *explanation* dalam penyelesaian masalah materi teorema Pythagoras di kelas VIII SMP Negeri 1 Bandar Lampung. Sedangkan bentuk penelitian yang digunakan berbentuk survei. Penelitian survei adalah penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta-fakta dari gejala-gejala yang ada dan mencari keterangan-keterangan secara faktual, baik tentang institusi sosial, ekonomi, atau politik dari suatu kelompok ataupun suatu daerah (Nazir, 2011: 56).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa atau *person*. Menurut Arikunto (2013: 172) mengatakan bahwa subjek penelitian adalah subjek yang berupa *person*, *place*, dan *paper* yang menjadi pusat penelitian atau sasaran penelitian. Jadi dalam subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2020/2021 yang telah memperoleh materi teorema Pythagoras.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara

dan tes kemampuan berpikir kritis. Wawancara dalam penelitian ini merupakan kegiatan awal sebelum dilakukan tes. Wawancara yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui kesulitannya dalam menyelesaikan persoalan matematika. Sedangkan tes kemampuan berpikir kritis berupa tes essay berjumlah 3 soal yang diadaptasi dari (Hendriana dan Soemarmo, 2014: 41). Adapun prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yaitu: 1) Tahap persiapan, 2) Tahap pelaksanaan, 3) Tahap akhir.

Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain : (1) Menyusun desain penelitian; (2) Menyiapkan instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, kisi-kisi soal, soal tes kemampuan berpikir kritis ditinjau dari aspek *explanation* pada materi teorema Pythagoras, kunci jawaban, pedoman penskoran; (3) Memvalidasi instrumen penelitian; (4) Melakukan uji coba soal; (5) Menentukan waktu penelitian.

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain: (1) Mewawancarai 32 siswa yang akan mengikuti tes ; (2) Memberikan tes kemampuan berpikir kritis ditinjau dari aspek *explanation* materi teorema Pythagoras; (3) Memberikan skor berdasarkan pedoman penskoran dan kategori (4) Mendeskripsikan hasil pengolahan data (5) Menganalisis data hasil wawancara.

Tahap Akhir

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap akhir antara lain: (1) Penyimpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah; (2) Menyusun laporan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tes kemampuan berpikir kritis ditinjau dari aspek *explanation* terdiri dari 3 soal berbentuk essay dengan rentang skor 0 – 4 sesuai dengan pedoman penskoran yang telah dibuat. Soal tes diberikan kepada 32 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bandar Lampung. Hasil tes kemampuan berpikir kritis pada aspek *explanation* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis pada Aspek *Explanation*

No	Indikator	Total Skor	Rata-rata	Persentase (%)	Kategori
1	Menyatakan Hasil	227	7,09	59,11	Sedang
2	Menjelaskan Prosedur	257	8,03	66,92	Tinggi
3	Menyajikan Argumen	165	5,16	42,97	Sedang

Berdasarkan tabel 1, diperoleh bahwa kemampuan berpikir kritis siswa ditinjau dari aspek *explanation* dalam penyelesaian masalah teorema Pythagoras beragam, ada yang tinggi dan juga sedang. Indikator yang tergolong dalam kategori tinggi adalah indikator menjelaskan prosedur dengan rata-rata skor yaitu 8 atau 66,67%. Untuk indikator menyatakan hasil tergolong dalam kategori sedang dengan rata-rata skor yaitu

7,125 atau 59,38% dan indikator menyajikan argumen tergolong dalam kategori sedang dengan rata-rata skor 5 atau 41,67%.

1. Kemampuan Siswa dalam Menyatakan Hasil

Untuk mengukur kemampuan berpikir kritis ditinjau dari aspek *explanation* pada indikator ini, akan dilihat hasil penalaran siswa berdasarkan masalah yang diberikan pada soal. Hasil penalaran pada penelitian ini adalah mampu menyatakan informasi dari masalah yang diberikan. Soal berjumlah 3 butir yang dengan skor maksimal 12. Hasil skor kemampuan siswa dalam indikator menyatakan hasil diketahui bahwa total skor 3 diperoleh sebanyak 2 siswa, total skor 4 sebanyak 4 siswa, total skor 5 sebanyak 3 siswa, total skor 6 sebanyak 6 siswa, total skor 7 sebanyak 3 siswa, total skor 8 sebanyak 3 siswa, total skor 9 sebanyak 3 siswa, total skor 10 sebanyak 2 siswa, total skor 11 sebanyak 2 siswa dan total skor 12 sebanyak 4 siswa.

2. Kemampuan Siswa dalam Menjelaskan Prosedur

Untuk mengukur kemampuan berpikir kritis ditinjau dari aspek *explanation* pada indikator ini akan dilihat hasil dari menyajikan bukti, konsep, metodologi, dan kriteria logis yang digunakan berdasarkan hasil penalaran sehingga dapat menjelaskan atau menjabarkan proses-proses secara akurat. Menjelaskan atau menjabarkan proses-proses yaitu langkah-langkah penyelesaian dari masalah yang diberikan. Soal berjumlah 3 butir yang dengan skor maksimal 12. Hasil skor kemampuan siswa dalam indikator menjelaskan prosedur diketahui bahwa terdapat total skor 5 sebanyak 3 siswa, total skor 6 sebanyak 6 siswa, total skor 7 sebanyak 2 siswa, total skor 8 sebanyak 4 siswa, total skor 9 sebanyak 4 siswa, total skor 10 sebanyak 4 siswa, total skor 11 sebanyak 3 siswa dan total skor 12 sebanyak 6 siswa.

3. Kemampuan Siswa dalam Menyajikan Argumen

Untuk mengukur kemampuan berpikir kritis ditinjau dari aspek *explanation* pada indikator ini akan dilihat hasil dari alasan yang diberikan siswa untuk memuaskan keberatan (bantahan) pada metode, konsep, bukti, dan kriteria logis. Soal berjumlah 3 butir yang dengan skor maksimal 12. Hasil skor kemampuan siswa dalam indikator menyajikan argumen diketahui bahwa total skor 3 diperoleh sebanyak 11 siswa, total skor 4 sebanyak 8 siswa, total skor 6 sebanyak 4 siswa, total skor 7 sebanyak 5 siswa, total skor 8 sebanyak 2 siswa, total skor 9 sebanyak 1 siswa dan total skor 10 sebanyak 1 siswa.

Pembahasan

Aspek *explanation* terdiri dari 3 indikator, yaitu menyatakan hasil, menjelaskan prosedur dan menyajikan argumen Facione (1990: 18). Adapun soal tes yang diberikan kepada siswa dalam penelitian ini merupakan soal berbentuk essay yang berjumlah 3 butir soal. Berdasarkan soal yang telah diberikan kepada 32 siswa saat tes, ternyata masih terdapat siswa yang belum mampu menyelesaikan soal-soal tersebut. Berdasarkan data di atas, rata-rata skor untuk tiap indikator dari aspek *explanation* beragam, ada yang tinggi dan juga sedang. Indikator dengan tingkat ketercapaian paling tinggi dilihat dari rata-rata skor siswa adalah indikator menjelaskan prosedur dengan persentase tingkat ketercapaian 66,92% tergolong dalam kategori tinggi. Untuk indikator menyatakan hasil persentase tingkat ketercapainanya adalah 59,11%. tergolong dalam kategori sedang. Dan untuk indikator menyajikan argumen persentase tingkat

ketercapaian adalah 42,97% yang tergolong dalam kategori sedang. Berikut ini akan dibahas mengenai kemampuan berpikir kritis siswa ditinjau dari aspek explanation dalam penyelesaian masalah teorema Phytagoras kelas VIII SMP Negeri 1 Bandarlampung. Indikator aspek explanation yang dinilai yaitu menyatakan hasil, menjelaskan prosedur dan menyajikan argumen.

1. Menyatakan Hasil

Untuk mengukur kemampuan berpikir kritis ditinjau dari aspek explanation pada indikator ini, akan dilihat hasil penalaran siswa berdasarkan masalah yang diberikan pada soal. Yang dimaksud dengan hasil penalaran pada penelitian ini adalah mampu menyatakan informasi dari masalah yang diberikan. Kategori kemampuan siswa dalam menyatakan hasil bervariasi yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang dan rendah. Secara keseluruhan, kemampuan menyatakan hasil termasuk dalam kategori sedang dengan perolehan rata-rata skor yaitu 7,09 atau 59,11%. Dari data yang diperoleh, sebagian besar siswa dapat menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan pada soal, tetapi beberapa siswa tidak menuliskan secara lengkap di lembar jawaban. Pada langkah diketahui, seharusnya masih menuliskan informasi dari soal tetapi siswa langsung menuliskan hasil perhitungan yang diperoleh. Hal tersebut dilakukan siswa karena mereka terbiasa seperti itu. Siswa kesulitan dalam menentukan informasi yang diperlukan karena siswa tidak terbiasa.

2. Menjelaskan Prosedur

Untuk mengukur kemampuan berpikir kritis ditinjau dari aspek explanation pada indikator ini, akan dilihat hasil dari menyajikan bukti, konsep, metodologi, dan kriteria logis yang digunakan berdasarkan hasil penalaran sehingga dapat menjelaskan atau menjabarkan proses-proses secara akurat. Yang dimaksud dengan menjelaskan atau menjabarkan proses-proses dalam penelitian ini yaitu langkah-langkah penyelesaian dari masalah yang diberikan. Kategori kemampuan siswa dalam menjelaskan prosedur bervariasi yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang dan rendah. Secara keseluruhan, kemampuan menjelaskan prosedur termasuk dalam kategori tinggi dengan perolehan rata-rata skor yaitu 8,03 atau 66,92%. Dari data yang diperoleh, masih ada beberapa siswa yang kesulitan dalam menjelaskan prosedur atau diwujudkan dalam belum mampunya siswa melakukan langkah-langkah penyelesaian yang tepat untuk masalah yang diberikan. Berdasarkan analisis hasil wawancara dengan siswa rendahnya kemampuan mereka pada indikator menjelaskan prosedur ini disebabkan karena materi perbandingan yang belum mereka pahami sehingga mereka tidak dapat menyelesaikan soal tersebut dengan tepat. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan siswa tersebut pada indikator menjelaskan prosedur disebabkan oleh faktor internal siswa itu sendiri. Agar siswa dapat meningkatkan kemampuan explanation sebagai aspek dari berpikir kritis ini, peneliti menyarankan untuk siswa mempelajari lagi materi perbandingan sehingga dapat menyelesaikan masalah dengan tepat.

3 Menyajikan Argumen

Untuk mengukur kemampuan berpikir kritis ditinjau dari aspek explanation pada indikator ini, akan dilihat hasil dari alasan yang diberikan siswa untuk memuaskan keberatan (bantahan) pada metode, konsep, bukti, dan kriteria logis. Kategori kemampuan siswa dalam menyatakan hasil bervariasi yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang rendah dan sangat rendah. Secara keseluruhan, kemampuan menyatakan hasil termasuk

dalam kategori sedang dengan perolehan rata-rata skor yaitu 5,16 atau 42,97%. Dari data yang diperoleh dan berdasarkan analisis wawancara dengan siswa rendahnya kemampuan mereka pada indikator menyajikan argumen ini disebabkan belum terbiasa mengungkapkan pemikirannya ke dalam tulisan. Siswa mengetahui jawaban yang benar, namun tidak tahu bagaimana harus menuliskan kata-kata untuk melengkapi alasannya. Terdapat 3 orang siswa yang tidak menjawab sama sekali dan 5 orang siswa tidak menjawab pada soal tertentu. Hal itu di duga karena kebiasaan sehari-hari dalam penyelesaian soal tidak dituntut untuk membuat alasan. Untuk meningkatkan kemampuan tersebut disarankan agar para siswa dibiasakan menyatakan argumen dalam penyelesaian masalah yang diberikan.

SIMPULAN / CONCLUSION

Berdasarkan hasil analisis data, wawancara serta pembahasan, kemampuan berpikir kritis siswa ditinjau dari aspek explanation dalam penyelesaian masalah teorema Phytagoras beragam, ada yang tinggi dan juga sedang. Indikator yang tergolong dalam kategori tinggi adalah indikator menjelaskan prosedur. Untuk indikator menyatakan hasil tergolong dalam kategori sedang dan indikator menyajikan argumen tergolong dalam kategori sedang. Secara khusus berdasarkan sub-sub masalah yang dirumuskan, maka didapat kesimpulan dari ketiga indikator bahwa : (1) Kemampuan berpikir kritis ditinjau dari aspek explanation dalam penyelesaian masalah perbandingan pada indikator menyatakan hasil tergolong dalam kategori sedang dengan persentase rata-rata kemampuan menyatakan hasil adalah 59,11%. Siswa mampu memahami soal yang diberikan namun siswa kesulitan untuk mengungkapkannya secara tertulis informasi yang diperlukan. Hal itu diduga bahwa siswa tidak dilatih dalam menyatakan informasi yang diperlukan pada soal; (2) Kemampuan berpikir kritis ditinjau dari aspek explanation dalam penyelesaian masalah perbandingan pada indikator menjelaskan prosedur tergolong dalam kategori tinggi dengan persentase rata-rata kemampuan menjelaskan prosedur adalah 66,92%. Sebagian besar siswa dapat melakukan penyelesaian masalah serta perhitungan dengan benar walaupun masih ada beberapa siswa yang menggunakan prosedur perhitungan yang kurang tepat; (3) Kemampuan berpikir kritis ditinjau dari aspek explanation dalam penyelesaian masalah perbandingan pada indikator menyajikan argumen tergolong dalam kategori sedang dengan persentase rata-rata kemampuan menyajikan argumen adalah 42,97%. Siswa mampu memahami soal serta melakukan penyelesaian dari masalah yang diberikan dengan benar. Namun siswa tidak tahu bagaimana harus menuliskan kata-kata untuk melengkapi alasannya. Hal ini disebabkan karena siswa tidak dibiasakan dan dilatih dalam mengungkapkan pemikiran/idenya ke dalam tulisan yang berupa alasan.

Saran berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang diberikan peneliti yaitu : (1) Bagi guru, diharapkan dapat memberi latihan soal untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa sesuai langkah-langkah pada aspek explanation; (2) Untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa sebaiknya waktu yang tersedia lebih memadai agar hasilnya dapat maksimal terutama waktu untuk wawancara agar dapat tergali lebih mendalam; (3) Bagi peneliti lainnya, diharapkan dapat melaksanakan penelitian lanjutan berupa penelitian tentang gambaran aspek berpikir kritis lainnya selain aspek explanation dan penelitian eksperimental dengan memberikan perlakuan untuk menggali kemampuan berpikir kritis siswa pada aspek explanation yang bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada aspek explanation.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Cetakan ke-15). Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Depdikbud. (2006). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta: Depdiknas.
- Depdikbud. (2014). Paparan Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Bidang Pendidikan: Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013.
- Ennis, R. H. (1993). Critical Thinking Assesment. *Journalof Theory Into Practice* Vol. 32. Doi: 10.1080/00405849309543594. Diakses 3 Maret 2019.9 hlm.
- Facione, P.A. (1990). A Statement of Expert Consensus for Purposes of Educational Assesment and Instruction, Research Finding and Recommandations. California: California State University, Fullerton
- Fortino, C. R. (2015). *Critical thinking and problem solving for 21st century learner*. New York: NYSUT. 183 hlm.
- Hendriana, H. Soemarmo, U. (2014). *Penilaian Pembelajaran Matematika..* Bandung: PT. Refika Aditama.
- Kazempour, E. (2013). The Effects of Inquiry-Based Teaching on Critical Thinking of Students. *Journal of Social. Issues & Humanities*, 1(3), 23—27.
- Kaleiloglu, F., & Gulbahar, Y. (2014). The Effect of Instructional Techniques on Critical Thinking Disposition in Online Discussion. *Educational Technology & Society*, 17(1), 248—258.
- Nazir, M. 2011. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Patonah, S. (2014). Elemen Bernalar Tujuan pada Pembelajaran IPA Melalui pendekatan Metakognitif Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(2), 128—133. DOI: <http://dx.doi.org/10.15294/jpii.v3i2.3111>.
- Schafersman, S.D. (1991). *An Introduction to Critical Thinking*. Tersedia di <http://facultycenter.ischool.syr.edu/wpcontent/uploads/2012/02/CriticalThinking.pdf>.

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perjuangan Dengan Menggunakan Metode Picture and Picture Di Kelas V SDN 010155 Sei Muka Kecamatan Talawi Kabupaten Batu Bara

Vera Sasmita

Pendidikan Dasar, Fakultas Pascasarjana, Universitas Negeri Medan, Jl. Williemsikandar
email: sasmitaku92@gmail.com

Abstrak: Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada materi perjuangan, proses pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru, selama proses pembelajaran siswa masih takut mengeluarkan pendapat siswa mengalami kesulitan dalam mendeskripsikan perjuangan. Subjek peneliti ini adalah Guru melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode Picture and Picture. Data penelitian diperoleh melalui tes, Observasi, dan Lembar Kerja siswa. Pelaksanaan PKP ini dilakukan dalam 3 Siklus yaitu Siklus I-III. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari data 25 siswa tidak terdapat nilai yang tuntas. Dalam pembelajaran pada Siklus I tidak terdapat siswa yang tuntas. Kemudian melakukan perbaikan pada Siklus II terdapat 5 siswa yang tuntas dan 20 siswa tidak tuntas atau 60% dengan nilai rata-rata 63,4 penulis melakukan perbaikan kembali pada Siklus III dan hasilnya semua siswa mencapai nilai kriteria ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan Pembelajaran mata pelajaran IPS materi perjuangan dengan menggunakan metode Picture and Picture dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan Hasil belajar siswa.

Kata kunci: Hasil Belajar, Picture and Picture, IPS, SD

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai ujung tombak diyakini mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mampu berperan dalam membentuk manusia menjadi makhluk yang berakal, yang oleh karenanya di Indonesia pembaharuan ini bias menyangkut masalah sumber belajar yang digunakan, metode pembelajaran, evaluasi, kebijakan sekolah, strategi pembelajaran dan lain-lain.

Masalah peningkatan kualitas pendidikan erat kaitannya dengan masalah proses pembelajaran. Pembelajaran yang masih mengandalkan cara-cara tradisional yang menganggap peserta didik hanya untuk melaksanakan kewajiban yang telah ditetapkan oleh guru harus diubah. Pembelajaran satu arah, berorientasi pada guru dan kurikulum serta cenderung skolastik yang hanya mengutamakan prestasi akademik saja perlu dikaji ulang karena sudah tidak sesuai dengan perkembangan masyarakat.

Menurut Asri Budiningsih (2003:114) Kecenderungan pembelajaran yang menekan pada aspek skolastik hanya akan menghasilkan generasi muda yang kurang memiliki percaya diri serta tidak peka terhadap lingkungan. Disamping itu, generasi akan memiliki sifat-sifat yang tidak sabar, kurang menghargai proses, ingin cepat berhasil walaupun dengan jalan pintas, mudah marah sehingga banyak menimbulkan kerusuhan dan tawuran.

Ilmu Pengetahuan Sosial yang semestinya diajarkan dengan pola-pola yang dapat meningkatkan keterampilan social. Tetapi pola pembelajaran di SD sampai saat ini masih cenderung teks book orientwd serta penyajian yang tidak variatif sebagai akibatnya pola belajar siswa sulit ditumbuhkan. Hal ini menyebabkan prestasi belajar IPS

Masih kurang dari yang diharapkan (rendah) oleh sebab itu diperlukan suatu model pembelajaran yang baik serta sesuai dengan karakteristik materi maupun karakteristik siswa sebagai bentuk strategi dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Model pembelajaran yang baik menurut Paul Suparno (2006:17) adalah suatu model pembelajaran yang bersifat demokratis dan dialogis. Dengan model pembelajaran seperti ini siswa dapat mengungkapkan gagasannya, dapat mengkritik pendapat guru yang tidak tepat, dapat mengungkapkan jalan pikirannya yang lain dari guru sehingga guru tidak menjadi diktrator yang hanya menekankan pada satu jawaban, tetapi dapat lebih demokratis.

Konsep yang dimiliki model picture and picture dalam pembelajaran mampu menjadikan siswa aktif serta kritis dalam menghadapi persoalan, karena siswa dibimbing untuk mengungkapkan gagasannya. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran, karena mampu memotivasi siswa dalam belajar yang akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar.

Perubahan perilaku yang terjadi pada diri individu karena adanya interaksi fisik, dan juga dapat diperoleh melalui interaksi psikis. Seperti yang dikemukakan oleh Bower dan Thilgard (1981), yaitu belajar mengacu pada perubahan tersebut tidak disebabkan oleh insting, kematangan atau kelelahan dan kebiasaan.

Seorang siswa dikatakan berhasil dalam belajar adalah siswa yang berhasil mencapai tujuan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) tanpa perumusan tujuan pembelajaran yang jelas akan mempunyai implikasi tidak menentunya standar mutu pengajaran. Kegiatan pembelajaran dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu berupa adanya perubahan kemampuan sebagai suatu bentuk hasil belajar.

Arikunto (2006) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati, dan dapat diukur". Nasution (1995) mengemukakan bahwa hasil adalah suatu perubahan pada diri individu. Perubahan yang dimaksud tidak halnya perubahan pengetahuan, tetapi juga meliputi perubahan kecakapan, sikap, pengertian, dan penghargaan diri pada individu tersebut.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Individu yang belajar akan memperoleh hasil dari apa yang telah dipelajari selama proses belajar itu. Hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar.

Sama halnya dengan media pembelajaran, sebab media pembelajaran salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Dan dengan media sangat membantu siswa dalam memahami konsep tertentu, yang kurang mampu dijelaskan dengan bahasa. Ketidakmampuan guru menjelaskan sesuai bahan pelajaran dapat diwakili oleh peranan media pembelajaran. Manfaat media pembelajaran tampak dari keberhasilan siswa.

Seperti yang dikatakan Miarso (1980) "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar siswa.

Media gambar dipilih karena penulis merasa penggunaan into perlu diterapkan. Dan juga penulis berpedoman kepada pendapat Schram (1960) mengklasifikasikan

media menjadi dua jenis, yaitu media sederhana (papan tulis, gambar, poster, peta) dan media canggih (radio, fil, Tv, computer). Jadi media gambar termasuk media sederhana.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Tindakan Kelas (*action research*), metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran yang digunakan guru dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa di sekolah.

Penelitian dilakukan di SDN 010155 Sei Muka Kecamatan Datuk Tanah Datar sebanyak 197. Sampel penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 010155 Sei Muka. Penelitian ini dilaksanakan dikelas V SD Negeri 010155 Sei Muka Kecamatan Talawi Kabupaten Batu Bara dimulai tanggal 25 April 2015 sampai dengan 13 Mei 2015.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah pemebelajaran dikelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskripsi, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran ditetapkan.

Perbaikan pembelajaran ini dirancang dalam bentuk siklus. Siklus ke I-III terdiri dari empat kegiatan yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi.

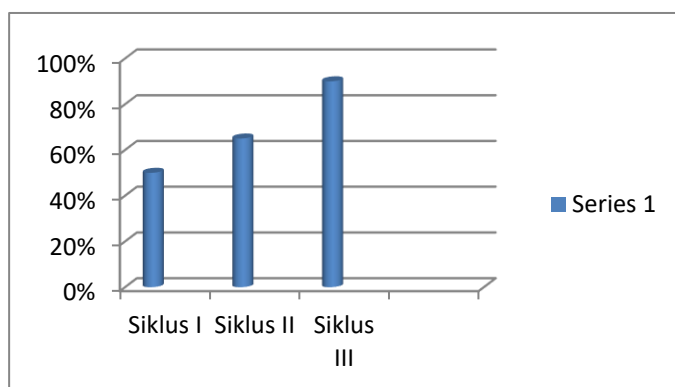
HASIL PENELITIAN

Dari data yang diperoleh nilai pembelajaran IPS telah terjadi perbaikan-perbaikan nilai yang ditunjukkan dengan adanya kemajuan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal latihan dan kemampuan siswa pada penyelesaian masalah-masalah sehingga diperoleh nilai baik yang dilihat dari Siklus I-III.

Tabel 4.1 Nilai Persentase Setiap Siklus Mata Pelajaran IPS

Persentase Hasil Perbaikan		
Siklus I	Siklus II	Siklus III
50%	65%	90%

Gambar 4.1 : Grafik Persentase Hasil Perbaikan Pembelajaran Siklus I-III



PEMBAHASAN

Dari hasil pengolahan data dalam proses pembelajaran secara general hasil pembelajaran siswa tidak memuaskan khususnya pada mata pelajaran IPS. Hal ini disebabkan Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, serta kurangnya kemampuan Guru dalam menggunakan alat peraga dan contoh-contoh yang konkret.

Pada saat pelaksanaan perbaikan IPS Siklus I, Siklus II, dan Siklus III Guru mencoba mengganti metode yang selama ini dipakai dengan metode picture and picture. Ternyata hasil yang dicapai mengalami peningkatan.

Pada pelaksanaan pembelajaran Siklus I pada bidang studi IPS siswa memperoleh hasil persentase 50% dengan nilai rata-rata 53,2. Pada siklus ini siswa yang tuntas belajar belum ada. Pada perbaikan pembelajaran Siklus II siswa yang mencapai ketuntasan belajar ada 5 siswa dan 20 siswa tidak lulus, dengan hasil persentase yaitu 60% dengan nilai rata-rata 63,4. Kemudian pada Siklus akhir semua siswa mencapai ketuntasan belajar dengan hasil persentase yaitu 90% dengan nilai rata-rata 86,8.

Hal ini disebabkan penggunaan metode pembelajaran yang diperbaiki guru, terjadi peningkatan dari Siklus I, II dan III. Hasil pelaksanaan perbaikan pembelajaran berlangsung baik dengan terjadi peningkatan pada setiap siklusnya.

SIMPULAN

Dari hasil perbaikan pembelajaran yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan antara lain :

1. Dengan menggunakan metode Picture and Picture dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya selama kegiatan belajar mengajar agar anak mau dan berani untuk bertanya pada materi yang kurang dipahami.
3. Melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaan alat peraga yang dapat meningkatkan penguasaan materi sehingga hasil belajar siswa meningkat.
4. Perbaikan pelaksanaan pembelajaran dengan metode Picture and Picture, maka siswa dapat termotivasi untuk belajar lebih baik.

Berdasarkan kesimpulan diatas ada beberapa hal yang sebaiknya dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan gairah belajar siswa adalah :

1. Mencantumkan penggunaan metode Picture and picture pada rencana pembelajaran
2. Memberikan kesempatan pada siswa untk menemukan materi
3. Untuk menyampaikan materi, Guru harus menggunakan metode Picture and Picture sehingga mudah diserap siswa untuk memahami materi.

Disamping hasil tersebut di atas berdasarkan pengalaman dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) kiranya diperlukan juga dilakukan peningkatan kualitas kegiatan kelompok kerja Guru yang menjadi wadah pertemuan guru untuk membicarakan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi di dalam kelas oleh guru sehari-hari. Kemudian perlu juga dijadwalkan kegiatan diskusi kelompok antara Kepala Sekolah (K3S) Kelompok Kerja Kepala Sekolah dan Guru di SD yang bersangkutan yang berguna untuk bertukar pengalaman serta saling member dan menerima dengan tujuan demi peningkatan mutu pembelajaran bagi para siswa di sekolah

DAFTAR RUJUKAN

- Azwar, Saifuddin. (1987). *Test Prestasi*. Yogyakarta: Liberty.
- Asri Budiningsih. (2003). *Desain pesan pembelajaran*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Bower & Hilgard. (1981). (Mahendra & Ma'mun, 1998). *Teori Belajar dan Pembelajaran Motorik*. Bandung: CV Andira.
- Djamarah, Syaiful Bahri. Drs. Dkk. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Miarso. (1980). *Dasar Konsep Pendidikan Moral*.
- Nasution, S. (1995). *Metode Reseach Penelitian Ilmiah*. Makassar: Bumi Aksara.
- Ngalim, Purwanto. (1990). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Paul Suparno. (2006). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Kanisius.Cet. ke-7
- Poerwandarminta, W.J.S. (1995). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Satori, Djam'an, dkk. (2007). *Defini Profesi, Profesi Keguruan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Schramm, Wilbur (ed). (1960). *Mass Communication*. Urbana, IL: University of Illinois Press.
- Suharsimi, Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Winkel, W.S. (1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia

Apakah Melatihkan Penalaran Ilmiah Melalui Instrumen *Multi Tier Fluid Test-PjBL* Mengurangi Miskonsepsi Siswa?

Viyanti^{1*}, Alimatu Fatmawati², Indah Slamet Budiarti³

¹Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Lampung,

²Mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Lampung,

³Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP Universitas Cenderawasih, Indonesia

*e-mail: viyanti.1980@fkip.unila.ac.id

Abstrak: Tahap pembelajaran fisika dibangun dari pemahaman ide dan konsep sederhana hingga ketahap kompleks. Kesalahan konsep (miskonsepsi) merupakan kesalahan penginterpretasian makna fisis suatu materi. Pengaruh yang diakibatkan miskonsepsi berkaitan dengan keterampilan penalaran ilmiah siswa. Tes diagnostik merupakan salah satu cara mengidentifikasi miskonsepsi. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui deskripsi instrumen *multi-tier fluid test* berbasis PjBL untuk melatih penalaran ilmiah siswa SMA. Metode yang digunakan adalah *literatur review* melalui pengkajian artikel yang relevan dengan penelitian yang dilakukan sebanyak 6 artikel. Hasil kajian pustaka merekomendasikan bahwa instrumen tes diagnostik *multi-tier test* berpotensi (1) mengurangi miskonsepsi siswa, (2) mendeteksi miskonsepsi siswa tiap indikator; (3) mengidentifikasi sumber penyebab miskonsepsi. Terkait hal itu, desain pola melatih penalaran ilmiah dalam pembelajaran fisika dengan kualitas baik melalui pengembangan instrumen tes diagnostik *multi-tier fluid test* berbasis PjBL sangat diperlukan untuk penelitian lebih lanjut.

Kata kunci: *multi-tier fluid test*, penalaran ilmiah, PjBL, miskonsepsi, tes diagnostik

PENDAHULUAN

Tahapan proses pembelajaran fisika secara terstruktur dan bertahap memfasilitasi pemahaman tingkatan materi yang bertumpu pada konsep materi sebelumnya. Beberapa ahli mengungkapkan bahwa: (1) hakikat belajar fisika adalah belajar mengenai konsep, struktur konsep, dan hubungan antar konsep (Subarinah, 2006); (2) proses menyelesaikan permasalahan dalam fisika dapat dilatihkan dengan penalaran ilmiah (Moore & Rubbo, 2012); (3) perlu ada perencanaan dalam proses pembelajaran fisika untuk mengatasi miskonsepsi (Lucey & Norton, 2011). Sehingga dibutuhkan pemahaman konsep dasar sebagai prasyarat untuk dapat lanjut kekonsep dan materi selanjutnya.

Pemahaman konsep dan penalaran ilmiah yang tertanam sejak dini memberikan kemudahan siswa mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, permasalahan yang berhubungan dengan penalaran ilmiah dan miskonsepsi membawa dampak pada kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Smith & Abell (2008) mengungkapkan pemahaman konsep dan penalaran ilmiah siswa dipengaruhi oleh pengetahuan awal dan penalaran ilmiah yang dimiliki sebelum proses pembelajaran.

Namun kenyataannya di lapangan banyak ditemukan pemahaman konsep siswa bertentangan dengan pendapat ahli: (1) besarnya tekanan hidrostatis pada suatu titik diakibatkan banyak fluida yang berada di atas titik tersebut (Loverude, Kautz, & Heron, 2010), (2) pada bejana berhubungan, tekanan fluida di ruang tertutup lebih besar daripada tekanan pada ruang terbuka (Goszweski, Moyer, & Bazan, 2012), (3) besarnya gaya angkat pada benda berbanding terbalik dengan massa jenis zat cair yang digunakan (Utami, 2014).

Terkait hal tersebut, miskonsepsi yang dialami siswa disinyalir disebabkan beberapa faktor yaitu: (1) kesalahan siswa memahami hubungan antar konsep, (2) cara membelajarkan guru dan (3) sumber belajar. Sejalan pernyataan Pesman (2005) dan Gurel (2015) bahwa miskonsepsi menghambat pembelajaran. Oleh karena itu perlu mengetahui letak miskonsepsi peserta didik agar guru dapat mengevaluasi dan mengoptimalkan proses pembelajaran.

Miskonsepsi dapat diatasi dengan cara mengidentifikasi kesalahan pemahaman yang terjadi pada siswa melalui pembelajaran yang melihat berbagai kesulitan yang dialami siswa (Gottheiner & Siegel, 2012). Depdiknas (2006) mengamanatkan bahwa proses pembelajaran fisika menekankan pada pemberian pengalaman langsung agar memahami dan menjelajahi alam sekitar secara ilmiah. Oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran berbasis proyek dalam rangka memfasilitasi siswa untuk aktif menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran.

Miswanto (2011) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mengarahkan siswa fokus pada pengembangan produk, pengkajian atau penelitian serta memecahkan masalah sebagai salah satu cara yang efektif dalam mengatasi miskonsepsi. Model pembelajaran ini memudahkan dan membuka peluang guru untuk membuktikan adanya miskonsepsi pada pemikiran awal siswa sebelum melakukan pembelajaran selanjutnya. Kegiatan ini dapat difasilitasi melalui kegiatan penilaian.

Penilaian sebagai tolak ukur untuk memperbaiki ketidakcapaian peserta didik dalam pembelajaran sebagai bahan evaluasi. Dalam hal ini, guru harus kreatif menciptakan dan mengembangkan instrumen penilaian untuk menghindari miskonsepsi. Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 mengamanatkan bahwa penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai guru. Kompetensi yang dimaksud meliputi: 1) memahami prinsip penilaian dan evaluasi proses, 2) mengidentifikasi aspek proses dan hasil belajar untuk dinilai dan dievaluasi, 3) menentukan prosedur penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar, 4) mengembangkan instrumen penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar, 5) mengadministrasikan penilaian proses dan hasil belajar secara berkesinambungan, 6) menganalisis hasil penilaian proses dan hasil belajar untuk berbagai tujuan, dan 7) mengevaluasi proses dan hasil belajar

Adapun teknik penilaian yang digunakan oleh guru dilapangan adalah tes pilihan ganda dan tes esai. Namun, penggunaan tes pilihan ganda hanya mampu mengukur aspek kognitif dari peserta didik tanpa mengetahui pemahaman yang dimiliki peserta didik. Karena itu diberbagai penelitian evaluasi telah dikembangkan instrumen tes pilihan ganda yang disertai dengan alasan agar dapat mengetahui lebih akurat mengenai pemahaman konsep peserta didik.

Beberapa tipe tes pilihan ganda beralasan menurut ahli: (1) Treagust (Pesman, 2005; Shidiq, 2014) mengembangkan tes *two tier test*, tes pemahaman konsep dalam bentuk pilihan ganda pada *tier* pertama dan *tier* kedua yang berisi alasan atas jawaban yang dipilih pada *tier* pertama. (2) Eryilmaz dan Sürmeli (dalam Pesman, 2005) mengembangkan tes *three tier test*, tes pilihan ganda pada tier pertama, tier kedua terdiri atas alasan jawaban pada tier pertama, dan tier ketiga terdiri atas skala tingkat kepercayaan peserta didik terhadap kedua jawaban yang diberikan. (3) Tipe tes *four-tier diagnostic test* berisi tingkat pertama pilihan jawaban, tingkat kedua berisi tingkat keyakinan peserta didik menjawab pertanyaan tingkat pertama, tingkat ketiga berisi alasan untuk jawaban tingkat pertama, dan tingkat keempat berisi tingkat keyakinan peserta didik menjawab pertanyaan tingkat ketiga.

Namun, tes yang diungkapkan ahli memiliki kelemahan: (1) *two tier test*, tipe tes yang tidak dapat membedakan peserta didik yang mengalami miskonsepsi, tidak tahu konsep (*lack of knowledge*), dan yang paham konsep; (2) *three tier test*, ini hanya mampu membedakan antara peserta didik yang tidak paham konsep (*lack of knowledge*); dan (3) *four-tier test* merupakan tes hasil pengembangan dari tes tiga tahap (*three-tier test*) yang masih dibuka peluang untuk terus dikaji akan kelebihan dan kelemahannya.

Berdasarkan paparan, peneliti telah mengkaji literatur terkait penggabungan tes dua tingkat dengan peringkat kepercayaan tambahan menggunakan instrumen *multi-tier test* yang disinyalir berpotensi mengurangi miskonsepsi melalui penguatan keterampilan penalaran ilmiah. Sehingga pengembangan instrumen *multi-tier test fluid* berbasis PjBL sangat berpotensi untuk dikembangkan sebagai langkah awal dalam mengurangi jumlah temuan miskonsepsi dengan melatih keterampilan penalaran ilmiah pada siswa, dalam rangka memberikan gambaran rancangan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah tinjauan pustaka yang merupakan kajian teori yang relevan dengan topik yang akan diteliti. Proses kajian pustaka dimulai dengan mengidentifikasi artikel yang paling relevan dengan topik penelitian.

Pada penelitian ini peneliti menghasilkan 10 artikel yang berpotensi untuk direview.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Artikel yang menjadi referensi utama pada penelitian ini didapatkan 10 artikel yang berpotensi untuk direview. Dari 10 jurnal yang ada terpilih 6 jurnal yang paling relevan dan memenuhi kriteria inklusi kajian pustaka ini. Artikel yang akan dikaji merupakan terbitan dari 2015-2020. Adapun hasil dari analisis lebih lanjut dari enam jurnal yang paling relevan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Kajian Pustaka Artikel

No	Hasil Analisis
1	<p>Penulis: Yaw Kai Yan dan R. Subramaniam, 2017</p> <p>Judul: <i>Using a multi-tier diagnostic test to explore the nature of students' alternative conceptions on reaction kinetics.</i></p> <p>Metode: Pengembangan instrumen diagnostik pada kinetika reaksi ini pada dasarnya paralel dengan pendekatan instrumen <i>two-tier</i> tetapi dengan beberapa variasi kecil. Batas-batas isi topik dibatasi dengan melihat silabus Kimia Kelas 12, Literatur jurnal, pertanyaan ujian tahun lalu, buku penilaian, dan pengalaman mengajar penulis dimanfaatkan dalam menyusun 15 pertanyaan untuk versi awal instrumen dalam versi <i>two-tier</i> tingkat jawaban dalam format soal pilihan ganda dan tingkat alasan dalam format terbuka.</p> <p>Hasil: 11 item, instrumen diagnostik <i>four-tier</i> pada materi kinetika reaksi yang dikembangkan untuk penelitian ini telah muncul 25 AC di antara siswa kelas 12. Pertanyaan yang dikembangkan melibatkan beberapa konsep untuk menguji pemahaman konseptual siswa dan mengungkap AC dalam konteks yang lebih sulit. Keakuratan tanggapan siswa dalam menyajikan data sangat</p>

No	Hasil Analisis
	<p>berguna dalam membedakan AC karena miskonsepsi akibat kurangnya pengetahuan serta memberikan informasi metakognitif lainnya. Informasi ini tidak mungkin diperoleh dari soal pilihan ganda tradisional atau instrumen diagnostik dua tingkat. Format instrumen <i>four-tier</i> menawarkan keuntungan yang signifikan atas soal pilihan ganda biasa dan soal pilihan ganda dua tingkat, dan efektif untuk menyelidiki pemahaman siswa tentang suatu topik serta untuk mengidentifikasi AC dengan lebih kuat.</p>
2	<p>Penulis: Marjolein Versteeg, Marjo Wijnen-Meijer, dan Paul Steendijk, 2018 Judul: <i>Informing the uninformed: a multitier approach to uncover students misconceptions on cardiovascular physiology.</i> Metode: mahasiswa diberikan tes yang terdiri dari empat pertanyaan. Setiap pertanyaan terdiri dari empat tingkatan, yaitu, satu tingkat jawaban, satu tingkat penjelasan, dan dua tingkat kepercayaan Hasil: Miskonsepsi fisiologi adalah ancaman utama bagi penalaran ilmiah dan klinis yang akurat dalam pendidikan kedokteran. Penelitian ini mengeksplorasi pendekatan multi- tier test sebagai alat untuk mendapatkan wawasan tentang miskonsepsi materi fisiologi kardiovaskular. Pertanyaan yang disajikan dalam penelitian ini terdiri dari tingkat jawaban dan tingkat penjelasan. Kedua tingkatan tersebut dipasangkan dengan tingkatan kepercayaan yaitu skala likert 5 poin yang digunakan sebagai indikator evaluasi metakognitif yaitu kesadaran. Menggunakan analisis <i>Bland-Altman</i>. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan <i>multi-tier test</i> berguna untuk mempelajari pemahaman konseptual siswa dan mengungkap miskonsepsi materi fisiologi kardiovaskular.</p>
3	<p>Penulis: Adam Hadiana Aminudin, Rizal Adimayuda, Ida Kaniawati, Endi Suhendi, Achmad Samsudin, dan Bayram Costu, 2019 Judul: <i>Rasch Analysis of Multitier Open ended Light Wave Instrument (MOLWI): Developing and Assessing Second Years Sundanese Scholars Alternative Conceptions.</i> Metode: Metode penelitian yang digunakan adalah model 3D + 1I (<i>Defining, Designing, Developing dan Implementing</i>). Tahap pendefinisian telah dilakukan terhadap studi literatur tentang miskonsepsi tentang gelombang cahaya. Tahap perancangan diwujudkan dengan mendesain konten untuk setiap tes <i>four-tier test</i> terbuka. Tahap pengembangan dilakukan untuk merancang instrumen tes <i>open-ended four-tier test</i> menjadi <i>close-ended four-tier test</i>. Terakhir, tahap implementasi digunakan untuk menguji instrumen <i>four-tier open-ended</i> yang dianalisis menggunakan analisis Rasch. Hasil: Berdasarkan analisis Rasch menggambarkan tingkat kepercayaan diri mahasiswa berbanding terbalik dengan kemampuannya dan berbanding lurus dengan tingkat miskonsepsi. Dari segi instrumen, tingkat kesulitan soal berbanding terbalik dengan tingkat kepercayaan. Pertanyaan yang sulit dijawab dengan tidak percaya diri, sedangkan pertanyaan mudah dijawab dengan percaya diri. Untuk pertanyaan yang memiliki potensi miskonsepsi, dijawab dengan ragu-ragu dan pertanyaan yang bukan miskonsepsi dijawab dengan percaya diri. Dengan demikian para mahasiswa hanya menjawab dengan percaya diri pada pertanyaan-pertanyaan yang mudah dan tidak miskonsepsi.</p>

No	Hasil Analisis
4	<p>Penulis: Derya Kaltakci-Gurel, Ali Eryilmaz dan Lillian Christie McDermott, 2017</p> <p>Judul: <i>Development and application of a four-tier test to assess pre-service physicsteachers' misconceptions about geometrical optics</i></p> <p>Metode: Pengembangan tes miskonsepsi pilihan ganda <i>four-tier</i> materi optik geometris melibatkan versi modifikasi dari prosedur yang diuraikan Peşman dan Eryilmaz (2010) untuk tes <i>three-tier test</i>. Pengembangan tes dan prosedur aplikasi terdiri dari empat tahap utama yaitu:(1) melakukan wawancara, (2) membangun dan mengelola tes terbuka, (3) membangun dan mengelola uji coba, dan (4) mengembangkan dan mengelola tes <i>four-tier test</i> (FTGOT).</p> <p>Hasil: Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa <i>four-tier test</i> yang dikembangkan dalam penelitian ini (yaitu FTGOT) memiliki implikasi untuk praktik di kelas sehingga pengembangan instrumen diagnostik untuk menilai miskonsepsi umum siswa dalam optik geometris membantu guru untuk merancang dan meningkatkan pengajaran mereka pada topik tersebut.</p>
5	<p>Penulis: Deniz Gurcay dan Etna Gulbas,2015</p> <p>Judul: <i>Development of three-tier heat, temperature and internal energy diagnostic test</i></p> <p>Metode: Tes diagnostik <i>three-tier test</i> adalah tes yang mengacu pada kriteria dan dirancang untuk mengevaluasi kesalahpahaman atau pemahaman siswa tentang konsep ilmiah</p> <p>Hasil: HTIEDT adalah tes yang dapat digunakan untuk menentukan kesalahpahaman yang dimiliki siswa materi panas, suhu, dan energi internal, dan untuk membuat perbedaan antara miskonsepsi siswa dan kurangnya pengetahuan. Instrumen HTIEDT dapat digunakan kepada siswa sebelum dan/atau setelah proses pembelajaran untuk menentukan pengetahuan awal siswa dan miskonsepsi materi panas, suhu dan energi internal. Caleon dan Subramaniam (2010) menekankan bahwa tes diagnostik dapat digunakan untuk memantau perkembangan konseptual bertahap siswa, pemberian HTIEDT sebagai <i>pre-test</i> atau <i>post-test</i> harus memberikan informasi tentang efisiensi pengajaran.</p>
6	<p>Penulis: T C Bayuni dan W Sopandi, 2018</p> <p>Judul: <i>Identification misconception of primary school teacher education students in changes of matters using a five-tier diagnostic test.</i></p> <p>Metode: Penelitian ini menggunakan metode deskriptif untuk mendeskripsikan miskonsepsi pada materi Zat dan Perubahan Wujud.</p> <p>Hasil: Instrumen uji diagnostik <i>five-tier test</i> dapat mengungkap miskonsepsi yang dialami siswa pada materi sifat zat dan perubahan wujud zat. Faktor penyebab miskonsepsi tertinggi pada siswa adalah karena diri sendiri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlu adanya pembelajaran dan pengajaran IPA dengan kualitas yang lebih baik.</p>

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan disimpulkan bahwa pola penalaran ilmiah yang dilatihkan menggunakan instrumen penilaian *multi-tier test* berpotensi (1) mengurangi miskonsepsi siswa, (2) mampu mendeteksi miskonsepsi peserta didik tiap indikatornya; (3) mengidentifikasi sumber penyebab miskonsepsi dengan menggunakan

pola terpisah untuk pertanyaan tingkatan pertama dan untuk pertanyaan tingkatan kedua disertai wawancara siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Adam Hadiana Aminudin, Rizal Adimayuda, Ida Kaniawati, Endi Suhendi, Achmad Samsudin, and Bayram Costu. (2019). *Rasch Analysis of Multitier Open-ended Light-Wave Instrument (MOLWI): Developing and Assessing Second- Years Sundanese-Scholars Alternative Conceptions*, *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(3): 557-579.
- Aydeniz, M., Bilican, K. & Kirbulut, Z.D. (2017). Exploring pre-service elementary science teachers conceptual understanding of particulate nature of matter through three-tier diagnostic test. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology (IJEMST)*, 5 (3), 221-234.
- Deniz Gurcaya & Etna Gulbasa. (2015). Development of three-tier heat, temperature and internal energy diagnostic test, *Journal of Research in Science & Technological Education*, 33 (2): 197-217.
- Derya Kaltakci-Gurel, Ali Eryilmaz & Lillian Christie McDermott. (2017). Development and application of a four-tier test to assess pre- service physics teachers' misconceptions about geometrical optics, 35 (2): 238-260.
- Gottheiner, D., & Siegel, M. (2012). Experienced Middle School Science Teachers Assessment Literacy: Investigating Knowledge of Student's Conceptions in Genetics and Ways to Shape Instruction. *Journal of Science Teacher Education*, 23 (5), 531-557.
- Lucey, T. A., & Norton, E. A. (2011). Understandings of Retirement. *Citizenship, Social and Economics Education*, Volume 10 Number 1 2011.
- Marjolein Versteeg, Marjo Wijnen-Meijer, and Paul Steendijk, Informing the uninformed: a multitier approach to uncover students' misconceptions on cardiovascular physiology 2018 *Journal of Advances in Physiology Education*, 43: 7-14.
- Miswanto. 2011. Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada materi program linier siswa kelas x SMK Negeri 1 Singosari. *Jurnal penelitian dan Pemikiran Pendidikan* vol. 1 (1) : 60-68. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp3/article/view/615>
- Moore, J., & Rubbo, L. (2012). Scientific Reasoning Abilities of Nonscience Majors in Physics-Based Courses. *American Physical Society*, 8 (1): 1-8.
- Puput Istika Wulandari, Bakti Mulyani, dan Budi Utami. (2019). Identifikasi miskonsepsi siswa menggunakan threetier multiple choice pada materi konsep redoks kelas X MIPA SMA Batik 1 Surakarta, *Jurnal Pendidikan Kimia*, 8 (2): 207-216.
- Qisthi Fariyani, Ani Rusilowati, Sugianto. (2015). Pengembangan Four Tier Diagnostic Test Untuk Mengungkap Miskonsepsi Fisika Siswa SMA Kelas X, *Journal of Innovative Science Education*, 4 (2): 41-49.
- Smith, S., & Abell, S. (2008). Assessing and Addressing Student Science Ideas. *Science and Children*. 45 (7): 72-73.
- T C Bayuni, & W Sopandi. (2018). Identification misconception of primary school teacher education students in changes of matters using a five-tier diagnostic test, *Journal of Physics: Conference Series*, 1013.

- Xuefeng Wei, Ph.D, Lin Lin, Ed.D, Nanxi Meng, Wei Tan, Siu-Cheung Kong, Ph.D, Kinshuk, Ph.D. (2019). The Effectiveness of Partial Pair Programming on Elementary School Students' Computational Thinking Skills and Self-Efficacy, 160.
- Yaw Kai Yan and R. Subramaniam. (2018). Using a multi-tier diagnostic test to explore the nature of students' alternative conceptions on reaction kinetics, *Journal of Chemistry Education Research and Practice*, 19 (1): 213-226.

Penerapan Pendidikan Karakter Dalam Konsep Pelaksanaan Blended Learning di Sekolah Dasar

Winda Jayanti Mandasari, Jumali

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Oku Timur, Jl. Raya Desa Harjowinangun BK.10 Belitang Kab. OKU Timur SumSel, Indonesia

* e-mail: windajayanti100@gmail.com, djoem_unsri@yahoo.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang pendidikan karakter dalam konsep *blended learning* di Sekolah Dasar. Tujuan lain dari penelitian ini adalah merumuskan kegiatan pendidikan karakter yang cocok untuk diterapkan ke dalam konsep *blended learning* di Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan (*Library Research*). Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam pembahasan ini adalah mengkaji buku, jurnal penelitian, literatur, maupun dokumen lain yang dianggap relevan dengan masalah penelitian. Temuan-temuan dalam proses pengumpulan data, didokumentasikan untuk kemudian di analisis dan disajikan secara deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah: 1) kajian pendidikan karakter di Sekolah Dasar, 2) kajian konsep *blended learning* di Sekolah Dasar, dan 3) deskripsi penerapan pendidikan karakter dalam konsep pelaksanaan *blended learning* di Sekolah Dasar.

Kata kunci: *Blended Learning*, Pendidikan Karakter, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan senantiasa mengalami perkembangan di berbagai belahan dunia. Salah satu wujud perkembangan yang paling terasa adalah digitalisasi dalam kegiatan belajar mengajar. Pada era digital seperti sekarang ini, pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang dan waktu. Melalui pemanfaatan teknologi, guru dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif. Pembelajaran tidak lagi bergantung pada pertemuan tatap muka saja. Dengan kata lain, kegiatan belajar mengajar dapat terjadi pada dimensi yang berbeda. Hal inilah yang sering kita dengar sebagai pembelajaran dalam jaringan (*daring*), atau yang lebih dikenal sebagai pembelajaran *online*. Salah satu model pembelajaran yang mengadaptasi situasi tersebut adalah model *blended learning*.

Blended learning merupakan cara belajar modern yang mengoptimalkan fasilitas elektronik dan jaringan internet sebagai sumber belajar. Semler (2005) menjelaskan, *blended learning* sebagai pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh yang dimaksud dalam hal ini adalah pembelajaran secara *online*. Konsep belajar dengan model *blended learning*, memungkinkan guru untuk mengurangi intensitas pertemuan fisik. Guru juga dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksplorasi sumber belajar yang lebih luas. Berangkat dari definisi yang dijelaskan, *blended learning* mampu menciptakan kegiatan belajar yang lebih variatif. Proses belajar dapat diperoleh oleh siswa tidak hanya melalui guru dan buku-buku bacaan di sekolah, melainkan juga dengan menjelajahi sumber-sumber belajar di internet.

Konsep pelaksanaan *blended learning* di sekolah, diharapkan dapat menjadi alternatif yang handal dalam mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif,

menyenangkan, serta bermakna bagi siswa. Blankson & Ntuli (2014) menyatakan, “*Pedagogically, Blended learning encourage Active Learning, Student-centered learning as well as peer to peer interaction*”. Hal tersebut berarti secara pedagogis, model *blended learning* dapat mendorong terciptanya suasana belajar yang aktif, berpusat pada peserta didik, serta interaksi yang baik dalam proses belajar. *Blended learning* dapat mengantisipasi masalah kejenuhan siswa belajar di ruang kelas maupun keterbatasan terhadap sumber belajar yang tersedia. Melalui penerapan model *blended learning* yang tepat, diharapkan peserta didik mampu mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Hasil belajar tidak semata-mata tentang penguasaan konsep maupun keterampilan praktis tertentu. Hasil dari proses belajar di sekolah yang tidak kalah pentingnya adalah pembentukan karakter. Pembentukan karakter menjadi penting, sebab dapat membekali peserta didik dengan kematangan berpikir dan kebijaksanaan bertindak. Hal tersebut menjadi modal kuat bagi seseorang dalam mencapai kesuksesannya. Sejalan dengan penelitian oleh Ali Ibrahim Akbar (2010) yang menjelaskan bahwa, ternyata kesuksesan seseorang tidak semata-mata ditentukan oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skill*) saja, tetapi lebih kepada kemampuan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*).

Pembentukan karakter peserta didik merupakan upaya untuk menyiapkan peserta didik menjadi generasi yang berkualitas, berlandaskan nilai-nilai Pancasila. Dijelaskan dalam Permendikbud No. 20 tahun 2018 tentang penguatan pendidikan karakter pada satuan formal, bahwa satuan pendidikan formal di Indonesia harus berusaha mengupayakan pemupukan nilai-nilai karakter bangsa sebagai perwujudan nilai-nilai utama yang saling berkaitan, antara lain; religiusitas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas. Melalui program penguatan pendidikan karakter, upaya pembentukan karakter peserta didik harus menjadi bagian yang terus dinyalakan. Segala sendi aktivitas persekolahan perlu memperhatikan pendidikan karakter, termasuk kegiatan pembelajaran.

Penguatan karakter melalui pendidikan sangat erat kaitannya dengan cita-cita “revolusi mental”. Untuk mewujudkan revolusi mental, sekolah tidak dapat hanya mengandalkan program-program yang sifatnya insidental saja, melainkan sebuah habit atau kebiasaan yang dilakukan sehari-hari. Salah satunya adalah kegiatan belajar-mengajar. Pembelajaran harus meninjau aspek hasil belajar peserta didik secara lebih komprehensif. Tidak hanya menjangkau *instructional effect* semata, namun juga mampu menjangkau pembentukan karakter secara simultan sebagai tujuan belajar. Apalagi jika meninjau maraknya para guru yang melaksanakan pembelajaran daring dewasa ini. Guru tidak boleh hanya fokus pada penyiapan konten atau media saja, melainkan juga mempertimbangkan aspek pendidikan karakter bagi siswa.

Kecenderungan yang teramati saat ini adalah, para guru telalu memusatkan perhatiannya kepada konten/materi dalam menyiapkan pembelajaran daring. Sedangkan aspek pengembangan karakter terabaikan. Hal tersebut juga terjadi pada guru-guru yang mengajar di sekolah dasar. Padahal, pendidikan karakter memiliki fungsi yang sangat vital bagi perkembangan anak usia sekolah dasar. Amran, dkk (2018) dalam penelitiannya menyebutkan fungsi pendidikan karakter di sekolah dasar adalah untuk menumbuhkembangkan kemampuan peserta didik agar mampu berpikir cerdas, berperilaku yang berakhlak, bermoral, dan berbuat sesuatu yang baik bagi diri sendiri, keluarga, dan masyarakat. Maka dari itu, pendidikan karakter

sebisa mungkin dapat diintegrasikan pada kegiatan apapun termasuk kegiatan belajar-mengajar.

Model *blended learning* merupakan kontemplasi dari wujud re-orientasi pembelajaran di Indonesia. Model ini cukup cocok diterapkan di sekolah dasar dalam keadaan saat ini. *Blended learning* dirasa ampuh dalam menyiapkan peserta didik menghadapi tantangan-tantangan revolusi industri 4.0. Kendati demikian, tantangan yang berkaitan dengan pendidikan karakter di sekolah dasar tetap tidak boleh diabaikan. Berdasarkan penelusuran yang sudah dilakukan, cukup marak ditemukan penelitian tentang penerapan *blended learning*. Akan tetapi, masih minim penelitian yang membahas masalah tersebut di tingkat sekolah dasar. Berbeda halnya dengan pendidikan karakter di sekolah dasar, kajian tentang integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran di SD cukup mudah diperoleh. Pendidikan karakter perlu mendapat ruang dalam penerapan *blended learning* di sekolah dasar. Namun, studi yang membahas keduanya sebagai suatu pembahasan kolektif hampir tidak ada. Tidak dapat ditemukan penelitian yang secara khusus membahas tentang pengintegrasian pendidikan karakter ke dalam penerapan *blended learning* di sekolah dasar.

Maka dari itu, perumusan konsep maupun desain *blended learning* yang memuat pendidikan karakter di sekolah dasar sangat perlu dilakukan. Melalui integrasi pendidikan karakter dalam penerapan model *blended learning* di sekolah dasar, guru dapat mewariskan kecerdasan otak dan kecerdasan emosi/mental kepada peserta didik secara bersamaan. Sehingga sekolah dasar dapat menciptakan generasi bangsa yang unggul dan berkarakter.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (*library research*). Studi pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian menjadi sebuah kesimpulan hasil penelitian (Zed, 2008). Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah pengkajian terhadap beberapa buku, jurnal penelitian, literatur, maupun dokumen lain yang dianggap sesuai dengan masalah penelitian. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam studi ini adalah pencatatan dokumen. Adapun data yang berhasil dikumpulkan, selanjutnya dianalisis deskriptif. Hasil analisis dalam penelitian ini adalah identifikasi pustaka tentang pendidikan karakter di sekolah dasar dan model *blended learning*. Selain itu disajikan pula uraian tentang integrasi pendidikan karakter pada penerapan model *blended learning* di sekolah dasar, berdasarkan sintesa teori dan tinjauan empirik peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, menyajikan kajian tentang pendidikan karakter di sekolah dasar, model *blended learning*, dan deskripsi integrasi pendidikan karakter dalam penerapan *blended learning* di sekolah dasar yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar

Karakter dianggap sebagai bagian dari elemen psiko-sosial yang terkait dengan konteks sekitarnya (Koesoema, 2007). Mulyasa (2011), menyatakan

pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan nilai, budi, moral, dan watak yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memutuskan baik dan buruk dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, pendidikan karakter secara psikologis mencakup dimensi *moral reasoning*, *moral feeling*, dan *moral behavior*. Handayani dan Indartono (2016), tujuan pendidikan karakter adalah untuk mendorong lahirnya anak-anak yang baik. Tumbuh dengan karakter yang baik, anak akan tumbuh dengan kapasitas dan komitmen untuk melakukan yang terbaik. Samani dan Hariyanto (2013) ada 18 nilai yang terkandung dalam pendidikan karakter sebagai berikut; Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, kreatif, demokratis, patriotisme, rasa ingin tahu, persahabatan, cinta damai, suka membaca, melestarikan lingkungan, kepedulian sosial, mengenali keunggulannya, rasa hormat dan tanggung jawab. Pada jenjang sekolah dasar, seluruh nilai karakter tersebut diwujudkan ke dalam nilai-nilai utama yang saling berkaitan, antara lain; religiusitas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas.

Adapun tujuan pendidikan karakter di sekolah dasar adalah sebagai berikut (Puskur, 2010).

- a. Mengembangkan potensi kalbu/nurani/afeksi peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa.
- b. Mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius.
- c. Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa.
- d. Mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, dan berwawasan kebangsaan.
- e. Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas, dan persahabatan, serta rasa kebangsaan yang tinggi penuh kekuatan

Sementara itu, terdapat pula empat prinsip yang digunakan untuk mengembangkan pendidikan karakter di Sekolah Dasar yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan:

- a. Berkelanjutan. Artinya pendidikan karakter adalah proses pembentukan karakter yang panjang dimulai dari awal sampai akhir proses pendidikan di sekolah.
- b. Melalui semua mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya pendidikan. Artinya proses pengembangan karakter dilakukan melalui setiap mata pelajaran di sekolah, setiap program ekstrakurikuler, dan program co-kurikuler berdasarkan Standar Isi Kurikulum.
- c. Nilai tidak tertangkap atau diajarkan. Ini berarti nilai karakternya bukan bahan ajar, tetapi ini adalah sesuatu yang bisa dipelajari oleh siswa. Para siswa adalah subyek belajar. Oleh karena itu, guru tidak perlu mengubah materi ajar namun memberi kesempatan dan kemungkinan kepada siswa untuk belajar dan menginternalisasi pendidikan karakter.
- d. Proses belajar yang aktif dan menarik. Artinya, proses pendidikan karakter menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran. Suasana belajar seharusnya hidup, aktif, dan menarik.

Fungsi pendidikan karakter di Sekolah Dasar adalah untuk menumbuhkembangkan kemampuan dasar peserta didik. Adapun kemampuan yang dimaksud adalah kecerdasan berpikir, perilaku yang berakhlak, bermoral, dan segala

perbuatan baik yang bermanfaat bagi diri sendiri keluarga dan masyarakat (Amran, dkk., 2018). Peran guru dalam pendidikan karakter di sekolah Dasar adaalh sebagai fasilitator sekaligus inspirator bagi para peserta didik. Seorang guru harus mampu menjadi tauladan bagi para peserta didiknya, sekaligus memberikan ruang bagi siswa untuk menimbang segala hal yang dapat menjadi cerminan dalam berperilaku. Maka dari itu guru, perlu memikirkan strategi untuk mengoptimalkan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran sehari-hari.

2. Model *Blended Learning*

Harding, Kaczynski dan Wood (Charman, 2005) menyebutkan bahwa, *Blended learning* merupakan penggabungan pembelajaran tatap muka konvensional dan pembelajaran jarak jauh dengan sumber belajar *online* dilengkapi pilihan media yang dapat diakses dari internet. Sementara Semler (2005) menjelaskan *blended learning* sebagai pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh yang dimaksud dalam hal ini adalah pembelajaran secara *online*. *Blended learning* merupakan program pendidikan formal yang memungkinkan peserta didik belajar melalui konten dan petunjuk belajar yang disampaikan secara online, baik sebagian atau sepenuhnya (Staker, 2012).

Jared M. Carman (2005) memaparkann beberapa hal yang perlu diperhatikan agar sukses dalam menerapkan *blended learning*:

- a. *Line event*: sinkronisasi antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran virtual dalam waktu dan tempat yang sama secara langsung di kelas/waktu sama tempat berbeda
- b. *Self-paced learning*: melakukan pengkombinasian pembelajaran tatap muka dan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) baik dalam bentuk *text-based* maupun *multimedia-based*. *Online* (*web*, *app*, *chatroom*, *youtube*, etc) dan *offline* (CD, media cetak, dll).
- c. *Collaboration*: membangun kalaborasi yang baik antara guru dan siswa dalam satu sekolah atau antara guru dan siswa dari berbagai sekolah lain melalui tool- tool komunikasi yang dibangun dalam bentuk *chatroom*, forum diskusi, *email*, *website/webblog*, *mobile phone*, atau WA, untuk pendalaman materi, pemecahan masalah atau tugas proyek.
- d. *Assesment*: mengkombinasikan beberapa jenis assessmen bersifat tes atau non- tes, atau tes otentik (*authentic assessment*) dalam bentuk proyek ataupun produk yang dapat dilaksanakan baik secara *online* atau *offline*.
- e. *Peformance support materials*: menyusun pembelajaran secara digital, baik model *offline* (dalam bentuk CD, MP3, dan DVD) maupun online melalui website).

Suhartono (2016) mengemukakan panduan pengimplementasian *blended learning* di sekolah dasar bagi para guru, antara lain;

- a. Menyipakan beberapa video pembelajara, teks, foto, suara, atau gambar yang sesuai dengan isi kurikulum yang telah diunduh dari internet, kemudian disimpan di *flashdisk* atau di folder dalam komputer. Guru dapat menggunakan sumber belajar tersebut dalam pembelajaran tatap muka di kelas. Cara yang ditempuh guru ini sudah termasuk pelaksanaan *blended learning*, tetapi *blended learning* dengan model *offline*.

- b. Mengembangkan materi pembelajaran dan tugas-tugas evaluasi (tes) sesuai dengan isi kurikulum. Materi ini dapat juga berupa materi yang diunduh dari internet, kemudian disimpan dalam *CD-room*. Materi dalam CD tersebut dibagikan kepada siswa untuk dipelajari dan tugas-tugasnya dipelajari dan dikerjakan di rumah dengan bantuan orang tua, Ini juga pembelajaran dengan “*blended Learning*” model “*offline*”.
- c. Memanfaatkan WA (*Whatsapp*), *group email*, *group facebook* sebagai media belajar. Di dalam media tersebut guru dapat memasukkan materi inisiasi, tugas- tugas diskusi, dan tes untuk dikerjakan siswa di rumah dengan bantuan orang tua, atau dikerjakan bersama teman lain baik satu sekolah atau dari beberapa sekolah. Model ini juga termasuk *blended learning* dengan model *hybrid learning* atau *online*.
- d. Mempelajari beragam materi yang ada di internet sesuai dengan materi yang ditetapkan dalam kurikulum dan memanfaatkannya sebagai materi suplemen dalam pembelajaran tatap muka di kelas

Secara umum, *blended learning* disusun oleh tiga komponen utama, antara lain pembelajaran tatap muka (*face to face*), pembelajaran daring (*online learning*), serta berbasis *e-learning*. Ketiga komponen tersebut dipadukan, sehingga menghasilkan desain pembelajaran yang inovatif, serta sesuai dengan kebutuhann pendidikan di sekolah dasar. Mengintegrasikan pendidikan karakter pada penerapan model *blended learning* bukan perkara yang sulit. Jika kita telaah, model maupun gaya belajar apapun sangat berpeluang untuk diintegrasikan dengan pendidikan karakter. Terdapat beberapa hal-hal *principal* yang menjadi dasar dalam penyusunan gagasan ini.

- a. Pendidikan karakter di sekolah dasar menekankan pada pengembangan 5 (lima) nilai yang saling berkaitan yakni, religius, nasionalis, mandiri, gotong-royong, dan integritas.
- b. Model *blended learning* tersusun atas tiga elemen kegiatan pokok pembelajaran yaitu, pembelajaran *face to face* (tatap muka), berbasis *e-learning*, dan *online learning*.
- c. Pengintegrasian pendidikan karakter dilakukan pada tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran secara *blended learning*.
- d. Bentuk kegiatan yang dilakukan harus berupa aktivitas fisik yang dapat diamati, serta mencerminkan perubahan perilaku yang diharapkan.

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan, penulis dapat mendeskripsikan suatu pola pengintegrasian pendidikan karakter ke dalam penerapan *blended learning*. Pendidikan karakter diintegrasikan ke seluruh tahapan pembelajaran. Tahap-tahap tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

3. Perencanaan Pendidikan Karakter dalam *Blended Learning*

Perencanaan merupakan tahap penting dalam mencapai kesuksesan pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru menetapkan rambu-rambu serta memetakan seluruh alur kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir. Dalam menyusun perencanaan pembelajaran, guru harus menyiapkan beberapa dokumen serta media penunjang pembelajaran. Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, sumber dan media pembelajaran, serta perangkat evaluasi. Hal pertama yang perlu dilakukan guru dalam mengintegrasikan pendidikan karakter ke penerapan *blended learning*

adalah menyusun silabus dan RPP berbasis karakter. Guru perlu mengembangkan atau menambah indikator pembelajaran dalam penyusunan silabus dan RPP. Guru menentukan nilai-nilai karakter terlebih dahulu, kemudian dikembangkan atau ditambah menjadi indikator pembelajaran berdasarkan konsep belajar secara *blended learning*. Contohnya, “siswa mengucapkan salam dengan benar saat bergabung ke dalam *chatroom/platform* belajar *online*” atau “siswa dapat menulis puisi secara orisinal tanpa menjiplak puisi di internet”. Kedua indikator tadi merupakan perwujudan pendidikan karakter religious dan integritas dalam nuansa *blended learning*.

Penentuan bahan ajar dan media pembelajaran pun perlu diperhatikan. Bahan ajar yang dikembangkan setidaknya memunculkan nilai manfaat bagi kehidupan sehari-hari. Bahan ajar pun dapat diperoleh oleh peserta didik sendiri melalui sumber di internet. Peran guru dalam hal ini adalah menjadi pemandu untuk melatih siswa menyaring segala jenis informasi yang diperolehnya dari internet. Bahan ajar juga dapat berupa hal-hal yang identik dengan kultur Indonesia. Sehingga dapat mengembangkan karakter nasionalis secara bersamaan. Pemilihan media pembelajaran juga tidak kalah penting. Penetapan *blended learning* mengisyaratkan pemanfaatan produk teknologi untuk menunjang pembelajaran. Produk-produk yang dimaksud seperti CD, *smartphone*, komputer, laptop, LCD, alat praktikum, dan lain-lain. Penentuan peralatan elektronik yang akan digunakan harus mempertimbangkan tingkat perkembangan peserta didik. Sehingga, peralatan- peralatan tersebut menjadi media yang tepat guna dan membantu percepatan pemahaman peserta didik.

Sementara itu pengembangan RPP berbasis karakter dilakukan melalui modifikasi kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dimaksud harus mengacu pada konsep *blended learning*. Untuk memunculkan pendidikan karakter, dapat dirancang kegiatan berdoa bersama dalam mengawali dan menutup kegiatan pembelajaran. Kegiatan berdoa harus dilakukan baik dalam kondisi tatap muka maupun daring. Uraian kegiatan pembelajaran perlu mempertimbangkan *nurturan effect* yang dihasilkan. *Nurturan effect* yang dimaksud adalah nilai karakter yang tercermin pada perilaku siswa. Misal, dalam kegiatan eksplorasi siswa tidak hanya diperbolehkan mencari sumber di buku cetak, melainkan juga melalui jelajah internet. Untuk mengintegrasikan pendidikan karakter, kegiatan pembelajaran *online* tersebut harus mengarahkan peserta didik pada penemuan. Penemuan tersebut kemudian dirangkum, dan dijadikan acuan dalam menjawab persoalan dalam pembelajaran. Nilai karakter yang muncul adalah kemandirian dan integritas.

4. Pelaksanaan Pendidikan Karakter dalam *Blended Learning*.

Pelaksanaan pembelajaran mengacu pada perencanaan yang telah dibuat. Pelaksanaan pembelajaran terdiri atas tiga tahap kegiatan yaitu, pendahuluan, inti, dan penutup. Wibowo (2013) memaparkan beberapa cara yang dapat dilakukan guru mengenalkan serta menginternalisasi nilai atau karakter pada tahap pendahuluan. Cara tersebut antara lain: 1) datang tepat waktu (contoh nilai yang ditanamkan adalah disiplin); 2) mengucapkan salam dengan ramah kepada peserta didik ketika memasuki ruang kelas (contoh nilai yang ditanamkan adalah santun, peduli); 3) berdoa sebelum membuka pelajaran (contoh nilai yang ditanamkan adalah religius); 4) mengecek kehadiran peserta didik (contoh nilai yang ditanamkan adalah disiplin, rajin); 5) mendoakan peserta didik yang tidak hadir karena sakit atau karena halangan lainnya (contoh nilai yang ditanamkan adalah religius, peduli); 6) mengaitkan

materi/kompetensi yang akan dipelajari kepada manfaat yang dapat diperoleh di kehidupan.

Pada tahap pelaksanaan *blended learning* cara-cara tersebut dilakukan pada pertemuan tatap muka, maupun secara daring. Pada pertemuan secara daring maupun kegiatan belajar berbasis *online*, peserta didik diajak untuk menjelajahi sumber belajar di internet lalu menyaring informasi-informasi penting bersama-sama. Dalam melakukan apersepsi, guru dapat memulainya dari contoh keberagaman bangsa Indonesia yang dapat diperoleh siswa di internet. Guru juga dapat memanfaatkan situs-situs *mainstream* seperti *google*, *intragam*, maupun *youtube* untuk saling mencari dan berbagi informasi penting. Guru pun harus memfasilitasi perbedaan pendapat maupun cara belajar siswa.

Guru harus menjadi fasilitator yang baik dalam penerapan *blended learning*. Guru perlu menggiring pemahaman siswa terhadap suatu konsep, namun tetap memberi makna dari setiap konsep yang dipelajari. Misal, dalam mempelajari konsep flora dan fauna, guru dapat memberi contoh hewan-hewan maupun tumbuhan autentik/khas Indonesia. Pembahasan juga dapat berangkat dari sebuah gambar maupun video dari internet, yang menggambarkan tentang kepunahan beberapa jenis satwa dan tumbuhan. Penerapan kegiatan *blended learning* tersebut dapat merangsang tumbuhnya karakter nasionalis serta kepedulian. Pengintegrasian pendidikan karakter dalam *blended learning* juga dapat dilakukan dengan cara memberi kesempatan kepada siswa untuk menyiapkan media pembelajaran, menggunakannya, lalu merapikannya secara bersama-sama. Upaya tersebut dapat mengembangkan karakter mandiri sekaligus gotong-royong. Implementasi pendidikan karakter diharapkan ada pada tahap pendahuluan, inti, dan penutup. Dengan demikian, pembelajaran dapat diisi atau disertakan pesan-pesan moral serta nilai karakter bangsa yang relevan dengan materi pelajaran yang sedang dibahas.

5. Evaluasi Pendidikan Karakter dalam *Blended Learning*

Penerapan *blended learning* sangat memungkinkan siswa belajar apa saja, kapan saja, dan dari mana saja. Untuk itu kegiatan penilaian yang disiapkan harus komprehensif dan relevan dengan kemampuan peserta didik. Berkaitan dengan pendidikan karakter, konsep evaluasi yang ditawarkan adalah penilaian persepsi diri atau *self assessment*. Penilaian persepsi diri digunakan untuk mencocokkan persepsi diri dengan kenyataan yang dialami. Hasil penilaian persepsi diri, baik digunakan untuk membantu peserta didik mengenali dirinya, serta membangun motivasi dalam melakukan pembinaan karakter. Instrumen yang digunakan dapat berupa angket/kuesioner. Peserta didik merespon setiap pertanyaan terkait perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik dilatih jujur dalam menilai dirinya sendiri. Hal ini dapat membangun karakter integritasnya. Untuk hadir dalam model *blended learning*, lembar penilaian persepsi diri dapat dibuat dalam bentuk *online-form*.

Uraian di atas, merupakan referensi pribadi peneliti untuk para guru. Variasi bentuk kegiatan lainnya sangat mungkin untuk dilakukan, sebab menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang dialami masing-masing. Inovasi terhadap bentuk kegiatan lainnya dapat dilakukan dengan meninjau hal-hal prinsipal yang telah dibahas sebelumnya. Para guru dapat menambahkan, mengurangi, atau mengembangkan bentuk-bentuk aktivitas lainnya, serta menyesuaikan dengan kebutuhan di lapangan.

SIMPULAN

Pendidikan ketrampilan di sekolah dasar diwujudkan ke dalam aktualisasi nilai-nilai utama yang saling berkaitan yakni, religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. *Blended learning* di sekolah dasar memuat tiga komponen utama dalam penerapannya yakni, pembelajaran tatap muka (*face to face*), *online learning*, dan berbasis *e-learning*. Guna mencapai hasil belajar yang komprehensif serta memenuhi kebutuhan pendidikan saat ini, maka pendidikan karakter diintegrasikan ke dalam penerapan model *blended learning* di sekolah dasar. Bentuk kegiatan dari hasil pengintegrasian tersebut merupakan upaya mengaktualisasikan nilai-nilai pendidikan karakter dalam setiap basis kegiatan *blended learning* yang dilakukan. Variasi terhadap bentuk kegiatan lainnya, sangat memungkinkan untuk dilakukan dengan menyesuaikan situasi dan kondisi yang dialami oleh guru di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Ali I. (2000). *Pendidikan karakter*. USA: Harvard University.
- Amran, M., Erna S., & Muslimin. (2018, April). *Peran pendidikan karakter di sekolah dasar*. Prosiding seminar nasional administrasi pendidikan dan manajemen pendidikan.
- Balitbang Puskur. (2010). *Pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa pedoman sekolah*. Jakarta: Kemdiknas Balitbang Puskur.
- Blankson, L. K., & Ntuli, E. (2014). *Practical application and experience in k-20 blended learning environment*. United state of America: IGI Global.
- Carman, J. M. (2005, Agustus). *Blended learning design: Five key ingredients*. President Agilant Learning.
- Handayani, N., & Indartono, S. (2016). The implementation of multicultural character education. *International Conference on Ethics of Business, Economics, and Social Science*, 508-518
- Staker, H., & Horn M. B. (2012, Mei). *Classifying K-12 Blended Learning*. Pinno Sight Institute.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. Peraturan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter Satuan Pendidikan Formal.
- Koesoema A, D. (2007). *Pendidikan karakter strategi mendidik anak di zaman global*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mulyasa, E. (2011). *Manajemen pendidikan karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Samani, Muchlas., & Hariyanto. (2017). *Pendidikan karakter, konsep dan model*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Semler, S. (2005). Use blended learning to increase learner engagement and reduce training cost. http://www.learningsim.com/content/lsnews/blended_learning1.html.
- Suhartono. (2016). *Menggagas pendekatan blended learning di sekolah dasar*. Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII.
- Wibowo, A. (2013). *Manajemen pendidikan karakter di sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zed, M. (2008). *Metode penelitian kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Pemanfaatan *E-Learning Moddle* Dalam Pembelajaran Sejarah Abad 21 Pada Masa Pandemi COVID-19

Wulan Nurjanah^{1*}

¹Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36, Kentingan, Jebres Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

*email: wulannurjanah@student.uns.ac.id

Abstrak: Perkembangan abad 21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di segala aspek kehidupan sehingga menuntut perubahan kualitas kualifikasi dan kompetensi manusia. Pendidikan menjadi sarana yang strategi dalam meningkatkan keterampilan abad 21 karena sebuah sistem terencana dan terstruktur dengan tujuan untuk membentuk manusia yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Pembelajaran sejarah menjadi bagian dari pendidikan sehingga memiliki peranan penting dalam membentuk keterampilan abad 21. Pandemi COVID-19 memberikan pengaruh terhadap semua aspek kehidupan termasuk pendidikan sehingga pemerintah mengeluarkan kebijakan belajar dari rumah. Hal tersebut menjadi tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan saat ini. Oleh karena itu, pembelajaran dilakukan secara online dengan memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi. Artikel ini berusaha memberikan gambaran tentang pembelajaran sejarah yang memanfaatkan media *e-learning moddle*. Peserta didik dapat mempelajari pokok materi tertentu dengan mengakses *e-learning*. Pembelajaran sejarah diharapkan dapat mengembangkan keterampilan siswa di abad 21.

Kata kunci: Pembelajaran sejarah, keterampilan abad 21, *e-learning Moddle*

PENDAHULUAN

Perkembangan abad 21 ditandai dengan kemajuan teknologi informasi sehingga muncul berbagai inovasi di bidang pendidikan. Inovasi pembelajaran juga terjadi di dalam pembelajaran sejarah. Proses pembelajaran yang berlangsung sudah banyak memanfaatkan IT, misalnya penggunaan *elektronik learning* atau *e-learning*. Sistem pembelajaran dengan *e-learning* dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran, yaitu guru dan siswa tidak perlu bertatap muka di satu ruangan yang sama, waktu pembelajaran dapat disingkat, dan menghemat biaya yang harus dikeluarkan lembaga pendidikan (Darmawan 2016). *E-learning* dapat menjadi alternatif pembelajaran saat ini. Terlebih di tengah kondisi pandemi COVID-19.

Sejak Maret 2020 lalu, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan SE Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Masa Darurat Penyebaran COVID-19 menyampaikan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara jarak jauh atau belajar dari rumah. Kebijakan ini dikeluarkan sebagai upaya untuk mengurangi penyebaran virus. Kondisi tersebut menjadi tantangan karena pembelajaran harus tetap berjalan di tengah pandemi dalam kondisi aman. Oleh karena itu, memanfaatkan perkembangan teknologi dapat menjadi solusi. Teknologi memiliki peran yang sangat penting di tengah pandemi yang serba terbatas karena manusia masih dapat terhubung tanpa harus keluar rumah (Goldschmidt 2020). Pembelajaran jarak jauh dengan sistem *online* (dalam jaringan) dapat menggunakan berbagai aplikasi, baik teks, audio maupun video dengan dukungan internet (Basilaia and Kvavadze 2020).

Pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi sangat membantu lembaga dalam proses belajar mengajar, akan tetapi dalam keberjalannya ditemui

berbagai hambatan. Sarana dan prasarana yang tidak memadai, kesiapan guru dan siswa yang kurang, serta kondisi jaringan internet yang tidak stabil menjadi tantangan yang sering ditemui. Oleh karena itu, sekolah berupaya untuk terus melakukan perbaikan agar pembelajaran tetap berlangsung secara maksimal.

SMA Negeri 2 Pandeglang adalah salah satu sekolah yang juga menindaklanjuti kebijakan belajar dari rumah. Sekolah memanfaatkan berbagai aplikasi, di antaranya *e-learning moddle*. Aplikasi ini menjadi salah satu andalan yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. *E-learning moddle* adalah salah satu pengembangan LMS (*Learning Management System*). LMS adalah *software* yang mendukung pembelajaran online, seperti pengelolaan dalam memberi tugas, materi pelajaran, evaluasi dan sebagainya (Anggraeni and Sole 2018). Pemanfaatan *e-learning moddle* dalam pembelajaran sejarah online dapat menjawab tantangan pembelajaran abad 21 dan menjadi alternatif di tengah pandemi COVID-19.

METODE

Metode yang digunakan adalah metode penelitian analitis deskriptif dengan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata dan bahasa dengan konteks dan metode ilmiah (Moleong 2019).

Waktu dan Tempat Penelitian. Penelitian dilaksanakan pada Januari-Februari 2021 dan tempat penelitian di SMAN 2 Pandeglang, 1. Pendidikan, Ciekek Karaton, Karaton, Majasari, Karaton, Kec. Pandeglang, Kabupaten Pandeglang, Banten.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data. Sumber data dalam penelitian ini meliputi sumber primer yang diperoleh dari guru sejarah dan siswa dan sumber sekunder yang diperoleh dari dokumen-dokumen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah peneliti sebagai instrument. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari metode wawancara, observasi, dan analisis dokumen.

Teknik Analisis Data. Peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode serta dianalisis dengan model interaktif sebagai teknik analisis data. Data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Sejarah Abad 21

Hasil studi yang dilakukan Triling dan Fadel (2009) dalam Daryanto dan Karim menunjukkan bahwa tamatan sekolah menengah, diploma, dan perguruan tinggi masih kurang kompeten dalam beberapa hal, yaitu komunikasi lisan maupun tertulis, berpikir kritis dan mengatasi masalah, etika bekerja dan profesionalisme, bekerja secara tim dan berkolaborasi, bekerja di dalam kelompok yang berbeda, menggunakan teknologi, serta manajemen proyek dan kepemimpinan (Daryanto and Karim 2017). Kompetensi-kompetensi ini merupakan kompetensi yang dibutuhkan abad 21 di mana kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berkembang semakin maju dan cepat. Bidang-bidang pekerjaan akan ditunjang oleh teknologi yang canggih karena dinilai akan mendapatkan hasil yang lebih efektif dan efisien. Masyarakat semakin berkembang menjadi masyarakat yang berbasis pengetahuan, yaitu masyarakat yang kritis, kreatif dan inovatif. Perubahan ini tentu berpengaruh terhadap sistem pendidikan (Suyono and Hariyanto 2015). Tujuan pendidikan diadaptasi dan dikembangkan, kurikulum disesuaikan dengan kebutuhan abad 21.

Pendidikan Nasional abad 21 bertujuan mewujudkan cita-cita bangsa, yaitu bangsa Indonesia yang sejahtera dan bahagia dengan kedudukan yang terhormat dan setara dengan bangsa lain dalam dunia global, melalui pembentukan masyarakat yang terdiri dari sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu pribadi yang mandiri, berkemauan, dan berkemampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsanya (BSNP, 2010) (dalam Daryanto & Karim, 2017). Adapun kemampuan yang harus dimiliki peserta didik pada abad 21 adalah kemampuan mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah. Berdasarkan tujuan di atas maka pemerintah merumuskan dan mengembangkan kurikulum yang mengadaptasi konsep pendidikan abad 21. Pengembangan konsep pendidikan abad 21 tercantum dalam kurikulum 2013 yang saat ini menjadi kurikulum nasional Indonesia. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi yang dirancang untuk mengantisipasi kebutuhan kompetensi abad 21. Kompetensi mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan (UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003 pasal 35).

Mata pelajaran merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat kurikulum 2013 dan menjadi mata pelajaran wajib untuk diajarkan kepada peserta didik. Tujuan dari mata pelajaran yang dirumuskan Kemendikbud adalah mengembangkan kemampuan berpikir sejarah, mengembangkan rasa kebangsaan, mampu memahami dan mengatasi isu-isu kontroversial yang digunakan mencari solusi permasalahan, dan mengembangkan pemahaman internasional dalam menelaah fenomena aktual dan global (Kemendikbud 2016b). Dengan demikian, mata pelajaran sejarah relevan dengan konsep pendidikan abad 21 sehingga penting untuk diajarkan kepada peserta didik karena dapat meningkatkan kompetensi berpikir kritis dan memecahkan masalah, berpikir kreatif, komunikasi, dan kolaborasi.

Mata pelajaran sejarah di dalam kurikulum 2013 mengintegrasikan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ketiga kompetensi ini disusun dalam bentuk yang berbeda, yaitu pengajaran tidak langsung untuk kompetensi sikap dan pengajaran langsung untuk kompetensi pengetahuan dan keterampilan. Kedua bentuk pengajaran ini disinergikan menjadi proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang untuk terciptanya kreativitas dan kemandirian yang sesuai dengan minat dan bakat peserta didik (Kemendikbud 2016a).

Proses pembelajaran sejarah dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Semua tahap disusun berdasarkan kurikulum 2013 dengan konsep keterampilan abad 21. Pada tahap perencanaan, guru akan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang berisi kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator yang harus dicapai, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sejarah disajikan menggunakan pendekatan ilmiah (*saintifik/scientific*) dan menggunakan model pembelajaran yang dianjurkan, yakni *discover learning*, *inquiry learning*, *problembased learning*, dan *projectbased learning*. Pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran melalui tahapan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan kemudian dilanjutkan dengan tahap mencipta. Media dan sumber pembelajaran dipilih berdasarkan materi dan tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan IT.

Pada tahap pelaksanaan guru melakukan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah disusun secara nyata di kelas. Kemudian tahap

evaluasi guru mengadakan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui apakah peserta didik sudah mencapai indikator dan kompetensi yang ditetapkan di tahap perencanaan. Evaluasi pembelajaran dapat berbentuk tes, non tes, penugasan, unjuk kerja, portofolio, dan lainnya.

Pembelajaran Sejarah pada Masa Pandemi COVID-19

Sejak virus COVID-19 menyerang Cina kemudian menyebar ke seluruh dunia termasuk Indonesia, proses belajar mengajar mengalami perubahan, yaitu pembelajaran dilakukan tidak dilakukan secara tatap muka langsung di kelas. Pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh menggunakan dua metode, yaitu offline (luar jaringan) dan online (dalam jaringan). Pembelajaran jarak jauh dengan metode offline menggunakan media televisi, radio, modul belajar mandiri dan lembar kerja, bahan ajar cetak, alat peraga, dan media belajar dari lingkungan sekitar sedangkan pembelajaran jarak jauh metode online menggunakan jaringan internet dengan media gawai, laptop, komputer, dan berbagai portal dan aplikasi pembelajaran buatan pemerintah maupun swasta. Keberlangsungan pembelajaran jarak jauh beragam antar daerah sesuai dengan kondisi masing-masing, yaitu kelengkapan sarana dan prasarana, seperti jaringan internet yang kuat dan ketersediaan media serta kesiapan berbagai pihak, seperti, peserta didik, guru, sekolah, dan orang tua.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi tentu sangat membantu dalam proses pembelajaran di masa pandemi saat ini tanpa harus bertemu secara langsung sehingga proses pembelajaran tetap berlangsung dengan aman (Hoq, 2020). Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan berbagai aplikasi jejaring sosial *whatsapp group*, *google classroom*, *zoom meeting*, *moddle* yang diinstal di gawai atau laptop (Anggraeni and Sole 2018; Herliandry et al. 2020; Pakpahan and Fitriani 2020).

SMA Negeri 2 Pandeglang juga menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh sebagai tindak lanjut surat edaran yang dikeluarkan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pandeglang dengan nomor 423/1486-Dikbud/2020 tentang himbauan belajar dari rumah dan surat edaran yang dikeluarkan Gubernur Banten dengan nomor 420/2451-Huk/2020 tentang penundaan kegiatan belajar mengajar tatap muka di Provinsi Banten. Edaran dikeluarkan karena kasus COVID-19 di Provinsi Banten dan Kabupaten Pandeglang masih tinggi (Satuan Tugas Penanganan COVID-19 2021).

Pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Pandeglang berlangsung secara online (daring) sejak Maret 2020 sampai saat ini. Proses pembelajaran selama pandemi dan sebelum pandemi tentu mengalami banyak perbedaan, yaitu selama pandemi pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh dengan jaringan internet sebagai pendukung utama. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan beberapa aplikasi, yaitu *google classroom*, *whatsapp grup*, *google meet*, dan *e-learning moddle*. Akan tetapi, aplikasi yang sering digunakan dalam pembelajaran sejarah adalah *e-learning moddle*, *whatsapp grup*, dan *google meet*. *E-learning moddle* menjadi aplikasi utama dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Pandeglang. Hal tersebut karena ketiga aplikasi ini mudah digunakan dan tidak menghabiskan kuota terlalu banyak. Selain itu, guru dapat langsung memantau kehadiran siswa serta hasil evaluasi belajar siswa dapat langsung terekap otomatis.

E-learning moddle adalah salah perangkat lunak *learning management system (LMS)*. Fitur-fitur di dalamnya yaitu tugas, quiz, komunikasi, kolaborasi, dan fitur utama yang dapat mengunggah berbagai format materi pembelajaran (Anggraeni and Sole 2018). *Moddle* adalah singkatan dari *Modulator Object-Oriented Dynamic Learning*

Enviroment yang berarti sistem pembelajaran yang dinamis dan berbasis *open course* dengan teknologi web sebagai pengelola kursus Core dalam (Darmawan 2016). Paradigma *moddle* adalah merancang pembelajaran yang mengaktifkan siswa dengan praktik mandiri.

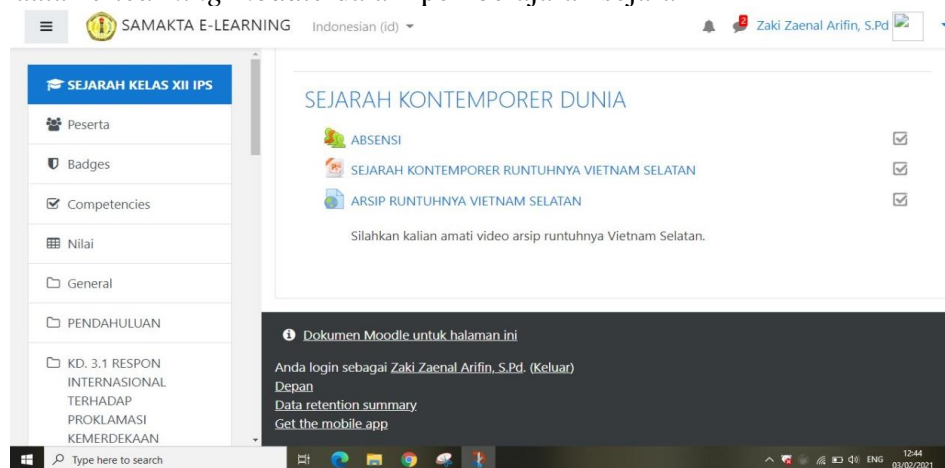
Darmawan (2016) menjelaskan bahwa ada beberapa alasan yang menjadikan model sebagai salah satu LMS yang digunakan oleh banyak lembaga pendidikan, yaitu.

1. *Free dan open course*. *Moddle* didistribusikan secara gratis sehingga tidak membutuhkan dana menggunakan aplikasinya. Selain itu, karena bersifat *open course*, semua orang dapat memodifikasi sesuai dengan kebutuhan lembaga yang menggunakan.
2. Ukuran kecil namun kemampuan Maksimal. Ukuran kapasitas model kecil, yaitu sekitar 17 MB untuk versi *Moddle* 1.9. Tetapi kemampuan dalam mengadakan aktivitas akademik dan pembelajaran dapat mencapai 50.000.
3. Didasari oleh *Educational Philosophy*. Model dibangun oleh seorang ahli komputer murni sekaligus pendidik sehingga mampu mengakomodir kebutuhan pendidikan konvensional yang diolah ke dalam *online learning*.
4. Memiliki komunitas yang besar dan dapat saling berbagi.

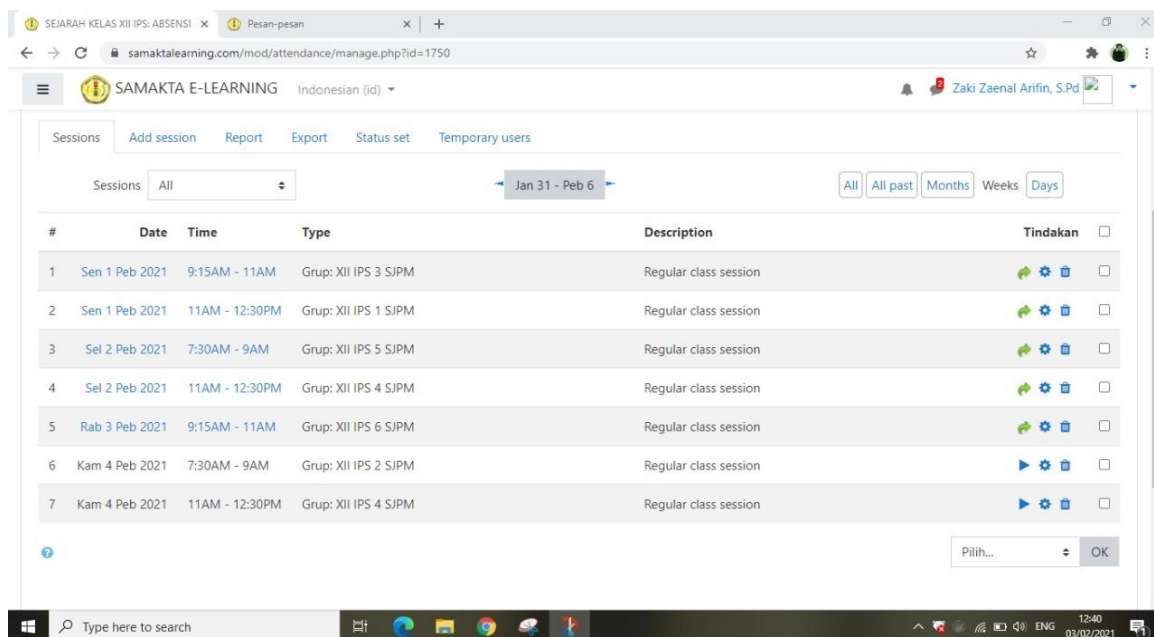
Adapun komponen pembelajaran yang diaplikasikan ke dalam program pembelajaran berbasis *moddle* menurut Anggraeni & Sole (2018) adalah sebagai berikut.

1. Materi pembelajaran dalam *moddle*. Materi pelajaran dapat disajikan dengan bahan ajar berbasis web dengan fasilitas hyperlink. *Hyperlink* digunakan untuk mengeksplor sumber belajar yang dibantu dengan *search engine*.
2. Media pembelajaran berbasis *moddle*. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa audio maupun visual yang dapat membantu siswa dalam memahami penjelasan yang abstrak.
3. Evaluasi dan penugasan dalam *moddle*.

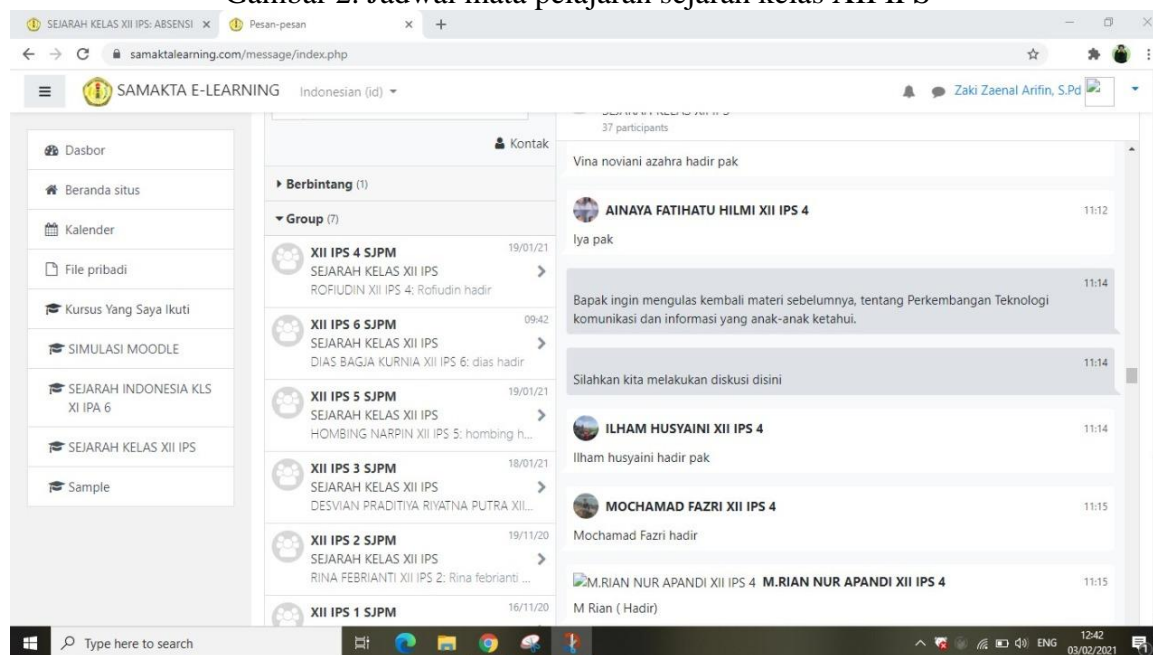
Pemanfaatan *e-learning moddle* dalam pembelajaran sejarah



Gambar 1. Pelaksanaan pembelajaran sejarah pada kelas XII



Gambar 2. Jadwal mata pelajaran sejarah kelas XII IPS



Gambar 3. Proses pembelajaran sejarah dengan metode diskusi

SIMPULAN

Pemanfaatan media teknologi dalam pembelajaran merupakan upaya menjawab tantangan pembelajaran abad 21. *E-learning moddle* sebagai media pembelajaran dengan sistem *online* dapat menjadi alternatif pada masa pandemi COVID-19 sehingga pembelajaran tetap berlangsung dengan aman. Dengan demikian keterampilan abad 21 siswa dapat meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, Desak Made, and Ferdinandus Bele Sole. (2018). "E-Learning Moddle, Media Pembelajaran Fisika Abad 21." *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika* 1(2):57–65.
- Basilaia, Giorgi, and David Kvavadze. (2020). "Transition to Online Education in Schools during a SARS-CoV-2 Coronavirus (COVID-19) Pandemic in Georgia." *Pedagogical Research* 5(4).
- Darmawan, Deni. (2016). *Pengembangan E-Learning Teori Dan Desain*. Bandung: Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto, and Syaiful Karim. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Yogyakarta: Gava Media.
- Goldschmidt, Karen. (2020). "The COVID-19 Pandemic: Technology Use to Support the Wellbeing of Children Karen." *Journal of Pediatric Nursing* 53:88–90.
- Herliandry, Luh Devi, Nurhasanah, Maria Enjelina Suban, and Kuswanto Heru. (2020). "Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 22(1):65–70.
- Kemendikbud. (2016). *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Puskur, Balitbang, Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2016). *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/Sekolah Menengah Kejuruan/Madarasah Aliyah/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMA/SMK/MA/MAK)*. Jakarta: Puskur, Balitbang, Kemendikbud.
- Moleong, Lexy J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pakpahan, Roida, and Yuni Fitriani. (2020). "ANALISA PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI TENGAH PANDEMI VIRUS CORONA COVID-19 Roida." *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)* 4(2):30–36.
- Satuan Tugas Penanganan COVID-19. (2021). "Data Sebaran." Retrieved November 20, 2020 (<https://covid19.go.id/>).
- Suyono, and Hariyanto. (2015). *Implementasi Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Analisis Kebutuhan Pengembangan E-LKPD Berbasis Learning Cycle 7E Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis

Yuli Ermiyani^{1*}, Pujiati², Lilik Sabdaningtyas³

¹Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS

³Dosen Pascasarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FKIP Universitas Lampung Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1,
Rajabasa, gedong Meneng, Bandar Lampung, Indonesia

*Email : yuliermiyani22@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (E- LKPD) yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran tematik secara daring (*Online*). Metode penelitian menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara, lembar observasi, angket dan analisis dokumen. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa (1) kemampuan berpikir kritis peserta didik tergolong rendah, (2) proses pembelajaran daring belum memfasilitasi peserta didik dengan mengaitkan pembelajaran dengan permasalahan nyata (3) bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku cetak saja (4) dan juga guru belum menyajikan, menyusun LKPD sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga pembelajaran kurang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti merekomendasikan pengembangan E-LKPD berbasis *Learning Cycle 7E* untuk mempermudah guru dalam kegiatan pembelajaran daring serta merangsang peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya.

Kata kunci: Berpikir Kritis, E-LKPD, *Learning Cycle 7e*

PENDAHULUAN

Pembelajaran kurikulum 2013 saat ini harus mampu untuk mengembangkan keterampilan kompetitif sesuai dengan perkembangan sekarang ini yang mengharuskan SDM untuk memiliki beberapa keterampilan yang sesuai tuntutan abad ke-21. Pemerintah sendiri telah melakukan tindakan dengan terus meningkatkan kurikulum yang ada untuk memenuhi tantangan tersebut, sehingga berkembanglah suatu pembelajaran yang dinamakan pembelajaran abad ke-21 yang mengfokuskan dalam pengembangan kemampuan berfikir tingkat tinggi (*higher order thinking skill*) dan salah satunya kemampuan berpikir kritis Menurut Roekel (dalam Chukwuyenum, 2013) kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mengembangkan kecakapan, memperluas proses berfikir, dan meningkatkan konsentrasi.

Sejalan dengan pendapat Menurut Paul dan Elder (2019) seseorang yang memiliki *critical thinking* baik akan mampu mengajukan pertanyaan, merumuskan masalah, mengumpulkan dan memilih informasi secara efektif, menyampaikan kesimpulan dan solusi yang relevan, berkomunikasi secara efektif, berpikir terbuka sehingga mereka mampu memecahkan masalah dengan baik.

Kemampuan berpikir kritis dalam sistem pendidikan Indonesia telah terintegrasi ke dalam kurikulum pendidikan, kemampuan berpikir kritis dapat dilatih melalui pembelajaran tematik yang bersifat aktif dan berpusat pada siswa (*student centered*)

akan tetapi umumnya pembelajaran tematik di sekolah dasar masih bersifat *teacher centered*, guru hanya berceramah serta kurang dalam penggunaan bahan ajar sehingga tujuan pembelajaran masih belum tercapai dan juga belum dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Pemerintah di beberapa daerah juga membuat kebijakan dengan cara pembatasan wilayah atau yang disebut *lockdown* karena mengingat kondisi saat ini status kedaruratan kesehatan dan penerapan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) telah ditetapkan pemerintah akibat dari pandemi covid 19, seperti yang dikatakan Perserikatan Bangsa Bangsa atau PBB dalam Purwanto (2020) menyatakan bahwa salah satu sektor yang terdampak adanya wabah ini adalah dunia Pendidikan.

Banyak cara yang dilakukan pemerintah untuk mencegah penyebarannya wabah tersebut salah satunya dengan cara *social distancing*, dengan adanya penyelenggaraan pembelajaran secara *online*.

Berdasarkan hasil penelitian terbatas atau pra survey yang penulis lakukan untuk mendapatkan informasi langsung berkenaan dengan pembelajaran dalam jaringan (*online*) yang dilakukan dengan menggunakan angket untuk guru dan angket untuk siswa secara terbatas yang mengungkapkan bahwa bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik masih rendah, guru belum menggunakan alternatif lain selain buku cetak padahal sangat dibutuhkan sebuah inovasi yang berguna untuk merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran daring. Usaha untuk menunjang kemampuan berpikir kritis diperlukan proses belajar mengajar yang optimal salah satunya bergantung dari penggunaan bahan ajar yang dipakai, pembelajaran kurikulum 2013 merupakan gabungan antara komponen muatan pembelajaran dalam mata pelajaran yang diorganisasikan dalam tema-tema yang terdapat pada bahan ajar.

Effendi (2009: 192) mengatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Salah satu cara dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran *online* yaitu dengan menerapkan inovasi bahan ajar yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Pengembangan bahan ajar yang memiliki karakteristik dan kebutuhan peserta didik berupa penggunaan E-LKPD sebagai alternatif untuk membantu meningkatkan kualitas pendidikan serta mengatasi masalah belajar peserta didik selama daring.

Lembar Kerja peserta didik adalah bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh siswa yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. Sejalan dengan pendapat Trianto (2010) LKPD merupakan panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan pengembangan aspek kognitif maupun aspek lainnya dalam bentuk panduan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus dicapai.

Menurut Awe (2019: 53) Lembar kerja peserta didik yang cocok digunakan agar peserta didik tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran adalah lembar kerja peserta didik elektronik, karena lembar kerja peserta didik elektronik ini memuat unsur teks, audio dan video (multimedia), pemanfaatan lembar kerja peserta didik elektronik dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik.

Guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif untuk mengembangkan bahan ajar, salah satunya yaitu dengan menggunakan E-LKPD berbasis *Learning Cycle 7E*. Menurut Ngalimun (2012) model *Learning Cycle 7E* adalah model dengan serangkaian

tahapan kegiatan fase-fase yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga guru dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai selama pembelajaran dengan berperan sebagai fasilitator.

Learning Cycle 7E yang dapat merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik, model pembelajaran *Learning Cycle 7E* adalah model yang bersifat *student centered* yang berupa rangkaian tahapan kegiatan yang terorganisasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik seperti membangkitkan dan mengembangkan minat awal dengan apa yang akan diajarkan, mengeksplorasi pengetahuan, menerapkan, mengevaluasi apa yang telah dipelajari dan mengaitkan materi yang telah dipelajari dengan pembelajaran selanjutnya sehingga E-LKPD berbasis model *Learning Cycle 7E* sangat cocok untuk peserta didik dalam pembelajaran *online* di sekolah dasar. Tahapan kegiatan didesain, disajikan, dan dikemas dengan mengikuti langkah-langkah menurut Eisenkraft (2003) yaitu: *elicit* (mendatangkan pengetahuan awal siswa), *engage* (melibatkan), *explore* (menemukan), *explain* (menjelaskan), *elaborate* (menerapkan), *evaluate* (menilai), dan *extend* (memperluas).

Penelitian ini menggunakan indikator berfikir kritis Ennis (1996) karena lebih cocok digunakan untuk mata pelajaran tematik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar (tahap operasional konkret) yaitu, Ennis (1996) yang terdiri atas: 1) Memberikan penjelasan sederhana, 2) Membangun keterampilan dasar 3) Membuat inferensi, 4) Membuat penjelasan lebih lanjut, dan 5) Mengatur strategi dan taktik.

Pengembangan bahan ajar berupa E-LKPD berbasis *Learning Cycle 7E* telah dilakukan pada beberapa penelitian lainnya, Utami & Aznam (2020) bahwa LKPD IPA berbasis *Learning Cycle 7E* efektif dalam meningkatkan berpikir kritis peserta didik. Hal tersebut didukung oleh penelitian Eka dkk (2018) menyatakan bahwa LKPD elektronik yang dikembangkan mendapatkan respon yang baik serta layak untuk digunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Demikian juga penelitian Yaldi & Hasibuan (2019) bahwa pengembangan LKS dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dari pada pembelajaran tanpa menggunakan LKS.

Sebelum memutuskan pengembangan bahan ajar, permasalahan yang terjadi di lapangan masih memerlukan penelitian dan analisis yang lebih mendalam untuk mengungkap permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran tematik serta penyebabnya, pelaksanaan pembelajaran daring serta kendala yang terjadi serta penggunaan bahan ajar dan kekurangannya. Rangkaian analisis ini diharapkan dapat memberi gambaran pelaksanaan pembelajaran dan permasalahannya sehingga dapat dirumuskan alternatif solusi dan rekomendasi pengembangan bahan ajar yang membantu proses pembelajaran jika dibutuhkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis kebutuhan peserta didik terhadap E-LKPD berbasis *Learning Cycle 7E* sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SDN 02 Bumi Agung selama pembelajaran daring.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap bahan ajar yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya. Analisis kebutuhan ini mencakup analisis pelaksanaan pembelajaran, analisis persepsi peserta didik, analisis

kurikulum, dan analisis bahan ajar. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 02 Bumi Agung, selain itu juga melibatkan dua orang guru kelas sebagai informan penelitian, yang diambil berdasarkan purposive sampling. Data penelitian dikumpulkan melalui lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, wawancara guru, angket persepsi peserta didik, lembar analisis dokumen kurikulum dan lembar analisis bahan ajar. Metode pengumpulan data, instrumen yang digunakan dan tujuan tiap tahap analisis kebutuhan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kegiatan Pengumpulan Data pada Analisis Kebutuhan

Metode Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data	Tujuan
Wawancara	Pedoman wawancara	Mengungkap kendala yang ditemui oleh guru; model, metode dan sumber belajar pembelajaran yang digunakan selama daring; dan tanggapan guru tentang pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis <i>Learning Cycle 7E</i> .
Observasi	Lembar observasi	Mengamati keterlaksanaan peran guru sebagai fasilitator yang membelajarkan peserta didik dan kendala yang dihadapi.
Angket	Angket	Mengungkapkan karakteristik peserta didik, persepsi peserta didik terhadap penggunaan LKPD dalam pembelajaran tematik selama daring dan spesifikasi sumber belajar yang diinginkan.
Analisis kurikulum	Lembar analisis dokumen	Menganalisis kesesuaian tujuan pembelajaran tematik dan perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru.
Analisis bahan ajar	Lembar analisis dokumen	Menilai kelebihan dan kekurangan bahan ajar yang sudah ada

Hasil analisis kebutuhan digunakan sebagai dasar merumuskan rekomendasi pengembangan bahan ajar berbasis penemuan terbimbing. Rekomendasi tersebut paling sedikit mencakup aspek materi, aspek isi, aspek tampilan dan aspek bahasa.

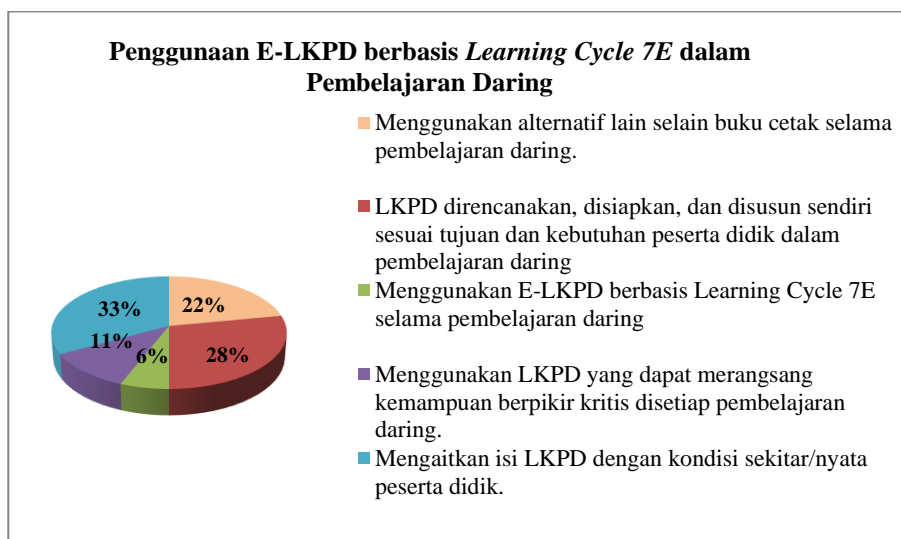
HASIL PENELITIAN

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran tematik secara daring serta penyebabnya, pelaksanaan pembelajaran serta kendala yang terjadi, penggunaan bahan ajar dan kekurangannya, mengidentifikasi kesesuaian, keluasan, kedalaman, kecukupan dan kurikulum, serta merumuskan kembali indikator dan cakupan materi yang dibutuhkan untuk mencapai indikator pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan dijadikan sebagai dasar menentukan alternatif solusi dan rekomendasi spesifikasi bahan ajar yang harus dikembangkan.

Hasil Wawancara Guru. Dari wawancara yang dilakukan dengan dua guru kelas V SDN 02 Bumi Agung, diperoleh beberapa informasi. Pertama, beberapa kendala yang ditemui oleh guru dalam pembelajaran adalah kemampuan peserta didik yang bervariasi sehingga dibutuhkan bahan ajar yang cocok untuk semua peserta didik. Kedua, keterbatasan bahan ajar baik dalam segi kuantitas maupun kualitas. Ketiga, guru lebih cenderung menggunakan cara belajar konvensional karena dinilai lebih efektif dalam penggunaan waktu dan peserta didik lebih cepat mengerti materi yang diajarkan karena langsung pada poin-poin penting saja. Keempat, LKPD yang digunakan selama ini memiliki beberapa kekurangan misalnya hanya berupa ringkasan materi dan kumpulan soal.

Taqiyah, dkk (2017) Pemilihan cara belajar konvensional seperti ceramah dan tanya jawab yang dilakukan oleh guru dengan pandangan bahwa cara tersebut lebih hemat waktu merupakan langkah yang keliru. Permasalahan yang sebenarnya adalah keterbatasan kemampuan guru dalam mengelola kelas dan keterbatasan bahan ajar yang digunakan.

Hasil Analisis Pelaksanaan Pembelajaran. Berdasarkan angket penilaian peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran oleh guru diperoleh informasi beberapa kekurangan guru dalam pembelajaran antara lain guru jarang mengingatkan materi yang telah dipelajari, guru terlalu aktif melebihi kapasitasnya sebagai fasilitator yang membelajarkan peserta didik, guru belum memberi ruang yang cukup bagi peserta didik untuk menarik kesimpulan secara lebih mandiri, dan guru sangat jarang mengingatkan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Persentase penilaian peserta didik terhadap sebagian aktifitas guru dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Penggunaan E-LKPD berbasis *Learning Cycle 7E* dalam Pembelajaran Daring

Hasil observasi peneliti terhadap dua guru kelas menunjukkan bahwa baru 22% guru menggunakan alternatif lain selain buku cetak. Selain itu, sebanyak 28% guru yang diobservasi belum merencanakan, sebanyak 6% guru yang sudah menggunakan E-LKPD berbasis learning cycle 7e selama pembelajaran daring menyiapkan, dan menyusun sendiri LKPD sesuai kebutuhan peserta didik selama pembelajaran daring,

sebanyak 17% guru yang menggunakan LKPD yang merangsang kemampuan berpikir kritis, sebanyak 28% guru yang mengaitkan LKPD dengan kondisi peserta didik, dan belum ada guru yang menerapkan *Learning Cycle 7E* sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Ini berarti kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah mengacu pada usaha membelajarkan peserta didik namun peran guru masih sangat kurang dalam usaha merangsang kemampuan berpikir kritis sehingga peserta didik belum mendapat ruang yang cukup untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran daring.

Hasil Analisis Angket. Berguna untuk mendapatkan informasi tentang spesifikasi produk yang diinginkan oleh peserta didik, peneliti memberikan angket kepada 20 orang siswa kelas V. Persentase Analisis Kebutuhan Peserta Didik dalam Penggunaan E-LKPD Selama Pembelajaran Tematik Daring dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Analisis Kebutuhan Peserta Didik dalam Penggunaan E-LKPD Selama Pembelajaran Tematik Daring

Hasil analisis angket mengungkapkan bahwa hanya 25% peserta didik menganggap LKPD yang digunakan selama ini mempermudah proses pembelajaran, 20% siswa cukup mudah memahami LKPD dan menganggapnya menarik, 25% siswa menganggap LKPD yang digunakan membantu pembelajaran menjadi menyenangkan, 15% materi yang disajikan mengandung contoh kegiatan dan permasalahan sehari-hari, dan 15% siswa menilai bahan ajar yang digunakan belum mampu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Hasil Analisis Kurikulum. Pada analisis kurikulum telah dilakukan telaah terhadap kurikulum khususnya pada materi kelas V tema 7 sub tema 3 berupa analisis terhadap rumusan indikator pencapaian kompetensi materi Peristiwa Mengisi Kemerdekaan yang tertera pada silabus. Berdasarkan penilaian peneliti, perlu dilakukan perubahan susunan rumusan indikator pada materi. Perubahan susunan rumusan indikator dalam materi seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rumusan Indikator Pencapaian Kompetensi tema 7 sub tema 3 kelas V

KD	Indikator pada Silabus	Indikator Susunan Baru
PPKN		
1.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat	1.3.1 Mengidentifikasi keberagaman sosial budaya masyarakat	1.3.3 Mengidentifikasi keberagaman sosial budaya masyarakat
4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat	1.3.2 Memahami keberagaman sosial budaya masyarakat 4.3.1 Menyebutkan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat 4.3.2 Melakukan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat	1.3.4 Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat 4.3.3 Menggali informasi tentang kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat 4.3.4 Menberi contoh kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat
B. INDONESIA		
3.9 Mencermati penggunaan kalimat efektif dan ejaan dalam surat undangan (ulang tahun, kegiatan sekolah, kenaikan kelas, dll.)	3.9.1 Memahami penggunaan ejaan yang tepat pada sebuah kalimat. 3.9.2 Mengidentifikasi penggunaan ejaan yang tepat pada sebuah teks.	3.9.3 Menggali informasi penggunaan ejaan yang tepat pada sebuah kalimat. 3.9.4 Memberi contoh penggunaan ejaan yang tepat pada sebuah teks.
4.9 Membuat surat undangan (ulang tahun, kegiatan sekolah, kenaikan kelas, dll.) dengan kalimat efektif dan memperhatikan penggunaan ejaan	4.9.1 Menjelaskan unsur-unsur surat undangan. 4.9.2 Menyajikan surat undangan dengan penggunaan ejaan yang tepat. 4.9.3 Menunjukkan contoh kalimat yang efektif di dalam surat undangan	4.9.4 Menguraikan unsur-unsur surat undangan. 4.9.5 Menyajikan surat undangan dengan penggunaan ejaan yang tepat. 4.9.6 Memberi contoh kalimat yang efektif di dalam surat undangan
IPA		
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	3.7.1 Menjelaskan perubahan wujud benda yang dipengaruhi oleh kalor 3.7.2 Mengidentifikasi perubahan wujud benda yang dipengaruhi oleh	3.7.3 Menjelaskan perubahan wujud benda yang dipengaruhi oleh kalor 3.7.4 Menganalisis perubahan wujud benda yang dipengaruhi oleh
4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh		

kalor pada benda	kalor	kalor
	4.7.1 Mempraktikkan percobaan perubahan wujud benda yang dipengaruhi oleh kalor	4.7.3 Mempraktikkan percobaan perubahan wujud benda yang dipengaruhi oleh kalor
	4.7.2 Mendiskusikan perubahan wujud benda yang dipengaruhi oleh kalor.	4.7.4 Menyimpulkan perubahan wujud benda yang dipengaruhi oleh kalor.
IPS		
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Mengetahui upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	3.4.3 Menjelaskan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.2 Mengidentifikasi upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan bangsa indonesia.	3.4.4 Memberi contoh upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan bangsa indonesia.
	4.4.1 Menyebutkan beberapa upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.3 Menyimpulkan beberapa upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
	4.4.2 Mendiskusikan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.4 Mendiskusikan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
SBDP		
3.4 Memahami karya seni rupa daerah	3.4.1 Menjelaskan ciri-ciri karya seni rupa.	3.4.3 Menetapkan ciri-ciri karya seni rupa.
4.4 Membuat karya seni rupa daerah	3.4.2 Mengidentifikasi ragam seni rupa daerah.	3.4.4 Menjelaskan ragam seni rupa daerah.
	4.4.1 Menyebutkan ragam seni rupa daerah	4.4.3 Mendefinisikan ragam seni rupa daerah
	4.4.2 Mempraktikkan pembuatan seni rupa daerah.	4.4.4 Mempraktikkan pembuatan seni rupa daerah.

Perumusan ulang indikator pencapaian kompetensi didasarkan pada beberapa pertimbangan. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran terfokus pada apa yang menjadi tujuan pembelajaran.

Hasil Analisis Bahan Ajar yang Ada. Bahan ajar yang digunakan masih terbatas baik dalam segi kuantitas maupun kualitas. Tidak semua peserta didik memiliki buku paket dan buku paket sehingga penggunaannya masih belum optimal dalam membantu pelaksanaan pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan hanya memuat ringkasan materi dan kumpulan soal sehingga masih membutuhkan banyak penjelasan dari guru. Tidak adanya petunjuk tertulis pada bahan ajar tentang langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik juga menyebabkan bahan ajar belum bisa digunakan secara mandiri oleh peserta didik baik secara individu maupun berkelompok.

Berdasarkan kekurangan bahan ajar yang telah digunakan, diperlukan bahan ajar yang memuat langkah kegiatan penemuan yang jelas sehingga dapat membantu guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran secara lebih terarah. Pada kegiatan pendahuluan diberikan pemberian masalah yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari (bisa dalam bentuk video) sebagai rangsangan pada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran daring.

Selain itu menurut Hidayat, dkk (2017) pada kegiatan pendahuluan juga disampaikan tujuan pembelajaran dan cara belajar agar peserta didik lebih terarah pada apa yang harus dicapai dan dilakukan selama proses pembelajaran. Pada kegiatan inti, peserta didik dibimbing, diarahkan dan difasilitasi untuk memahami langkah kerja, ilustrasi atau penjelasan yang diberikan pada lembar kerja elektronik kemudian menjawab, pertanyaan atau perintah yang mengikutinya. Pembelajaran diakhiri dengan kegiatan membuat rangkuman atau kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari dan telah didiskusikan secara klasikal, mengerjakan soal-soal latihan, dan guru informasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya .

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti merekomendasikan pengembangan LKPD elektronik berbasis *Learning Cycle 7E*. Hal ini bertujuan untuk mempermudah guru dalam usaha membimbing dan merangsang kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran daring, sehingga dalam kegiatan pembelajaran guru harus mampu untuk berinovasi menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar pembelajaran lebih bermakna. E-LKPD *Learning Cycle 7E* diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru dan peserta didik di kelas V SDN 02 Bumi Agung.

DAFTAR RUJUKAN

- Chukwuyenum. (2013). Among Senior Secondary School Student in Lagos State. *Journal of Research & Metode in Education*. Volume 3 Nomor 5 18-25.
- Eisenkraft. (2003). Expanding the 5E Model: a Proposed 7E Model Emphasizes “Tranfer of learning”and the importance of Eliciting Prior Understanding. *Journal the Science Teacher*. (70): 58-59.
- Effendi. (2009). *Desain dan Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

- Eka A, Y., Ernawati M, D, W., dan Malik A. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Proyek pada Materi Termokimia di Kelas XI SMA. *J. Ind. Soc. Integ. Chem.* Vol. 10 No. 1
- Ennis, R. H. (1996). *Critical Thinking*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Hidayat, Toni; Mulyati, Sri & Qohar, Abd. (2017). Penerapan Metode Penemuan Terbimbing di Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(8), 1116-1122.
- Ngalimun. (2012). Strategi dan model pembelajaran. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Paul, R., and Elder, L. (2019). *The miniature guide to critical thinking concepts and tools*. Rowman & Littlefield.
- Purwanto. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychology, and Counselling*. Volume 2 No. 1.
- Taqiyyah, S. A; Bambang S & Langlang H. (2017). Implementasi Bahan Ajar Sains Berbahasa Inggris Berbasis Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(2), 224-234.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran terpadu: Konsep Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Utami N. D., dan Aznam N. (2020). Pengembangan LKPD IPA berbasis learning cycle 7E terintegrasi potensi lokal pantai Parangtritis untuk meningkatkan critical thinking peserta didik. Yogyakarta : UNY
- Yaldi N, Dan Hasibuan S. (2019). Pengembangan Lks Ipa Model Learning Cycle 7e Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Kelas V Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu. Universitas Asahan*

Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar

Yuni Indriyani^{1*}, Ika Wulandari Utami Ningtias²

¹PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasundan, Jl. Tamansari No 6-8 Bandung.

²PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia.

* e-mail: yuniindriyani@unpas.ac.id

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif dalam kelancaran peserta didik untuk mengemukakan gagasannya. Peserta didik belum aktif dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan yang diajukan guru terkait dengan materi. Peserta didik yang belum diarahkan dengan baik untuk belajar mandiri dalam mencari alternatif jawaban dari permasalahan yang diberikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model *project based learning* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional, serta pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuasi eksperimen dengan desain penelitian nonequivalent control group. Pengambilan data melalui observasi dan tes yaitu berupa pretest dan posttest untuk mengambil data kemampuan berpikir kreatif siswa. Sampel yang digunakan yaitu kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan model *project based learning*. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, homogen, uji t, uji N-gain ternormalisasi, dan uji effect size. Hasil analisis data pada penelitian ini yaitu terdapat perbedaan posttest kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikan 0,000 melalui uji t. Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif di kelas eksperimen 68% dan 10% di kelas control melalui uji N-gain, dan terdapat pengaruh model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 3,72 yang berkategori besar melalui uji effect size sehingga model *project based learning* memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah Dasar.

Kata kunci: Berfikir Kreatif Siswa, Project Based learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran akan semakin baik jika guru memiliki kesiapan dalam mengajar, sehingga menghasilkan pembelajaran yang bermakna akan tetapi kenyataannya pada saat ini pembelajaran masih bersifat satu arah, guru masih menjadi sumber pengetahuan utama pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, sehingga menjadi sukar untuk dirubah. Proses pembelajaran yang dilakukan juga hanya mengacu pada buku tema saja tanpa menggunakan media pembelajaran yang tepat. Dengan kata lain, kurang tepatnya dalam pemilihan strategi, pendekatan, model, metode mengajar akan berakibat fatal bagi pencapaian tujuan pengajaran itu sendiri sehingga membuat tidak berkembangnya kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik. Pembelajaran yang bersifat teacher center memberikan dampak kepada peserta didik yakni tidak diberikan kesempatannya untuk berpikir kreatif dalam mengungkapkan gagasan-gagasannya yang terkait dalam materi. Berakibat peserta didik memiliki sikap ketergantungan dan tidak mandiri dalam belajar. Lebih luasnya lagi, peserta didik tidak dapat berinteraksi dengan teman-temannya yang

membuat tertanamnya sifat individualisme. Sedangkan pada saat ini kurikulum 2013 mengharuskan student center dan pendekatan secara saintifik sehingga peserta didik akan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam mencari banyak alternatif untuk menyelesaikan masalah dengan tepat. Kenyataannya pada saat melakukan diskusi peserta didik hanya bermain, bercanda serta selalu menyerahkan tugas diskusi kepada peserta didik lain didalam kelompoknya. Selain itu juga sebagian peserta didik sering tidak mengerjakan tugas dengan tuntas sehingga materi yang didapatkan tidak maksimal.

Berdasarkan hasil pengamatan di sekolah dasar dalam proses pembelajarannya masih kurang dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yaitu dalam berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir original, dan berpikir elaborasi pada diri peserta didik. Peserta didik yang pasif dalam pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi tidak bermakna untuk dirinya. Hal terpenting bagi mereka adalah mampu melanjutkan jenjang pendidikan selanjutnya tanpa harus memiliki kemampuan berpikir kreatif. Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah cenderung hanya mengasah pada pengulangan dan penekanan pada hafalan aja, sehingga kurang mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif terlihat dalam pembelajaran peserta didik cenderung tidak menjawab ketika guru memberikan pertanyaan, jarang mengajukan pertanyaan jika disuruh oleh guru, mengerjakan tugas mengenai materi memerlukan waktu yang lama sehingga hal tersebut tidak menunjukkan kelancaran peserta didik dalam mengemukakan gagasan terkait materi untuk menjawab soal, peserta didik hanya memberikan jawaban yang sesuai dengan apa yang dicontohkan guru dan jawabannya masih ada yang mengikuti temannya. Masih kurangnya kemampuan peserta didik dalam mencari alternatif jawaban dari permasalahan yang diberikan guru terkait dengan 4 materi yang sedang dibahas, sehingga belum tampak keluwesan peserta didik memikirkan alternatif jawaban yang bervariasi. Peserta didik cenderung meniru apa yang diberikan oleh guru dan jarang untuk mengeluarkan ide yang berbeda dari orang lain, sehingga hal tersebut peserta didik belum tampak berpikir orisinil dalam menyelesaikan suatu masalah. Peserta didik belum mampu menjelaskan secara rinci maupun runtut dari suatu masalah yang diberikan oleh guru, sehingga keterampilan mengelaborasi peserta didik belum tampak dalam memecahkan suatu masalah. Keterampilan berpikir kreatif penting dikembangkan kepada anak terutama di sekolah dasar, dengan peserta didik memiliki keterampilan tersebut maka peserta didik mampu berinovasi serta memiliki gagasan yang beda dari yang lain dan gagasan tersebut baru dari yang lain.

Data yang didapat bahwa nilai PAS siswa di kelas V sekolah dasar masih rendah disebabkan perolehan nilai PAS oleh peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 65. fenomena dan fakta yang ada penyampaian materi oleh guru kepada peserta didik juga dapat berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Peserta didik hanya diam dan terlihat pasif pada saat proses pembelajaran. Hal tersebut penyebab terhambatnya kreativitas peserta didik. Oleh karena itu berpikir kreatif harus ditanamkan pada peserta didik sejak dini sebagai modal dasar dimasa depan, peserta didik ditekankan untuk aktif dan juga memiliki pemikiran yang kritis, kreatif dan logis. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Yuliawati & Panjaitan, 2017, hlm. 223 bahwa “keterampilan berpikir kreatif penting dikembangkan kepada anak terutama peserta didik sekolah dasar. Dengan memiliki keterampilan ini diharapkan peserta didik mampu menghadapi perubahan zaman terutama dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat serta dapat menghadapi persoalan-persoalan ketika ikut berperan dalam kehidupan masyarakat”. Berpikir kreatif dapat membantu siswa dalam menyesuaikan diri dengan perubahan, dengan kemampuan berpikir kreatif yang

dimilikinya dapat membantu peserta didik dalam menghadapi tantangan yang ada pada abad 21. Pada abad ini disebut juga abad ilmu teknologi yang banyak memerlukan kemampuan dan keahlian, sehingga menuntut peserta didik harus kreatif dan berinovasi serta dapat menyelesaikan masalah dengan tepat. Melalui penyelesaian masalah dengan tepat dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif. Menurut Munandar (2009, 6 hlm. 31) “indikator yang mendorong berpikir kreatif yaitu berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal dan berpikir elaboratif”.

Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar dapat dilakukan dengan mengadakan perubahan-perubahan terutama pada saat proses kegiatan pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan diatas yaitu model Project Based Learning (PjBL). Dengan menggunakan model ini peserta didik dapat mengembangkan inovasi dan berpikir kreatif dalam mencetuskan gagasan yang baru dari yang lain. Ini selaras dengan hasil penelitian terdahulu yg dilakukan oleh Susanti (2012, hlm. 35) yang berjudul “pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif dan sikap ilmiah siswa, dari hasil penelitian tersebut didapatkan adanya pengaruh kemampuan berpikir kreatif, ini terlihat adanya perubahan terutama pada kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kemampuan berpikir kreatif di kelas kontrol”. Respon peserta didik pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis proyek umumnya sangat baik, serta kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, melalui pembelajaran berbasis proyek ini mampu merubah sikap dan persepsi siswa terutama dalam kreatifitasnya menjadi meningkatkan. Dengan demikian pembelajaran bukan sekedar hafalan, tetapi harus dipahami, dihayati, dan dilaksanakan, yang paling penting dari semua itu peserta didik harus mempunyai kemampuan berpikir kreatif. John Thomas dalam (Murfiah, 2017, hlm. 136) menyatakan bahwa Project Based Learning adalah “pembelajaran yang berisi tugas-tugas kompleks, berdasarkan pertanyaan atau masalah yang menantang, yang melibatkan siswa secara aktif dalam mendesain produk, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, atau kegiatan investigasi, siswa dapat bekerja secara mandiri sesuai dengan waktu yang ditentukan dan berakhir pada pembuatan suatu hasil karya kemudian menyajikan hasil karyanya”. Melalui penggunaan model PjBL ini diharapkan peserta didik dapat terlibat aktif dalam mengerjakan sebuah proyek sehingga dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam merancang dan membuat proyek yang dapat menyelesaikan suatu permasalahan. Sehingga pembelajaran ini 7 memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam merancang dan membuat proyek yang dapat menyelesaikan masalah. Sesuai dengan pernyataan Fathurrohman (2015, hlm. 236) menjelaskan bahwa “pembelajaran berbasis proyek memberikan dampak yang baik bagi proses pembelajaran peserta didik di kelas, yakni mampu membuat peserta didik lebih optimis, termotivasi untuk belajar, mampu berpikir kreatif dan mengagumi diri sendiri. Selain itu, kemandirian, tanggung jawab juga dapat dirasakan peserta didik melalui pembelajaran berbasis proyek”. Sehingga dengan menggunakan model PjBL ini proses pembelajaran menjadi menyenangkan, peserta didik terlibat secara aktif serta pembelajaran tidak hanya sebatas hafalan saja akan tetapi melakukan atau menghasilkan sebuah produk.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model Project Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar. Kegunaan dari penelitian ini adalah dengan penerapan Model Project Based Learning, peserta didik dapat menerima pengalaman belajar yang jarang ditemui dan

membuat peserta didik dapat berinteraksi antar peserta didik dengan peserta didik dalam pembelajaran dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

METODE

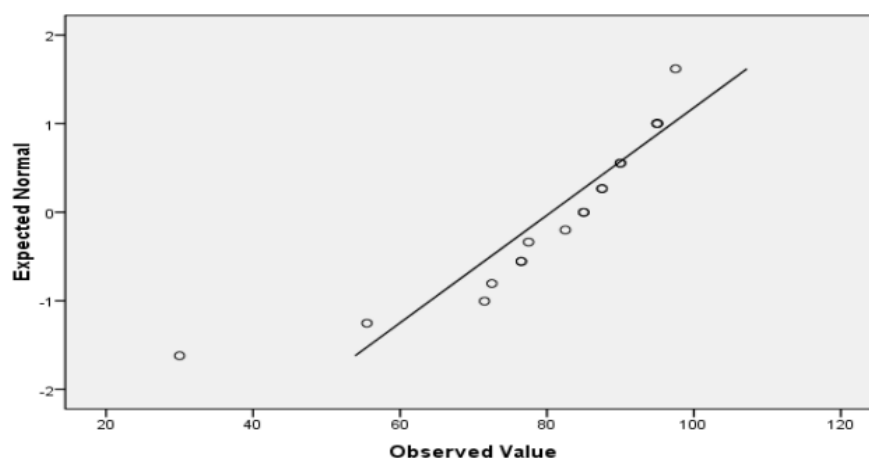
Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. “Pendekatan kuantitatif merupakan salah satu pendekatan yang dipakai dalam sebuah penelitian dengan mengukur indikator-indikator dari variabel yang digunakan pada penelitian, sehingga akan menghasilkan gambaran dari variabel-variabel tersebut. Margono dalam (Komalasari, 2013, hlm. 49) menyatakan “penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menentukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui”. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuasi eksperimen dengan desain penelitian nonequivalent control group.

Populasi yang dijadikan dalam penelitian ini yaitu kelas VA dan VB SDN Sadu di kabupaten bandung. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel bertujuan dengan pertimbangan tertentu. Setelah disesuaikan menjadi 2 kelompok, kelompok eksperimen yaitu kelompok siswa yang mendapat perlakuan dalam pembelajarannya dengan menggunakan model Project Based Learning dan kelas kontrol yaitu kelompok yang mendapat perlakuan dalam pembelajarannya dengan model konvensional. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes yaitu berupa pretest dan posttest untuk mengambil data kemampuan berpikir kreatif siswa.

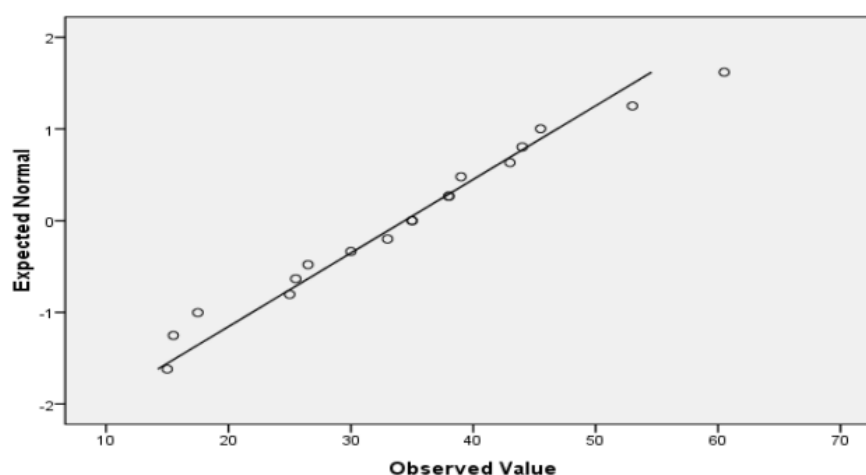
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian kemampuan berpikir kreatif yang telah didapat terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada setiap pembelajarannya seperti siswa selalu mengajukan banyak pertanyaan, menjawab dengan sejumlah pertanyaan, mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah, lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya, bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari orang lain, siswa selalu menerapkan suatu konsep dengan cara terperinci, memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu masalah, menerapkan suatu konsep dengan cara yang berbeda-beda, mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain dan memikirkan masalah-masalah atau hal yang tidak terpikirkan sebelumnya. Berdasarkan hasil nilai pretest dan posttest yang didapat di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka peneliti dapat menguji data pretest tersebut untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara pretest kelas eksperimen dan kontrol. Sebelum dapat mengetahui hal tersebut maka peneliti harus menguji data pretest tersebut apakah normal dan homogen atau tidak datanya.

Hasil uji normalitas data pretest menggunakan uji kolmogorov-smirnov3 dan shapiro-wilk. Bahwa kriteria pengujiannya uji kolmogorov-smirnov3 yaitu apabila nilai signifikan $> 0,05$ maka data pretest tersebut berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikan $< 0,05$ maka data pretest tersebut berdistribusi tidak normal. Peneliti melakukan uji normalitas dan hasil nilai signifikan pretest pada kelas eksperimen yaitu $0,200 > 0,05$. Sedangkan pada kelas kontrol nilai signifikan pretestnya yaitu $0,200 > 0,05$ yang berarti data pretest kedua kelas tersebut normal. Hasil nilai signifikan posttest pada kelas eksperimen sebesar $0,125 > 0,05$. Dan pada kelas kontrol nilai signifikannya yaitu $0,200 > 0,05$ yang berarti data posttest kedua kelas tersebut normal.



Gambar 1. Q-Q Plot Data Posttest Kelas Eksperimen



Gambar 2. Q-Q Plot Data Posttest Kelas Eksperimen

Setelah mengetahui data pretest dan posttest normal, selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas, hasil nilai sig (2-tailed) pretest kelas eksperimen dan kontrol yaitu $0,765 > 0,05$ maka dari itu pretest kedua kelas datanya homogen. Hasil nilai sig (2-tailed) posttest kelas eksperimen dan kontrol yaitu $0,604 > 0,05$ maka dari itu posttest kedua kelas datanya homogen juga. Setelah mengetahui data pretest dan posttest kedua kelas tersebut normal dan homogen maka peneliti dapat menguji hipotesis hasil nilai Sig (2-tailed) nya adalah $0,056 > 0,05$ maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan, tidak terdapat perbedaan pretest kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran project based learning dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Sedangkan nilai Sig (2-tailed) posttest $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan, terdapat perbedaan posttest kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran project based learning dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Secara keseluruhan pada proses pembelajaran berjalan lancar, tetapi dapat dilihat dalam perolehan nilai rata-rata pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol sangat jauh berbeda.

Tabel 1. Hasil Pengujian Gain Ternormalisasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Kemampuan	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
Indeks gain	0,68	0,10
Peningkatan	68%	10%
Kategori	Sedang	Rendah

Peningkatan dari nilai pretest ke posttest pada kelas eksperimen 68% dengan kategori sedang. Sedangkan peningkatan nilai pretest ke posttest pada kelas kontrol yaitu 10% yang artinya peningkatannya rendah. Peningkatan hasil diatas sudah sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif yang dipaparkan oleh Munandar (2009, hlm. 33) yaitu kemampuan berpikir luwes, lancar, original dan elaborasi. Peningkatan tersebut dikarenakan siswa diberi perlakuan menggunakan model project based learning. Hal ini sesuai teori Fathurrohman (2015, hlm. 126) bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan dampak yang baik bagi proses pembelajaran peserta didik di kelas, yakni mampu membuat peserta didik lebih optimis, termotivasi untuk belajar, mampu berpikir kreatif dan mengagumi diri sendiri. Selain itu, kemandirian, tanggung jawab juga dapat dirasakan peserta didik melalui pembelajaran berbasis proyek. Sehingga dengan menggunakan model PjBL ini proses pembelajaran menjadi menyenangkan, peserta didik terlibat secara aktif serta pembelajaran tidak hanya sebatas hafalan saja akan tetapi melakukan atau menghasilkan sebuah produk. Sedangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dikelas kontrol yang pembelajarannya secara konvensional terlihat siswa yang masih mengandalkan guru sebagai fasilitator tidak berkembangnya pemikiran untuk berpikir kreatif serta tidak ada kemauan untuk mencari tahu informasi yang mendukung pada materi yang sedang dipelajari. Menurut John Thomas dalam (Murfiah, 2017, hlm. 136), mengatakan model Project based learning adalah “pembelajaran yang berisi tugas-tugas kompleks, berdasarkan pertanyaan atau masalah yang menantang, yang melibatkan siswa secara aktif dalam mendesain produk, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, atau kegiatan investigasi, siswa dapat bekerja secara mandiri sesuai dengan waktu yang ditentukan dan berakhir pada pembuatan suatu hasil karya kemudian menyajikan hasil karyanya”. Pendapat tersebut mendukung mengapa terjadinya peningkatan kemampuan berpikir kreatif di kelas eksperimen yakni siswa secara tidak langsung ikut terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih paham karena mereka sendiri yang mengkonstruksi pembelajarannya dan selaras juga dengan pendapat Fathurrohman (2015, hlm. 236) bahwa yang membuat peningkatan pada kelas eksperimen yaitu pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keyakinan peserta didik, motivasi untuk belajar, kemampuan berpikir kreatif dan mengagumi diri sendiri. Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis proyek mendorong tumbuhnya kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri, serta berpikir kritis dan analitis pada peserta didik. Sesuai dengan pendapat tersebut dengan membuat proyek maka siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya dengan menuangkan ide-ide baru mereka dengan percaya diri dalam pembuatan proyek tersebut. Untuk dapat mengetahui pengaruh dari model yang digunakan sebagai perlakuan dalam penelitian ini maka dilakukannya pengujian effect size. Adapun effect size yang telah diujikan pada penelitian ini sebesar 3,72. Jika dilihat dari interpretasi effect size menurut Cohen yang diadopsi Glass dalam (Sari, 2016, hlm. 49) termasuk dalam kategori efek besar.

Dilihat dari perbedaan dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif di kedua kelas tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan perlakuan model pembelajaran project based learning dapat memberikan pengaruh besar terhadap kemampuan berpikir kreatif dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran secara konvensional. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Lestari 2018 dengan judul “Pengaruh Model PjBL terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV” berdasarkan hasil penelitiannya menyebutkan terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran PjBL terhadap kemampuan berpikir kreatif kelas IV pada mata pelajaran IPA di SDN Jarakan, dengan nilai rata-rata pretest dan posttest pada kedua kelas tersebut yakni kelas eksperimen dengan nilai posttest 42,08 dan hasil posttestnya 83,6. Sedangkan pada kelas kontrol hasil yang didapat 88 nilai pretestnya adalah 43,64 dan hasil posttestnya 63,48. Selaras dengan itu penelitian yang dilakukan oleh Maulana, Jekti dan Kamalia 2014 dengan judul “Pengaruh Model PjBL terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa pada materi pengelolaan lingkungan” berdasarkan penelitiannya dapat dilihat dari skor rata-rata kemampuan berpikir kreatifnya yang dilakukan pada dua kelompok yang dijadikan sampel dalam penelitiannya. Pada kelas kontrol skor rerata kemampuan berpikir kreatifnya diperoleh sebesar $70,25 \pm 12,29$, sedangkan skor rerata dikelas eksperimen kemampuan berpikir kreatifnya diperoleh sebesar $86,17 \pm 4,70$. Sehingga dapat disimpulkan model PjBL yang diberlakukan dikelas eksperimen memberikan pengaruh yang signifikan dibandingkan di kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Nafisah 2017 dengan judul “Pengaruh Model Project Based Learning Pembuatan Awetan Bioplastik Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VII SDN 12 Bandar Lampung Pada Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup”. Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa terdapat pengaruh model berbasis proyek yang dilakukannya melalui pembuatan awetan bioplastik terhadap kemampuan keterampilan kreatif kelas VII di sekolah tersebut. Adapun perolehan nilai rataratanya berkategori cukup setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan menggunakan model PjBL. Sedangkan penelitian yang telah saya laksanakan di kelas V dengan menggunakan model project based learning untuk mengukur kemampuan berpikir kreatifnya yang dilakukan pada kelas eksperimen. Diperoleh hasil dari penelitian ini yaitu nilai rata-rata pretest kemampuan berpikir kreatifnya sebesar 42,3, adapun nilai posttest kemampuan berpikir kreatifnya 80,5. Sedangkan nilai rata-rata pretest kemampuan berpikir kreatif di kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran secara konvensional yaitu 25,2. Adapun rata-rata nilai posttestnya yaitu 34,3. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh model project based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif.

SIMPULAN

Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar menggunakan model project based learning dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Data pretest posttest dianalisis menggunakan uji gain yang menghasilkan peningkatan 68% pada kelas eksperimen dengan kategori sedang. Dan pada kelas kontrol menghasilkan peningkatan 10% yang berarti rendah. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif lebih tinggi persentasenya di kelas yang menggunakan model project based learning. Terdapat pengaruh model project based learning sebesar 3,72 yang berarti model project based learning memberikan pengaruh besar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Arifin, Z. (2010). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fathurrohman, M. (2015). *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013 Strategi Alternatif Pembelajaran di Era Global*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Fitria, C. (2014). *Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika ditinjau dari Tipe Kepribadian (Sanguinis, Koleris, Melankolis, dan Phlegmatis)*, 3(3), 23–32.
- Grafika, R. S. (2011). *Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional)*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Hamdayama, J. (2015). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Irianto, A. (2009). *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran Kontekstual: konsep dan aplikasinya*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Liliawati dan Puspitas. (2010). *Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa*. Prosiding Seminar Nasional Fisika 2010. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung: Tidak dipublikasikan.
- Mardapi, D. (2012). *Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Maula, M. M., Prihatin, J., Fikri, K., Mipa, J. P., Keguruan, F., & Unej, U. J. (n.d.). *Pengaruh Model PjBL (Project-Based Learning) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pengelolaan Lingkungan (The Effect of PjBL (Project-Based Learning) Model of Creative Thinking Ability and Learning Achievement in Material Environmental Management)*.
- Murfiah, U. (2017). *Pembelajaran Terpadu Teori dan Praktek Terbaik di Sekolah*. Bandung: Refika Aditama.
- Ngalimun. (2012). *Strategi Dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo. Pembelajaran,
- P. M., & Lestari, D. F. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran 92 93 Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV*, 609–617.
- Prasetyo, Bambang, dan L. M. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Putra, T.T., Irwan, dan V. (2012). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dengan Pembelajaran Berbasis Masalah*. *Jurnal Pendidikan Matematika., Part 3*. 1(, 22–26.
- Redaksi Citra Umbara. (2012). *Undang-Undang RI No 40 Tahun 2005 & Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Tahun 2014 Tentang Guru dan Dosen*. Bandung: Citra Umbara.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Ruseffendi, E. (2010). *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan & Bidang NonEksakta Lainnya*. Bandung: Tarsito.

- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, A. K. (2016). *Analisis Pengaruh Profitabilitas Terhadap Harga Saham Pada Perusahaan Food and Beverage yang terdaftar di BEI tahun 2011-2014*. Jurnal Akuntansi Dan Keuangan. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Vol.6 No.
- Setiawati, E. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Madrasah Aliyah Melalui Bahan Ajar dengan Strategi Habits of Mind*. Makalah yang diseminarkan di Seminar Hasil Penelitian Program Desentralisasi Tahun 2013 DIKTI: Tidak dipublikasikan.
- Siswono, T. Y. E. (2009). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Pengajuan Masalah*. Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suherti, Euis dan Siti, M. (2017). *Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu*. Bandung: Unpas.
- Sukardi. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sundayana, R. (2016). *Statika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Surya, Mohamad., Abdul, H. & Rus Bambang, Surya, Mohamad., Abdul, H. & Rus Bambang, S. (2010). *Landasan Pendidikan: Menjadi Guru Yang Baik*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Susanti. (2012). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Sikap Ilmiah Siswa Pada Materi Nutrisi SMA Negeri 1 Karangnunggal*, 35–42.
- Sutirman. (2013). *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami, M. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Warsono, H. (2013). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yuliawati, N., & Panjaitan, R. L. (2017). *Pengaruh Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar*, 2(1), 221–230.

Kebijakan Merdeka Belajar sebagai Solusi Pendidikan di Tengah Pandemi Covid-19: Tinjauan Literatur

Zelda Amini

Magister Administrasi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl.
Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia
* e-mail: zeldaamini246@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan bagaimana implementasi kebijakan merdeka belajar di masa pandemi Covid-19 yang dilihat dari sudut pandang manajemen pendidikan dan kurikulum. Kemudian, bisakah kebijakan merdeka belajar menjadi solusi dari tantangan yang dihadapi pendidikan Indonesia selama Covid-19. Studi ini dilakukan dengan pendekatan tinjauan literatur dengan merujuk pada regulasi kebijakan merdeka belajar. Tinjauan literatur digunakan untuk menjawab permasalahan yang ada dengan meninjau literatur-literatur yang sesuai sehingga dapat diberikan solusi atas permasalahan tersebut. Proses tinjauan pustaka dilakukan dengan cara mencari literatur dengan kata kunci “Merdeka Belajar” dan “Kebijakan Pemerintah terkait Pandemi Covid-19”. Setiap artikel dinilai berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dibutuhkan kurikulum darurat yang memiliki fleksibilitas tinggi sesuai dengan kebijakan merdeka belajar dan memanfaatkan teknologi pembelajaran sesuai era revolusi industri 4.0. Melalui kurikulum darurat tersebut, pendidikan di era new normal akan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Peserta didik harus mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, kontekstual, dan tidak diberikan beban belajar yang berlebihan agar mereka tidak stress demi menjaga kesehatan fisik maupun psikis mereka.

Kata kunci: Covid-19, Kurikulum Darurat, Merdeka Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang tidak ada habisnya dan merupakan proses pembentukan kemampuan dasar yang fundamental baik dari segi daya intelektual maupun perasaan emosional yang diarahkan kepada fitrah manusia terhadap sesama (Ilmi, Darma, dan Azis, 2020). Pendidikan sangatlah penting, sebab dengan adanya pendidikan sumber daya manusianya akan lebih terdidik (Siregar, Sahirah, Harahap, 2020). Namun, saat ini pemerataan pendidikan sulit diperoleh secara merata oleh semua kalangan masyarakat Indonesia. Tidak hanya di Indonesia, tetapi seluruh dunia merasakan kesulitan karena merebaknya virus Covid-19 (Munajim, Barnawi, dan Fikriyah, 2020).

Covid-19 merupakan wabah penyakit menular berupa infeksi pada saluran pernapasan manusia yang disebabkan oleh virus (Ilmi, Darma, dan Azis, 2020). Indonesia menjadi salah satu negara yang terdampak wabah Covid-19 pada awal Maret 2020. Sampai saat ini, pandemi *Coronavirus Disease* (Covid-19) masih terus meresahkan hampir semua negara di dunia. Kehidupan dunia seolah berjalan perlahan dan mengharuskan kita sebagai umat manusia menyesuaikan dengan pola hidup yang baru (Saleh, 2020). Pandemi Covid-19 mampu menggeser peradaban kehidupan masyarakat yang berpengaruh kepada interaksi sosial dan proses sosial (Mansyur, 2020). Pandemi Covid-19 yang melanda dunia sudah terlihat berdampak nyata dalam berbagai bidang, antara lain ekonomi, sosial, pariwisata, dan terutama pendidikan (Siregar, Sahirah, Harahap, 2020).

Dunia pendidikan harus menyesuaikan alur yang baru akibat dari dampak Covid-19 (Saleh, 2020). Kita harus menyiapkan diri memasuki dunia pendidikan yang baru selama dan pasca Covid-19. Guru, orang tua siswa, peserta didik, hingga institusi pendidikan tinggi harus bisa menyesuaikan alur pendidikan baru yang lebih adaptif dengan zaman yang sekarang (Mansyur, 2020). Kebijakan yang diambil oleh banyak negara termasuk Indonesia dengan membubarkan semua kegiatan pendidikan membuat pemerintah dan instansi terkait harus menghadirkan alternatif proses pendidikan (Abidah dkk, 2020). Pelaksanaan pendidikan di Indonesia pada masa pandemi Covid-19 telah mengalami beberapa perubahan yang nyata (Toquero, 2020).

Tugas terbesar berada di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yaitu mengevaluasi kurikulum pendidikan dan membuat kebijakan ekstra untuk mempercepat peradaban pendidikan selama Covid-19 (Purandina, 2020).

Dinamika pembangunan pendidikan nasional di Republik Indonesia selalu mengalami perubahan kebijakan. Kebijakan berubah karena setiap pergantian *stakeholder* selalu memiliki desain baru untuk model pendidikan nasional (Nehru, 2019). Di Indonesia muncul wacana baru terkait "Merdeka Belajar" (Jahari, 2020). Tujuan merdeka belajar adalah agar para guru, peserta didik, serta orang tua bisa mendapat suasana yang bahagia (Widodo dkk, 2020). Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan perkembangan zaman dan teknologi (Siregar, Sahirah, Harahap, 2020). Di era Industri 4.0 pendidikan harus bisa beradaptasi dan mengadopsi teknologi dalam proses pembelajaran. Sehingga kebebasan belajar berdampak pada pembentukan sumber daya yang unggul atau berkualitas untuk melengkapi kesempatan pendidikan di era Industri 4.0 dengan tujuan membangun bangsa dan Negara (Yamin & Syahrir, 2020).

Pandemi Covid-19 memang menjadi ujian berat bagi semua bangsa, menguji kemampuan semua bangsa untuk berusaha mencari solusi (Toquero, 2020). Artikel ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan bagaimana masalah pendidikan di masa pandemi Covid-19 diatasi oleh bangsa Indonesia, serta mendeskripsikan bagaimana implementasi kebijakan merdeka belajar di masa pandemi Covid-19 yang dilihat dari sudut pandang manajemen pendidikan dan kurikulum. Dari berbagai tantangan dan peluang yang menyertainya, maka urgensi tentang kebijakan pemerintah mengenai merdeka belajar penting untuk dikaji lebih mendalam.

Penelitian ini sangat penting untuk dilakukan agar para peneliti tidak perlu lagi memulai dari awal untuk mencari kajian penerapan merdeka belajar di masa pandemi Covid-19. Temuan ini diharapkan dapat memajukan perbincangan mengenai solusi pendidikan di masa maupun pasca Pandemi Covid-19. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan temuan yang ada di artikel ini untuk diteliti pengimplementasian maupun keefektifan kebijakan merdeka belajar selama Covid-19 secara lebih lanjut.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan tinjauan literatur dengan merujuk pada regulasi kebijakan merdeka belajar. Menurut Lexy J. Moleong (2004), tinjauan literatur menggunakan pendekatan kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang diamati. Pendekatan ini digunakan untuk menjawab permasalahan yang ada dengan meninjau literatur-literatur yang sesuai sehingga dapat diberikan solusi atas permasalahan tersebut. Literatur yang digunakan berupa buku, jurnal nasional maupun internasional serta tinjauan media-media yang sesuai dengan tema Kebijakan Merdeka Belajar dan Kebijakan Pemerintah terkait Pandemi Covid-19.

Proses tinjauan pustaka dilakukan dengan cara mencari literatur dengan kata kunci “Merdeka Belajar” dan “Kebijakan Pemerintah terkait Pandemi Covid-19”. Setiap literatur yang ditemukan, kemudian akan dievaluasi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Merdeka Belajar

Merdeka Belajar merupakan proses pembelajaran secara alami untuk mencapai kemerdekaan dalam belajar (Mustaghfiroh, 2020). Tujuan merdeka belajar adalah agar para guru, peserta didik, serta orang tua bisa mendapat suasana yang bahagia (Saleh, 2020). Bahagia untuk siapa? Bahagia untuk guru, bahagia untuk peserta didik, bahagia untuk orang tua, dan bahagia untuk semua orang (Jahari, 2020). Merdeka belajar berarti kebebasan belajar, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sebebaskan mungkin untuk belajar dengan tenang, rileks dan bahagia tanpa stres dan tekanan dengan memperhatikan bakat alaminya, tanpa memaksa mereka untuk belajar atau menguasai suatu bidang ilmunya di luar hobi dan kemampuannya, sehingga masing-masing memiliki portofolio yang sesuai dengan kepribadiannya (Abidah dkk, 2020).

Dalam konteks manusia merdeka, Ki Hadjar Dewantara telah membangun pola pendidikan yang outputnya adalah menjadi manusia seutuhnya dengan mengembangkan dan mempelajari kehidupan (makro-kosmos dan mikro-kosmos) untuk sepanjang hidup. Disinilah manusia pembelajar perlu dibekali dengan dua macam kemampuan, yaitu (Saleh, 2020):

1. Kemampuan menyesuaikan diri dengan perubahan. Tahap ini membutuhkan daya kreatif. Kreatifitas akan mampu membawa manusia maju di era yang berubah-ubah.
2. Kemampuan untuk memiliki akar yang kuat agar kokoh serta tidak mudah roboh. Pada tahap inilah diperlukan daya karakter yang kuat. Merdeka belajar tentu harus memperhatikan pendidikan untuk pembentukan karakter agar menjadi modal kuat menuju masa depan.

Merdeka Belajar versi Kemendikbud dapat diartikan sebagai pengaplikasian kurikulum dalam proses pembelajaran yang harus menyenangkan dan ditambah dengan pengembangan berfikir yang inovatif oleh para guru (Kemendikbud, 2019). Konsep Merdeka Belajar terdorong karena keinginan menciptakan suasana belajar yang bahagia tanpa dibebani dengan pencapaian skor atau nilai tertentu (Mustaghfiroh, 2020). Merdeka belajar berangkat dari keinginan agar *output* pendidikan menghasilkan kualitas yang lebih baik dan tidak lagi menghasilkan siswa yang hanya jago menghafal saja, namun juga memiliki kemampuan analisis yang tajam, penalaran serta pemahaman yang komprehensif dalam belajar untuk mengembangkan diri (Saleh, 2020). Nantinya, akan terbentuk para pelajar yang siap kerja dan kompeten, serta berbudi luhur di lingkungan masyarakat (Mustaghfiroh, 2020). Diperlukan belajar merdeka terlebih dahulu karena bisa jadi masih ada hal-hal yang membelenggu rasa kemerdekaan, rasa belum merdeka dan ruang gerak yang sempit untuk merdeka dalam belajar (Widodo dkk, 2020).

Ada empat pokok kebijakan merdeka belajar Kemendikbud RI (Kemendikbud, 2019), yaitu:

1. Ujian Nasional (UN) akan digantikan oleh Asesmen Kompetensi Minimum dan Survei Karakter.

2. Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) akan diserahkan ke sekolah. Sekolah diberikan kemerdekaan dalam menentukan bentuk penilaian, seperti portofolio, karya tulis, atau bentuk penugasan lainnya.
3. Penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP cukup dibuat satu halaman saja.
4. Dalam penerimaan peserta didik baru (PPDB), sistem zonasi akan diperluas.

Berikut analisis dampak dari Kebijakan Merdeka Belajar (Nehru, 2019):

- a) Guru dituntut harus memiliki kreatifitas dalam melakukan inovasi pembelajaran.
- b) Sistem *Teacher Centered Learning* (TCL) diganti dengan *Student Centered Learning* (SCL). SCL merupakan pendekatan pembelajaran terpusat pada siswa, guru berperan sebagai supervisor (motivator, fasilitator, dan inovator) yang melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar secara inklusif dalam membantu pemecahan masalah siswa (Antika, 2014);
- c) Penggunaan buku ajar akan terpangkas dalam Kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM). Penggunaan media buku ajar dapat dikombinasikan dengan metode *learning by doing* sebagai bentuk implementasi langsung.

Dalam mengimplementasikan merdeka belajar, dibutuhkan tenaga pengajar yang memiliki kapasitas dan kompetensi untuk mewujudkan penyelenggaraan pendidikan yang komprehensif meliputi keilmuan, karakter, kreativitas dan inovasi peserta didik (Jahari, 2020). Esensi kemerdekaan berpikir, harus didahului oleh para guru sebelum mereka mengajarkannya pada peserta didik (Izza, Falah, dan Susilawati, 2020). Dalam kompetensi guru di level apapun, guru harus melakukan proses penerjemahan kompetensi dasar dan kurikulum yang ada, sehingga akan tercipta pembelajaran yang efektif (Mustaghfiroh, 2020). Oleh karena itu diperlukan guru yang memiliki kapasitas tersebut, karena (Nehru, 2019):

- a. Era merdeka belajar memerlukan perubahan yang mendasar dari segi pembelajaran sehingga dituntut lembaga pendidikan mampu bertransformasi;
- b. Untuk mendukung Transformasi Institusi Pendidikan diperlukan kapasitas guru yaitu guru yang mampu mewujudkan revolusi perannya, tugas dan tanggung jawab pendidikan anak untuk mempersiapkan mental (sikap dan karakter serta pengetahuan dan kompetensi intelektual) dalam menghadapi tuntutan situasi dan kondisi aktual;
- c. Transformasi penyelenggaraan pendidikan di era Merdeka Belajar membutuhkan agen perubahan yang memiliki kemampuan untuk membawa perubahan yang sangat besar pada individu dan organisasi.

Esensi dari kebijakan merdeka belajar adalah untuk menggali potensi terbesar para guru dan siswa untuk berinovasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri. Guru sebagai komponen utama dalam pendidikan memiliki kebebasan secara mandiri untuk menterjemahkan kurikulum sebelum diajarkan kepada para siswa, dengan guru mampu memahami kurikulum yang sudah ditetapkan maka guru akan mampu menjawab kebutuhan dari para siswa selama proses pembelajaran (Jahari, 2020). Dengan demikian, rancangan merdeka belajar diharapkan mampu mengembangkan kompetensi guru dalam pembelajaran (Izza, Falah, dan Susilawati, 2020).

Lembaga pendidikan dan guru saat ini dihadapkan pada tuntutan yang semakin berat, terutama untuk mempersiapkan siswa agar mampu menghadapi berbagai dinamika perubahan yang semakin pesat (Izza, Falah, dan Susilawati, 2020). Perubahan tersebut

berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, yaitu era Industri 4.0. Pembelajaran terkesan menarik, menyenangkan, dan bermakna, sehingga dalam pencapaian tujuan pendidikan dari pihak guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik dapat terwujud (Martin, 2019). Merdeka belajar mencakup kondisi merdeka dalam mencapai tujuan, metode, materi, dan evaluasi pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa (Jahari, 2020).

Kebijakan Pemerintah di masa pandemi Covid 19

Maret 2020 kasus pertama Covid-19 di temukan di Indonesia, hingga tanggal 6 Februari 2021 kasus positif terus bertambah menjadi 1.147.010 kasus. Pasien sembuh 939.184 orang dan pasien meninggal 31.293 orang (sumber: [Covid19.go.id](https://www.covid19.go.id)). Hal ini membuat Indonesia selalu melakukan berbagai cara untuk melakukan pencegahan dan mengedukasi masyarakat untuk tetap berhati-hati dan selalu menjaga diri. Demi mengurangi persebaran virus Covid-19 di Indonesia, pemerintah telah membuat kebijakan yakni *physical distancing* (Saleh, 2020).

Sebagai langkah anstisipatif, maka di sektor pendidikan, pemerintah mengambil kebijakan dengan meniadakan pembelajaran tatap muka dan memberlakukan pembelajaran dalam jaringan (Munajim, Barnawi, dan Fikriyah, 2020). Pelaksanaan pembelajaran di setiap sekolah dihentikan secara nasional oleh Pemerintah Pusat akibat wabah Covid-19 (Abidah dkk, 2020). Penghentian proses pembelajaran dan seluruh pelayanan pendidikan lainnya dilaksanakan sebagai upaya pencegahan penularan Covid-19 berdasarkan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) (Mansyur, 2020).

Peserta didik mulai dari TK, SD, SMP, SMA hingga Perguruan Tinggi belajar dari rumah (Mansyur, 2020). Kebijakan ini berlaku bagi seluruh lembaga pendidikan baik di tingkat pusat maupun daerah. Kebijakan ini merupakan langkah efektif yang bisa dilakukan di masa pandemi Covid-19, karena interaksi antar manusia itu tidak harus bertemu langsung, tidak harus bersentuhan atau bertatap muka langsung, akan tetapi bisa melalui media cetak, teknologi dan media sosial (Adiwijaya, 2020). Guru, dosen, siswa, mahasiswa serta orang tua akan berinteraksi melalui teknologi (Saleh, 2020).

Kegiatan belajar mengajar sejatinya dilakukan melalui interaksi guru dan siswa dalam suasana lingkungan belajar (Antika, 2014). Paradigma itu menjadi klasik dengan adanya pandemi Covid-19 yang telah mengubah paradigma pendidikan dan pembelajaran di dunia (Toquero, 2020). Pandemi Covid-19 memberikan dampak besar pada pembelajaran di Indonesia, beberapa dampak secara faktual dapat diamati sebagai berikut (Mansyur, 2020):

a. Sekolah dari Rumah

Adapun ketentuan belajar dari rumah yaitu; 1) Belajar dilakukan secara daring atau jarak jauh. Guru dan peserta didik tidak harus menuntaskan capaian kurikulum; 2) Fokus utama pembelajaran yaitu pendidikan kecakapan yang berkaitan dengan pandemi Covid-19. Dengan demikian, guru harus memiliki wawasan edukasi Covid-19 di luar materi ajar mata pelajaran yang harus diajarkan kepada peserta didik; 3) Aktivitas dan tugas pembelajaran diberikan secara bervariasi sesuai kondisi masing-masing peserta didik, teruma atas pertimbangan kesenjangan akses atau fasilitas belajar di rumah; dan 4) Produk belajar mendapat umpan balik yang bersifat kualitatif tanpa suatu keharusan memberikan skor dalam bentuk nilai kuantitatif.

b. Transformasi Media Pembelajaran

Adanya Covid-19 berdampak pada peralihan penggunaan media. Media pembelajaran bertransformasi lebih canggih menggunakan perangkat teknologi jaringan. Guru dan peserta didik harus menggunakan media pembelajaran baru dengan lingkungan dan suasana pembelajaran baru. Beberapa transformasi penggunaan media pembelajaran di antaranya ialah penggunaan *Whatsapp Group* dan *Google Classroom* untuk diskusi dan penugasan, penggunaan aplikasi *Zoom*, *Google meet*, *WebEx* untuk konferensi tatap muka pembelajaran secara daring, dan penggunaan youtube untuk eksplorasi materi secara visual dan pemakaian jaringan televisi seperti TVRI untuk pendalaman materi pelajaran.

c. Penyesuaian Metode Pembelajaran

Guru harus mampu memilih metode yang bagus dalam situasi waktu yang singkat selama pembelajaran menggunakan aplikasi dalam jaringan. Di situasi saat ini, guru cenderung mengandalkan metode ceramah dan penugasan. Penyampaian materi pelajaran juga dipadatkan untuk menghemat waktu dan biaya dalam penggunaan aplikasi. Dengan demikian, guru yang melaksanakan pembelajaran dari di tengah pandemi Covid-19 harus mampu menyederhanakan bahan ajar agar sesuai dengan situasi kelas daring yang dilakukan dengan pertimbangan utama dukungan fasilitas yang digunakan.

d. Penyesuaian Evaluasi Pembelajaran

Selama masa pandemi, sistem evaluasi pembelajaran seperti; 1) Penilaian Harian yang dilaksanakan setiap selesai KD, 2) Penilaian Tengah Semester, dan 3) Penilaian Akhir Tahun menjelang kenaikan kelas dirasakan kurang maksimal karena beberapa alasan di antaranya peserta didik disemua jenjang pendidikan sekolah mengisi soal ujian secara daring tanpa pengawasan guru secara ketat.

e. Kolaborasi Orangtua Peserta Didik

Situasi pandemi Covid-19 setidaknya berdampak pada peranan orang tua dengan berkolaborasi bersama guru untuk memantau dan membantu anak saat proses pembelajaran di rumah (Mansyur, 2020). Dimana para orang tua peserta didik mencoba hal baru dengan membuka aplikasi ponsel untuk mendampingi anak belajar dari rumah. Disini terjadi inovasi, namun lebih dari itu timbul empati baru, khususnya guru dengan orang tua dan orang tua dengan guru (Saleh, 2020)

Kurikulum Darurat Covid-19

Di masa pandemi Covid-19, pendidikan kita membutuhkan “Adaptasi Kebiasaan Baru” dari segi kurikulum dengan cara memaksimalkan implementasi kurikulum berdasarkan kenyataan yang ada di tengah pandemi saat ini. Begitu pula dengan adaptasi guru dan dinas pendidikan di daerah tersebut dengan murid dan masyarakat.

Kurikulum di era pandemi Covid-19 tentunya bukan kurikulum baru untuk mengganti kurikulum 2013 (K-13), tetapi sebagai "kurikulum adaptif kebencanaan" yang juga bisa diintegrasikan ke dalam kurikulum 2013 selama pandemi. Kondisi nyata jika keberadaan sekolah dan masyarakat jelaslah tidak bisa disamaratakan, mengingat fasilitas penunjang pendidikan setiap daerah di Indonesia itu berbeda-beda (Adiwijaya, 2020).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus. Satuan pendidikan dalam kondisi khusus dapat menggunakan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Pelaksanaan kurikulum pada kondisi khusus

bertujuan untuk memberikan fleksibilitas bagi satuan pendidikan untuk menentukan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik (Munajim, Barnawi, dan Fikriyah, 2020).

Satuan pendidikan pada kondisi khusus dalam pelaksanaan pembelajaran dapat 1) tetap mengacu pada Kurikulum Nasional; 2) menggunakan kurikulum darurat; atau 3) melakukan penyederhanaan kurikulum secara mandiri. Semua jenjang pendidikan pada kondisi khusus dapat memilih dari tiga opsi kurikulum tersebut.

Kurikulum darurat (dalam kondisi khusus) yang disiapkan oleh Kemendikbud merupakan penyederhanaan dari kurikulum nasional, yaitu kurikulum 2013. Pada kurikulum tersebut dilakukan pengurangan kompetensi dasar untuk setiap mata pelajaran sehingga guru dan siswa dapat berfokus pada kompetensi esensial dan kompetensi prasyarat untuk kelanjutan pembelajaran di tingkat selanjutnya. Penyederhanaan kompetensi dasar untuk setiap mata pelajaran, sehingga pembelajaran akan berfokus pada kompetensi esensial dan kompetensi prasyarat untuk kelanjutan pembelajaran di tingkat selanjutnya (Abidah dkk, 2020).

Kemendikbud juga menyediakan modul-modul pembelajaran untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Sekolah Dasar (SD) yang diharapkan dapat membantu proses belajar dari rumah dengan mencakup uraian pembelajaran berbasis aktivitas untuk guru, orang tua, dan peserta didik. Di masa pandemi Covid-19 penggunaan media buku ajar dapat dikombinasikan dengan metode *learning by doing* sebagai bentuk implementasi langsung. Metode pembelajaran *learning by doing* merupakan metode pembelajaran langsung tanpa proses ceramah, tanpa penggunaan prototipe, dan tanpa simulasi terlebih dahulu atau secara sederhana dilakukan sebagai suatu proses natural yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung (Nehru, 2019).

Adaptasi kebiasaan baru pada proses pembelajaran saat ini terkait empat dari delapan Standar Nasional Pendidikan, yaitu standar isi, proses, penilaian pendidikan, dan kompetensi kelulusan. Struktur Kurikulum 2013 yang padat harus dilonggarkan, disesuaikan dengan kondisi guru dan siswa yang belum ideal untuk pembelajaran jarak jauh (Purandina, 2020). Banyak sekali yang harus menjadi perhatian pihak sekolah seperti kegiatan KBM terkait pengaturan materi yang disampaikan kepada peserta didik, strategi penyampaian materi, sumber/ media/ sarana pembelajaran, durasi penyampaian, penilaian hasil belajar, jadwal pelajaran baik daring, luring atau kombinasi (*blended learning*), pola komunikasi dengan orang tua siswa selama PJJ, jadwal kunjungan guru (jika diperlukan, khususnya bagi peserta didik yang tidak memiliki smartphone/laptop, dan terbatas kuota internet), dan banyak hal lainnya (Ilmi, Darma, dan Azis, 2020).

Di era industri 4.0 pendidikan berbasis *e-learning* menjadi strategi baru dalam proses belajar mengajar. Kita dipaksa bergerak, menyesuaikan tantangan zaman, memaksimalkan teknologi dan kreatifitas (Mansyur, 2020). Walau demikian, hal ini membuat roda inovasi menjadi lebih cepat (Saleh, 2020).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) saat ini telah melakukan kerjasama dengan berbagai pihak untuk memaksimalkan pembelajaran online (dalam jaringan) (Abidah dkk, 2020). Mereka mengembangkan aplikasi pembelajaran jarak jauh berbasis android: "Portal Rumah Belajar" (Kemendikbud, 2020). Beberapa fitur unggulan yang dapat diakses oleh siswa dan guru antara lain sumber belajar, kelas maya, laboratorium maya, dan bank soal. Pusat pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas atau Sekolah Menengah Kejuruan atau sederajat.

Hal yang paling utama dalam pembelajaran di masa “*new normal*” adalah tetap berorientasi pada kebutuhan anak, dalam artian para peserta didik mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, kontekstual, tidak diberikan beban belajar atau tugas yang berlebihan agar mereka tidak stress demi menjaga kesehatan (fisik dan psikis) dan menjaga daya tahan (imunitas) tubuh mereka (Toquero, 2020). Peserta didik harus merasa nyaman dan merdeka dalam belajar. Hal tersebut sebenarnya telah ditekankan oleh Kemendikbud agar pembelajaran tidak harus terfokus kepada pencapaian seluruh target kompetensi, tetapi menguatkan Pendidikan Karakter (PPK) dan membangun kecakapan hidup (*life skill*) dalam menghadapi pandemi Covid-19. Maka standar minimal pendidikan di tengah pandemi pun harus lebih praktis dan berbeda dengan Standar Nasional Pendidikan (SNP) yang berlaku sekarang. Standar yang dimaksud mencakup capaian kompetensi literasi dan numerasi siswa, sumber belajar, hingga evaluasi dan asesmen pembelajaran.

Kurikulum darurat yang disusun oleh Kemendikbud pada dasarnya menggunakan implementasi konsep kebijakan merdeka belajar. Dimana kemerdekaan belajar oleh guru dan peserta didik menjadi hal yang paling diutamakan. Guru dan peserta didik tidak dituntut untuk menyelesaikan target kurikulum. Penggunaan teknologi yang memudahkan guru dan peserta didik dalam pembelajaran juga menunjukkan adanya adaptasi pembelajaran dengan era industri 4.0

SIMPULAN

Berdasarkan hasil tinjauan dari berbagai literatur yang ditemukan, pandemi Covid-19 menjadi tantangan bagi pendidikan di Indonesia dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia harus memberikan solusi bagi permasalahan ini. Di masa pandemi Covid-19 ini, guru, peserta didik, dan orang tua membutuhkan kebahagiaan serta kemerdekaan dalam proses pembelajaran. Kebijakan Merdeka Belajar sangat tepat untuk diterapkan di kondisi saat ini, karena esensi dari merdeka belajar adalah menciptakan sasana belajar yang tenang, rileks, bahagia, dan tanpa tekanan. Saat ini dibutuhkan kurikulum darurat yang memiliki fleksibilitas tinggi sesuai dengan kebijakan merdeka belajar dan memanfaatkan teknologi pembelajaran sesuai era revolusi industri 4.0. Melalui kurikulum darurat tersebut, pendidikan di era new normal akan berorientasi pada kebutuhan anak, yaitu peserta didik harus mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, kontekstual, dan tidak diberikan beban belajar yang berlebihan agar mereka tidak stress demi menjaga kesehatan (fisik dan psikis) mereka.

Temuan ini diharapkan dapat memajukan perbincangan mengenai solusi pendidikan di masa maupun pasca Pandemi Covid-19. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan temuan yang ada di artikel ini untuk diteliti pengimplementasian maupun keefektifan kebijakan merdeka belajar selama Covid-19 secara lebih lanjut.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidah A., Hidaayatullaah, H. N., Simamora, R.M, Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of “Merdeka Belajar”. *Studies in Philosophy of Science and Education Journal*, 1(1): 38-49.
- Adiwijaya. (2020). “Kesenjangan Akses Internet di Asia Tenggara jadi Tantangan bagi Pengajaran Online akibat pandemi Covid-19”, (Artikel Detik.Net. Diakses 1 Februari 2021).

- Antika, R.R. (2014). Proses Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning (Studi Deskriptif di Sekolah Menengah Pertama Islam Baitul 'Izzah, Nganjuk). *Journal Unair, BioKultur*, 3(1): 251.
- Jahari, J. (2020). Preparing Teachers in Era of "Independence Learning" in Indonesia. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(7): 3990- 3998.
- Ilimi, Z., Darma, D. C., & Azis, M. (2020). Independence in Learning, Education Management, and Industry 4.0: Habitat Indonesia during Covid-19. *Journal of Anthropology of Sport and Physical Education*, 4(4): 63-66.
- Izza, A. Z., Falah, M., & Susilawati, S. (2020). Studi Literatur: Problematika Evaluasi Pembelajaran dalam Mencapai Tujuan Pendidikan di Era Merdeka Belajar. *Konferensi Ilmiah Pendidikan, Universitas Pekalongan 2020*, 1(1): 10-15.
- Kebudayaan, M.P.D., & Indonesia, R. (2019). "Merdeka Belajar: Pokok-Pokok Kebijakan Merdeka Belajar". Jakarta: Makalah Rapat Koordinasi Kepala Dinas Pendidikan Seluruh Indonesia.
- Kebudayaan, M.P.D., & Indonesia, R. (2020). Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Diseases (Covid-19).
- Moleong, L. J. (2004). *Metodologi penelitian*. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya.
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak Covid-19 terhadap Dinamika Pembelajaran di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2): 113-123.
- Martin, S.N. (2019). Science Education in Indonesia: Past, Present, Future. *Asia Pacific Science Education*, 5(1): 1-29.
- Munajim, A., Barnawi, B., & Fikriyah, F. (2020). Pengembangan Kurikulum Pembelajaran di Masa Darurat. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(2): 285-291.
- Mustaghfiroh, S. (2020). Konsep "Merdeka Belajar" Perspektif Aliran Progressivisme John Dewey. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1): 141-147.
- Nehru, N. A. (2019). Asesmen Kompetensi Sebagai Bentuk Perubahan Ujian Nasional Pendidikan Indonesia: Analisis Dampak dan Problem Solving Menurut Kebijakan Merdeka Belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9): 1689-1699.
- Purandina, I.P.Y. (2020). 'New Normal': It's Time to Become More Independent in Developing Soft Skills and Character Education in Higher Education Level (Indonesian Context). Denpasar: Jayapangus Press Books.
- Saleh, M. (2020). Merdeka Belajar di Tengah Pandemi Covid-19. *In Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, 1(1): 51- 56.
- Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. (2020). Konsep Kampus Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1): 141-157.
- Toquero, C. M. (2020). Challenges and Opportunities for Higher Education A mid the COVID-19 Pandemic: The Philippine Context. *Journal Pedagogical Research*, 5(4): 23-35.
- Widodo, T., Samad, D., Kosim, M., Fajri, S., & Duski, F.F. (2020). Merdeka Belajar form The Perspective of Family Education. *International Conference Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang*: 1-6.
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan pendidikan merdeka belajar (telaah metode pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1): 126-136.